



Programme d'entraînement des juges de l'ACPS

Manuel du juge Niveau 1

Glossaire anglais-français

Accuracy	Précision à l'atterrissage
ADM pad (electronic scoring pad)	Dispositif de Mesure Automatique (DMA) Cible électronique
Aircraft loader	Responsable à l'embarquement
Back loop	Salto arrière
Backflying (AE)	Vol sur le dos (ÉA)
Canopy formation (CF)	Formation sous voile (FSV)
Course	Parcours
Dock	Arrimage
Dubbing	Enregistrement (copie)
Event	Épreuve
Formation	Figure
Formation skydiving	Vol relatif
Gate	Porte
Grip	Agrippement
Head down	Tête en bas
Heading	Cap
Infringement	Infraction ou entorse
Inter (Intermediate)	figure ou manoeuvre intermédiaire
Leg judge	Juge de jambe
Malfunction	Défaillance (parachute)
Manifestor	Responsable du manifeste
Marker (course)	Jalon
Master score sheet	Feuille-maîtresse de pointage
Off heading	Hors cap
Overshoot	Excès d'angle
Pitch angle (up and down)	Angle de tangage (cabré ou piqué)
Plane	Plan
Pool	Ensemble des figures
Qualified evaluator	Évaluateur qualifié
Random	figure tirée au sort (au hasard)
Recorder	Responsable à l'enregistrement (des pointages)
Registration	Inscription
Rejump	Reprise de saut (saut à refaire)
Round	Ronde
Score sheet	Feuille de pointage
Scoring (score)	Pointage
Stack	Pile
Stand up landing	Atterrissage debout
Stopwatch	Chronomètre
Style	Voltige
Target	Cible
Tuffet	Matelas de gym (d'atterrissage)
Turn	Tour
Undershoot	Défaut d'angle
Vertical extension	Dépassement vertical
Vertical formation skydiving	Vol relatif vertical
Video controller	Vérificateur vidéo
videographer	caméraman
Watergate	Porte sur l'eau
Working time	Temps de travail

Glossaire français-anglais

Agrippement	Grip
Angle de tangage (cabré ou piqué)	Pitch angle (up and down)
Arrimage	Dock
Atterrissage debout	Stand up landing
caméraman	videographer
Cap	Heading
Chronomètre	Stopwatch
Cible	Target
Défaillance (parachute)	Malfunction
Défaut d'angle	Undershoot
Dépassement vertical	Vertical extension
Dispositif de Mesure Automatique (DMA) Cible électronique	ADM pad (electronic scoring pad)
Enregistrement (copie)	Dubbing
Ensemble des figures	Pool
Épreuve	Event
Évaluateur qualifié	Qualified evaluator
Excès d'angle	Overshoot
Feuille de pointage	Score sheet
Feuille-maîtresse de pointage	Master score sheet
Figure	Formation
figure ou manoeuvre intermédiaire	Inter (Intermediate)
figure tirée au sort (au hasard)	Random
Formation sous voilure (FSV)	Canopy formation (CF)
Hors cap	Off heading
Infraction ou entorse	Infringement
Inscription	Registration
Jalon	Marker (course)
Juge de jambe	Leg judge
Matelas de gym (d'atterrissage)	Tuffet
Parcours	Course
Pile	Stack
Plan	Plane
Pointage	Scoring (score)
Porte	Gate
Porte sur l'eau	Watergate
Précision à l'atterrissage	Accuracy
Reprise de saut (saut à refaire)	Rejump
Responsable à l'embarquement	Aircraft loader
Responsable à l'enregistrement (des pointages)	Recorder
Responsable du manifeste	Manifestor
Ronde	Round
Salto arrière	Back loop
Temps de travail	Working time
Tête en bas	Head down
Tour	Turn
Vérificateur vidéo	Video controller
Vol relatif	Formation skydiving
Vol relatif vertical	Vertical formation skydiving
Vol sur le dos (ÉA)	Backflying (AE)
Voltige	Style

Table des matières

Glossaires anglais-français et français-anglais

Chapitres :

- 1. Objectifs**
- 2 Juges et personnel de Compétition**
- 3 Manuel de Compétition de l'ACPS**
- 4 Épreuves de Compétition**

Sections :

1. Précision à l'atterrissage
 2. Voltige
 3. Vol relatif
 4. Formations sous voile
 5. Événements artistiques
 6. Pilotage de voile
- 5 Équipement**
 - 6 Demande de reprise de saut et contestation**
 - 7 Programme de qualification des Juges**
 - 8 Tâches et responsabilités du juge en chef**

Chapitre 1. OBJECTIFS

Après avoir terminé le cours d'entraînement basé sur le contenu de ce manuel, l'évaluateur qualifié devra :

- Avoir une bonne compréhension du programme de qualification de juge
- Comprendre les règles de compétition pour :
 - L'épreuve de précision à l'atterrissage
 - L'épreuve de voltige
 - Les épreuves de vol relatif
 - Les épreuves de formations sous voile
 - Les événements (épreuves) artistiques
 - Les épreuves de pilotage de voile
- Être familier avec le manuel de compétition de l'ACPS
- Avoir terminé les évaluations pratiques sur vidéo pour l'une des épreuves suivantes : voltige, vol relatif, formations sous voile ou événements artistiques, ou une combinaison des ces dernières
- Connaître comment évaluer la performance d'un compétiteur et savoir remplir les feuilles de pointage
- Être capable d'agir comme juge principal selon le MIP 4E (8.1)

Chapitre 2. JUGES ET PERSONNEL DE COMPÉTITION

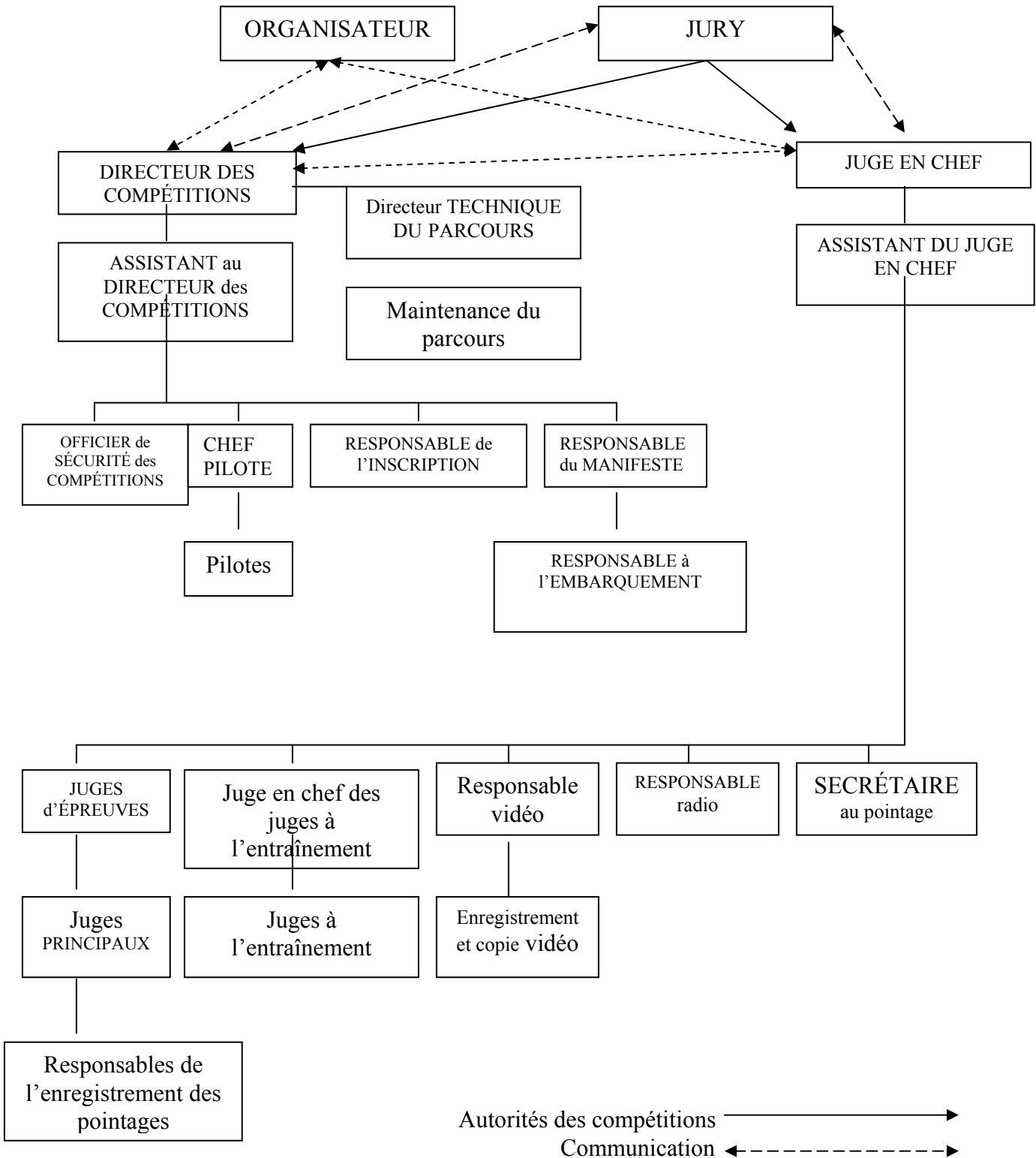
Bien que les juges puissent avoir d'autres responsabilités telles qu'observer une tentative de record et authentifier les performances préalables pour l'obtention de brevet, leurs principales activités restent l'évaluation lors des compétitions alors qu'ils font partie du personnel requis pour mener à bien la compétition.

Le personnel principal nécessaire pour une compétition est le suivant :

- Le directeur des compétitions
- Le juge en chef
- L'assistant du directeur des compétitions (facultatif)
- L'assistant au juge en chef (facultatif)
- Le directeur technique du parcours (pilotage de voile - facultatif)
- Le chef pilote
- Les juges d'épreuves
- Les juges principaux
- Le juge supervisant l'entraînement des candidats - juges
- Les juges à l'entraînement (candidats - juges)
- Le responsable à l'inscription
- Le responsable au manifeste
- Le responsable à l'embarquement
- Le secrétaire au pointage
- Les responsables à l'enregistrement des pointages
- Le responsable à la radio
- Le responsable à la vidéo
- L'officier de sécurité des compétitions

Certaines de ces personnes peuvent recevoir l'aide d'assistants pour les aider dans leurs tâches

STRUCTURE de l'ORGANISATION



Les responsabilités de chacun sont les suivantes :

1. L'organisateur

Il est responsable pour l'organisation de base de la compétition, ce qui inclut :

- Assembler une flotte d'avions
- Établir les épreuves
- Obtenir l'équipement nécessaire
- Engager du personnel autre que les juges

2. Jury

Le jury devrait être constitué de personnes qui ont de l'expérience préalable reliée à la compétition et qui ne sont pas des compétiteurs ni ne sont impliquées avec le reste du personnel. Ces personnes ont la responsabilité de s'assurer que la compétition se déroule selon les règles établies et d'agir comme arbitre final pour tout mécontentement concernant les reprises de sauts ou tout problème d'organisation ou de compétition.

3. Le directeur des compétitions

Le directeur des compétitions est responsable de la partie administrative des compétitions. En étroite collaboration avec le juge en chef, il décidera de la séquence des épreuves et du moment où les sauts de compétition commenceront et arrêteront. Il organisera une session d'information pour les compétiteurs portant sur les aspects administratifs des compétitions avant qu'elles ne commencent. De plus, il s'assurera que les compétiteurs restent continuellement informés de tout changement pouvant affecter le déroulement des compétitions comme par exemple, le moment où ça commence...etc.

Il s'assurera que l'inscription des compétiteurs se fasse de façon efficace et rapide afin que le nombre de compétiteurs dans chaque épreuve soit connu. Il avisera le manifeste du résultat des tirages pour garantir que les compétitions continuent efficacement et en bon ordre.

Il devrait tenir une session d'information sur l'organisation pour tout le personnel sous son autorité avant que les compétitions ne commencent et cela de façon à s'assurer que tous comprennent à fond leurs tâches assignées.

4. L'assistant du directeur des compétitions

Normalement, un assistant au directeur des compétitions ne sera pas nécessaire, sauf si ce sont de grandes compétitions internationales. Si c'est le cas, il assisterait le directeur des compétitions quand on le lui demande et le remplacera si nécessaire.

5. Le chef pilote

Le chef pilote est responsable envers le directeur des compétitions pour tous les aspects concernant les avions, y compris leur bon état mécanique, le ravitaillement en essence...etc. Il établira les horaires de travail des pilotes et s'assurera d'une opération efficace de tous les avions. Il travaillera de concert avec

le juge en chef et les juges d'épreuves pour garantir que les passes de sauts, l'altitude des sauts et l'intervalle entre les compétiteurs et/ou les équipes se fassent comme prévus. Il avisera le manifeste sur le type d'avion qui sera en opération pour une épreuve particulière.

6. Les pilotes

Les pilotes doivent piloter leur avion selon les directives du chef-pilote

7. Le personnel de l'inscription

Il est responsable de s'assurer que tous les compétiteurs sont dûment inscrits, qu'ils possèdent tous une documentation à jour et complète, que leur équipement est vérifié et qu'ils se sont correctement acquittés des frais d'inscription. Lorsque tous les compétiteurs sont inscrits, il aidera le directeur des compétitions à effectuer le tirage et déterminer l'ordre des sauts pour les diverses épreuves. Il préparera aussi les listes principales des compétiteurs pour chaque épreuve et s'assurera que le manifeste et le juge en chef aient une copie des personnes inscrites et de l'ordre des sauts pour chaque épreuve.

8. Le personnel du manifeste

On ne peut pas exagérer l'importance du manifeste quant au succès des compétitions. Quand le directeur des compétitions a décidé de l'épreuve qui va se dérouler, le personnel du manifeste vérifiera auprès du chef-pilote quel avion sera utilisé. Ensuite, il répartira les compétiteurs sur les envolées et appellera ces derniers à l'aire d'embarquement à temps pour se rendre à l'avion. De cette façon, il n'y aura pas d'interruption pour l'opération des avions. Il donnera une copie de chaque feuille d'envolée au responsable à l'embarquement et au juge de l'épreuve en cours. Il conservera une copie du nombre de sauts faits par chaque compétiteur ou équipe et prendra note de toute circonstance inhabituelle, y compris de tout compétiteur ou équipe qui manque l'avion qui leur a été assigné et ainsi de la perte du saut. De plus, il suivra les conseils du juge en chef, du juge d'épreuve ou du jury en ce qui concerne l'obtention d'un saut à refaire de façon à ce que ça puisse se faire le plus rapidement possible.

9. Le responsable à l'embarquement

Muni de la feuille d'envolée fournie par le personnel du manifeste, le responsable à l'embarquement s'assurera que les compétiteurs embarquent dans le bon avion et que leur équipement soit doté de la marque d'inspection et qu'il n'y ait aucune substitution illégale par un compétiteur. Si un compétiteur ou équipe n'arrive pas à temps pour son envolée, il en avisera le personnel du manifeste pour qu'une décision soit prise en conséquence.

10. Le juge en chef.

Il est responsable pour l'évaluation de tous les sauts des compétitions ainsi que du travail des juges. Il choisira le panel des juges et les juges d'épreuves et leur délèguera des tâches. Il tiendra un séminaire d'« orientation » pour les juges avant que les compétitions ne commencent afin d'expliquer les règles et procédures qui doivent être suivies. Il organisera une session générale d'information pour tous les compétiteurs avant les compétitions pour expliquer et clarifier les règles générales de compétition qui régissent celle-ci.

11. L'assistant du juge en chef

Normalement, sauf si c'est de grandes compétitions internationales, on aura besoin d'un assistant au

juge en chef. Si c'est le cas, il assistera le juge en chef quand celui-ci le lui demandera et le remplacera si nécessaire. Il travaillera en étroite collaboration avec les juges d'épreuves en préparant les équipements requis pour une épreuve spécifique.

12. Juge d'épreuve

Les juges d'épreuves ont comme responsabilité de diriger les juges et de leur donner les instructions sur les procédures à suivre lors des épreuves. Ils leur assigneront des tâches pour chaque ronde. De plus il sera responsable du déroulement de l'épreuve et de l'observation de toutes les règles qui s'y rattachent. Il organisera une session d'information pour les compétiteurs avant l'épreuve afin d'expliquer et de clarifier les règles pour une épreuve particulière. Il contrôlera et coordonnera les pointages de l'épreuve. Il s'assurera aussi que les résultats sont bien inscrits, que la compilation des pointages et que les classements soient corrects ainsi que leur affichage rapide.

13. Juges principaux

Les juges principaux seront présents à la demande du juge en chef. Ils travailleront sous la supervision du juge en chef et des juges d'épreuves. Ils doivent connaître les règles des compétitions et en être familiers.

14. Chef des juges à l'entraînement

Le chef des juges à l'entraînement organisera un cours d'entraînement pour les candidats-juges et travaillera de concert avec le juge en chef pour s'assurer que toutes les exigences soient remplies

15. Juges à l'entraînement (candidats-juges)

Les juges à l'entraînement seront présents à la demande du chef des juges à l'entraînement et travailleront sous sa gouverne.

16. Secrétaire au pointage

Il/elle s'assurera que les feuilles de pointage des juges et les feuilles de résultats de la précision à l'atterrissage soient distribuées, ramassées, vérifiées et bien ordonnées. Il/elle assistera les préposés au pointage et affichera les résultats sur les tableaux d'affichage quand le juge d'épreuve ou le juge en chef l'exigera. Il sera responsable de la maintenance des feuilles de pointage d'origine.

17. Responsables/préposés à l'enregistrement

Les préposés à l'enregistrement agissent en tant que secrétaires des juges. Ils inscrivent l'information sur les feuilles de pointage ou les feuilles d'observation tel qu'exigé. Pour les épreuves de précision à l'atterrissage, deux préposés enregistrent les résultats confirmés par les juges.

18. Opérateur radio

L'opérateur radio agit comme officier de communication entre les juges et les pilotes. Il doit être au courant du lieu et de l'altitude de l'avion à tout moment et en gardera le juge d'épreuve bien informé. Il doit transmettre clairement au pilote les instructions du juge et de l'opérateur vidéo et doit s'assurer que ce dernier (le pilote) confirme la réception du message. De plus, jusqu'à un certain point, il devra agir comme « contrôleur aérien » de façon à garantir le bon espacement des avions à l'altitude des sauts.

19. Opérateur vidéo

L'opérateur vidéo travaillera avec le juge en chef et/ou le juge d'épreuve pour s'assurer que chaque saut de voltige soit enregistré comme il faut afin qu'il soit assez facilement évaluable sur écran. S'il possède tant soit peu d'expérience, il s'occupera de guider l'avion et de commander la sortie.

20. Le contrôleur vidéo

Un contrôleur vidéo sera nommé par le juge en chef avant le début des compétitions. Le contrôleur vidéo peut inspecter l'équipement vidéo d'une équipe pour vérifier qu'il rencontre les exigences de qualité telles qu'il les a déterminées. L'inspection peut être faite à n'importe quel moment durant les compétitions à condition que ça n'interfère pas avec les performances de l'équipe, tel que déterminé par le juge d'épreuve. Si un quelconque équipement ne rencontre pas les exigences de qualité tel que déterminé par le contrôleur vidéo, cet équipement sera considéré comme inutilisable pour les compétitions. Le contrôleur vidéo sera responsable de garantir que le téléchargement des images de sauts enregistrées lors des compétitions soit effectué au bon moment.

21. L'officier de sécurité des compétitions

Il est responsable pour l'inspection de l'équipement avant les compétitions et du maintien des standards de sécurité lors des compétitions.

Chapitre 3. MANUEL de COMPÉTITION

Le manuel de compétition de l'ACPS contient, en plusieurs parties, les informations suivantes :

MANUEL	TITRE	Dernière RÉVISION
MIP 4A	Les championnats nationaux canadiens de Parachutisme Manuel de l'organisateur	mars 2010
MIP 4A Part II	Les championnats de coupe de conférence de parachutisme. Manuel de l'organisateur	mars 2010
MIP 4B	Les championnats nationaux canadiens de parachutisme Règles des épreuves	mars 2010
MIP 4B App. I	Figures tirées au hasard de VR4 et blocs de séquences	avril 2006
MIP 4B App. II	Figures tirées au hasard de VR8 et blocs de séquences	avril 2006
MIP 4B App. III	Figures de VR10 de vitesse	avril 2006
MIP 4B App. IV	Figures tirées au hasard de FSV et blocs de séquences	avril 2009
MIP 4C Part I	Les championnats nationaux canadiens de paraski Manuel de l'organisateur	juin 2004
MIP 4C Part II	Les championnats nationaux canadiens de paraski Règles de l'épreuve	juin 2004
MIP 4D	Les records canadiens de parachutisme de l'ACPS	février 2008
MIP 4D App. I	Formulaire d'homologation des records en parachutisme (F114)	septembre 2006
MIP 4D App. II	Les records canadiens de l'ACPS – Records de l'heure	octobre 2010
MIP 4D App. III	Les records canadiens de l'ACPS – Records périmés et/ou retirés	octobre 2010
MIP 4E	Le système de qualification des juges de l'ACPS	mars 2009
MIP 4E App. I	Liste des juges qualifiés	janvier 2010
MIP 4E App. II	Formulaire de demande de qualification de juge	décembre 2005
MIP 4E App. III	Qualification des juges - formulaire de validation annuelle	décembre 2005
MIP 4F	Politique et procédures du comité des équipes nationales	novembre 2010
MIP 4F App. I	Les équipes nationales – Entente avec les athlètes	mars 2008
MIP 4F App. II	Plan d'entraînement annuel	novembre 2010
MIP 4F App. III	Performances de l'équipe nationale canadienne aux CMP	février 2010
MIP 4F App. IV	Senior rapport national membre de l'équipe	novembre 2010
MIP 4F App. V	Base de données sur l'évaluation des athlètes	novembre 2010
MIP 4G	Manuel de politique et procédures du CÉNC	novembre 2010

Les manuels sont mis à jour chaque année selon les changements des règles de la FAI, les suggestions des juges après les compétitions nationales et les coupes de conférence, l'ajout de nouvelles disciplines et selon le bon vouloir ou l'orientation du comité des équipes nationales et de compétition. On peut voir la liste des dates de mises à jour et de révisions dans le MIP 4G.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous devriez obtenir au moins une copie du dernier MIP 4B et le relire attentivement puisque l'information qu'il contient est de la plus haute importance pour tout juge indépendamment de son niveau de savoir-faire ou de son expérience. Les manuels sont disponibles sur le site Internet de l'ACPS.

Chapitre 4. ÉPREUVES DE COMPÉTITION

1. Épreuve de précision à l'atterrissage

- 1.1 L'épreuve de précision individuelle à l'atterrissage est organisée comme suit : les parachutistes, deux par passe d'avion et qui sautent à 2800 pieds, ouvrent leur parachute après un délai de 0 à 5 secondes et essaient d'atterrir sur ou aussi près que possible du centre d'une cible.
- 1.2 Dans l'épreuve de classe ouverte, le pointage obtenu sera celui indiqué par le **dispositif de mesure automatique** (DMA) tandis que les contacts hors DMA seront de 16 cm. Les atterrissages des compétiteurs juniors et intermédiaires hors DMA seront mesurés avec un ruban à mesurer placé à partir du bord du disque central de la cible jusqu'à un maximum de 10 mètres. C'est important de noter que la mesure est faite à partir du premier point de contact du corps avec la surface. Les parties d'équipement qui pendent librement ne seront pas tenues en compte mais le corps inclut les chaussures, les bottes, les gants et la combinaison de saut couvrant le derrière, les coudes...etc.
- 1.3 **Placements des juges à la cible.** Il y aura trois ou quatre juges placés autour de la cible tel qu'indiqué sur le schéma 1. Si quatre juges sont utilisés, un des juges sera normalement un juge de « jambe » et placé sur la ligne de vent en amont ou en aval de la cible par rapport au vent et à une distance variant de 5 à 10 mètres du centre de la cible. Ceci servira à déterminer le premier point de contact avec la surface. On tiendra compte de l'évaluation du juge de « jambe » en cas de désaccord entre les juges de cible.

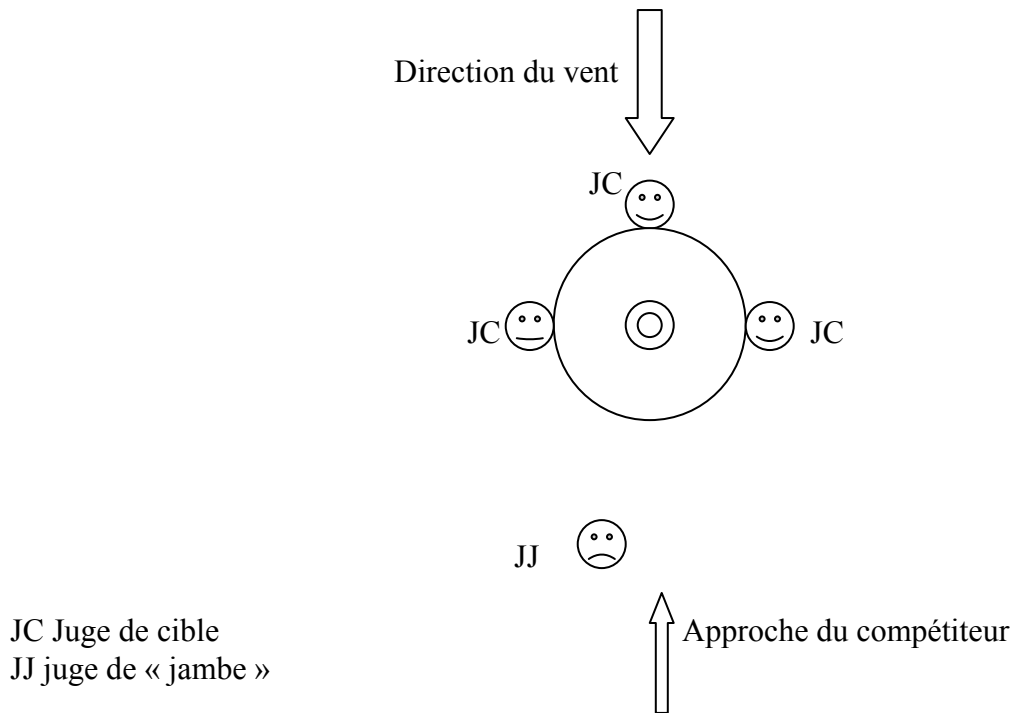


Schéma 1

Si la situation est idéale alors que le sauteur approche la cible directement contre le vent, les juges de cibles se placeront de façon à ne pas obstruer la vue du compétiteur. Les juges doivent occuper une position qui leur permet de pivoter selon tout changement de vent tout en maintenant entre eux une position en « triangle ». Le juge de « jambe » se tiendra à plusieurs mètres en arrière du bord de la cible (matelas de gymnastique). Un juge à l'entraînement devrait se tenir à côté d'un des autres juges ou se placer à la position exigée par le juge d'épreuve. C'est important de noter que les juges ne devraient jamais se placer entre le compétiteur et la cible et devraient prendre place à un endroit tel qu'ils ne fassent pas d'ombre sur le DMA. Il s'agit ici que le compétiteur ait une vision ininterrompue de la cible en tout temps.

1.4 **Le concept de la position en « triangle ».** La position en « triangle » représente une figure imaginaire obtenue en traçant une ligne entre les trois juges de cible. En condition normale, le triangle reste intact lors de toute la durée de la descente et de l'approche du compétiteur. Comme le sauteur bouge latéralement (ou même effectue un cercle complet autour de la cible), le triangle pivote autour de la cible afin que les juges restent tout le temps dans la même position relative par rapport au sauteur et sa ligne d'approche probable. L'avantage que procure cette méthode est qu'à aucun moment, il n'y a de juge entre le sauteur et le DMA.

La méthode fonctionnera bien pour un sauteur d'expérience dont le travail sous voile et l'approche sont prévisibles. Cependant, quand le sauteur effectue une approche semi contrôlée ou assez cavalière, la position en « triangle » sera rompue et devra réagir à tout changement incessant. Il faudra pourtant se rappeler en tout temps à éviter une désorganisation apparente (ou pire, une panique) et fournir au sauteur une vision claire de la cible.

1.5 **Usage des fichets.** Le fichet est l'outil de base pour l'évaluation des mesures en cas d'atterrissage hors DMA. Il consiste en une tige de métal (généralement en acier) d'un faible diamètre et d'une longueur de 30 cm. Il est muni d'une petite poignée à laquelle est attaché un ruban coloré pour être bien visible (voir photo #1)



Photo #1

Le fichet est utilisé pour indiquer la ligne de vision à partir du juge jusqu'au premier point de contact du corps avec la surface. Quand on parle du corps, cela inclut : les chaussures, les bottes, les gants... , la combinaison de saut couvrant le derrière, les coudes...etc.

Pour indiquer la ligne de vision, le juge couche le fichet à plat sur la surface en le pointant vers le point de contact perçu. Cela confirme instantanément et en silence l'opinion du juge quant à l'endroit où il a réellement vu le premier point de contact avec la surface. Cette façon améliore la rapidité du pointage de façon considérable.

La raison pour laquelle le juge indique la ligne de vision réside dans le fait qu'il est impossible pour un juge d'évaluer avec précision l'emplacement exact du point de contact. De ce fait, le point de contact sera déterminé par triangulation sachant qu'un juge peut indiquer avec une bonne précision, la ligne entre lui et ce point. Le point de contact se trouve à l'intersection des lignes de vision.

Quand les fichets sont en place, ils doivent y rester jusque quand le sauteur et son parachute ont quitté la cible. Il se pourrait que le sauteur ou son parachute tombe sur le lieu d'atterrissage, cachant ainsi le point de contact et les fichets. Si les juges lâchent les fichets, ces derniers peuvent se faire projeter plus loin, bouger ou se faire traîner et prendre par la voilure ce qui rendra inutilisable l'évaluation des juges.

Après que la zone d'atterrissage est dégagée, le juge place son fichet afin d'indiquer la direction du point de contact et de correspondre à la direction indiquée par les autres fichets. Un juge désigné sous le vocable de « juge de fosse » (pit Judge) de la cible, a alors la responsabilité de déterminer le point correspondant à la localisation moyenne en enfonçant un fichet verticalement à ce point où le premier contact a été déterminé.

Cette méthode par triangulation est utilisée à tout moment où une mesure hors DMA est utilisée.

1.6 **Mesure.** Une fois que le fichet a été enfoncé verticalement, il est maintenu en place par le juge. Ce même juge tient le ruban à mesurer contre la tige du fichet et quand il est prêt et satisfait, dit : « marquez » comme signal pour que la mesure se poursuive. Le ruban à mesurer doit être tendu sans aucune torsade. La mesure est faite au centimètre le plus proche du disque central (en plein dans le mille) mais à l'extérieur de ce dernier. La mesure est vérifiée par un second juge et certifiée correcte pour ensuite être criée fortement et clairement aux deux responsables qui l'écriront sur les feuilles de pointage et qui renverront verbalement l'information écrite au juge responsable de la mesure qui à son tour en confirmera l'exactitude. Le fichet pourra être enlevé seulement après que cette vérification a été faite. La raison de cette procédure est qu'il soit peut-être nécessaire de refaire une autre mesure, alors que si le fichet a été retiré, le point de contact sera perdu.

1.7 **Tranquillité et mouvement.** Les trois ou quatre juges à la cible doivent être au courant qu'il ne doit y avoir aucune sorte d'interférence et aucun dérangement avec le sauteur en approche. Ils doivent donc être particulièrement attentifs à garder leurs mouvements au minimum (en gardant la position du « triangle » intacte) et en gardant à l'esprit que tout mouvement doit être lent et sans changement soudain ou brusque. Pour les mêmes raisons, la conversation sera gardée au minimum et si nécessaire elle devra être calme.

Il ne faut absolument pas lever et bouger les bras et éviter tout geste pouvant être considéré comme signal ou distraction pour le compétiteur.

Quand le sauteur a atterri, il ne doit pas y avoir d'exclamations ou de discussions à voix forte à aucun moment. C'est le devoir des juges de favoriser la confiance du sauteur en montrant leur solidarité et compétence durant la compétition. Le sauteur ne devrait pas entendre un juge déclarer un pointage et apprendre plus tard que le pointage officiel est différent.

1.8 **Discrétion.** En plus de la tranquillité et de garder les mouvements au minimum, les juges doivent démontrer la plus grande discrétion. Il y a deux raisons à cela. La première est de montrer qu'aucune distraction n'a lieu de la part des juges vis-à-vis du sauteur. La deuxième qui est très importante est que les yeux doivent être aussi proches que possible du sol puisqu'il s'agit d'avoir la meilleure vue et ligne de vision possibles du point de contact.



Photo #2

De façon à avoir la tête le plus bas possible et donc les yeux plus proches du sol, il sera nécessaire de s'accroupir ou de s'agenouiller. Donc, le fait d'avoir les genoux sales est un indice que le juge a fait correctement son travail. Cela s'applique à tous les juges impliqués pour déterminer le premier point de contact.

1.9 Exemples de positionnement des fichets. Quand les fichets utilisés sont rassemblés vers un point commun, c'est bien rare qu'ils se croisent tous en un seul point, d'où le besoin de déterminer le point moyen qui deviendra le premier point de contact déterminé. En utilisant trois fichets, la tâche est particulièrement toute tracée vu que le centre du triangle (entre les fichets) sera pris comme point moyen. (voir photo #3)

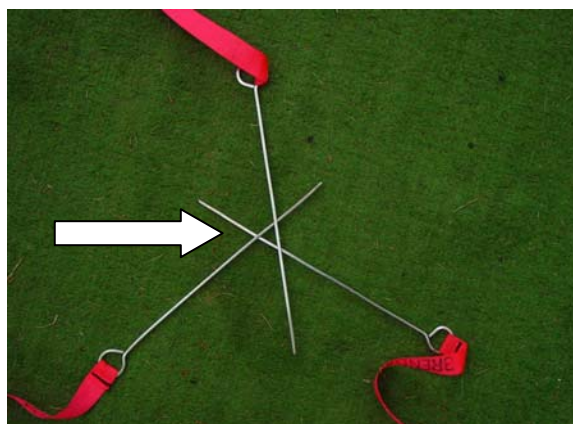


Photo #3

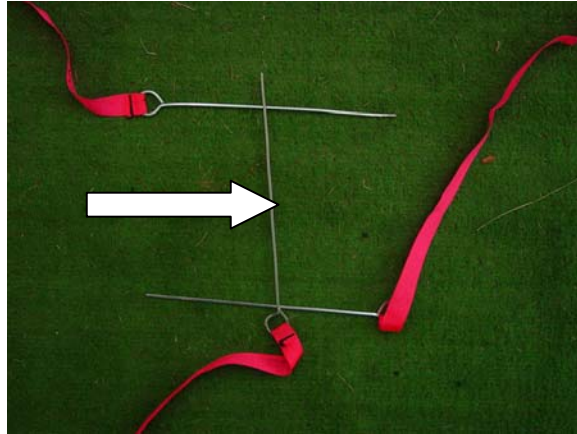


Photo #4

Le point moyen sera donné par la mi-distance entre les fichets parallèles le long du troisième fichet (Photo #4)

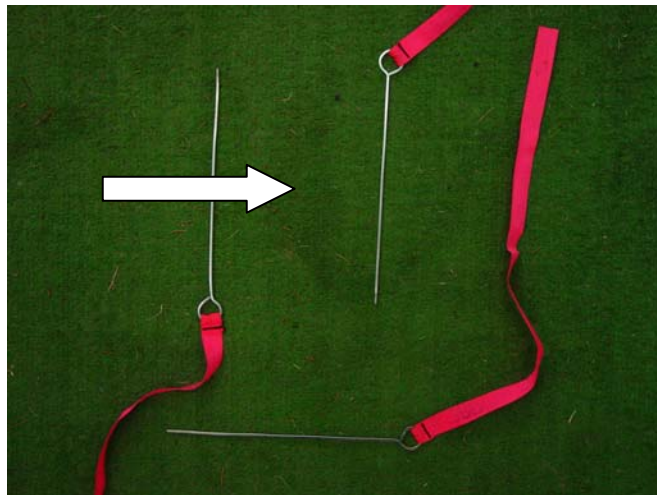


Photo #5

Il n'est probablement pas équitable pour le compétiteur que de prendre ici le centre du « triangle » comme point moyen vu que le fichet en bas à droite semble avoir une position erronée ou bizarre. Si les juges en discutent et tombent d'accord qu'on ne tient pas compte ce dernier fichet, alors la mi-distance entre les deux autres fichets parallèles sera le point recherché. Photo #5

1.10 Enfonceur un fichet. Quelques fois, même si le sauteur est sorti de l'avion au bon moment, il peut arriver à la cible très proche d'un sauteur qui le précède. Lors de cette situation, même si on a le temps d'enfoncer un fichet, c'est trop tard pour se servir du ruban à mesurer sans interférer avec ce sauteur. Dans ce cas, le premier fichet est enfoncé et la meilleure façon est de le faire à un angle très plat pour que juste le dessus de la tige corresponde au point de contact alors que la poignée reste à plat sur le sol (Photo #6). De cette façon, aucune personne ou objet (comme la voilure) ne pourra facilement attraper ou faire bouger la poignée. Si le fichet était enlevé, alors le point ne pourrait plus être identifié avec certitude et on devrait peut-être accorder une reprise de saut au compétiteur.



Photo #6

On doit éviter d'enlever le fichet afin de garder l'endroit du point de contact

- 1.11 **Le bénéfice du doute.** Quand il y a un doute pour l'évaluation, on doit utiliser le concept du « bénéfice du doute » à l'avantage du compétiteur comme par exemple :
- a) Si le juge détermine que les deux pieds ont touché le sol simultanément, le point de contact sera choisi selon le pied le plus proche du centre
 - b) Si deux juges donnent une indication que le compétiteur a atterri sur le DMA et qu'un autre dit que le premier contact a eu lieu hors DMA, le compétiteur recevra comme pointage celui indiqué par le DMA. Si un seul juge mentionne un premier contact avec le DMA et deux juges disent que ce contact a eu lieu hors DMA, alors le compétiteur recevra le pointage de 16 cm ou, en classe junior et intermédiaire, le pointage mesuré.
 - c) Si un juge indique que le premier contact est sur le DMA, un second juge dit que ce premier point de contact est hors DMA et qu'un troisième juge est incapable de se prononcer sur ce point de contact, alors on recourra à l'opinion du juge de « jambe » pour le pointage.
- 1.12 **Dispositif de mesure automatique.** Le DMA fournit une mesure par intervalle de un centimètre (1 cm) à partir du bord du petit disque central jusqu'à 16 cm. Certains modèles plus anciens mesure jusqu'à 15 cm. En général, ceci a son importance car tout premier contact excédant 15 cm signifie que le compétiteur voit effectivement ses chances devenir nulles pour obtenir une médaille (ou même de se retrouver dans les 50 meilleurs aux championnats mondiaux). La responsabilité des juges est de déterminer si le premier point de contact se trouve sur le (tapis) capteur du DMA et si c'est le cas, de lire le pointage inscrit (bien sûr, à condition que les juges estiment que l'appareil fonctionne normalement).



Photo #7

Le dessus et le dessous du (tapis) capteur du DMA sont recouverts d'une enveloppe protectrice. Le tout forme un ensemble flexible de construction robuste : Voici comme le DMA fonctionne :

Quand une pression est appliquée sur un point du capteur du DMA, le circuit électrique à ce point envoie un signal tout en annulant l'effet des autres circuits. Dès lors, aussitôt que le premier signal est reçu, aucun autre signal ne peut être acheminé à l'affichage. Autrement dit, le DMA ne tient compte que de la pression due au premier point de contact.

Pour être plus exact, le capteur DMA doit être assez sensible pour mesurer la distance du point de contact plutôt que le premier point de pression. Pour illustrer ceci, supposez qu'un sauteur soit légèrement sur le côté du capteur du DMA et essaie d'atteindre le disque central, il effleure le capteur du DMA (point de contact) pour ensuite frotter son pied en travers de ce dernier (en créant une pression sur le circuit). Le DMA devrait être capable de détecter le premier point de contact et ne pas réagir seulement aux pressions subséquentes. Le capteur du DMA est défectueux dans ce sens si le sauteur doit le frapper avec sa propre technique pour s'assurer que le premier point de contact corresponde au premier point de pression.

1.13 Vérification du bon fonctionnement du capteur du DMA. Comme le fonctionnement du DMA est automatique, il doit être vérifié régulièrement afin de s'assurer qu'il fera sa tâche. Cela est normalement effectué en tapant ou appliquant de la pression sur le capteur avec la jointure des doigts le long d'une ligne radiale à des intervalles de 1 cm pour tester tous les circuits. On fait cette vérification pour des distances radiales de 3 à 4 cm. Si l'affichage obtenu est celui auquel on s'attend, on en conclut que l'appareil fonctionne normalement. Une pression excessive peut endommager le capteur. Si une pression excessive est nécessaire pour obtenir une lecture, il y a de fortes chances que le capteur arrive à la fin de sa durée de vie.

Ça fait aussi partie des vérifications que de voir au câblage et aux autres parties de l'équipement du DMA qui doivent aussi être inspectés pour prévenir une défaillance technique.

L'inspection devrait être faite à intervalles de temps réguliers et à chaque fois qu'un affichage anormal apparaît.

1.14 **Fiabilité du capteur du DMA.** Le capteur fait partie d'un système automatique. Pour assurer une fiabilité de l'évaluation et de la mesure pour chaque sauteur, les juges déterminent seulement si le point de contact est sur le capteur. Si c'est le cas et qu'on sait que le capteur fonctionne bien, la lecture fournie par le capteur deviendra le pointage

Quand le capteur fonctionne bien, les juges ne peuvent évaluer rien d'autre que ce que l'affichage indique et n'en décideront pas autrement.

1.15 **Le centrage du capteur.** Ce qui semble bien fonctionner est l'utilisation des cordes extensibles du genre « bungee » de 1/4 de pouce attachées à des anneaux montés sur la partie inférieure du capteur. Ces cordes seront étirées également à travers le matelas d'atterrissage (tuffet) et attachées à leur autre extrémité au matelas ou au sol. La corde extensible sera assez forte pour maintenir le capteur en position. Après qu'un compétiteur a atterri, si c'est nécessaire, le capteur sera soulevé et on le laissera tomber en position puisque si les cordes ont une tension égale, il se recentrera de lui-même. Si par hasard on utilise un tapis d'appoint (back foot pad) placé sous la cible électronique, le DMA peut être attaché directement à ce tapis d'appoint.



Photo #8

1.16 Personnel d'épreuve requis. Le personnel d'épreuve requis pour la précision à l'atterrissage est le suivant :

Juge d'épreuve (1)	Juge à l'anémomètre (1)
Juge de cible (3)	Juge au réarmement de l'affichage électronique (1)
Juge de « jambe » (1)	Responsables de la transcription (2)
Juge à l'observation (1)	

S'il y a un manque de juges, on peut demander à un juge présent de contrôler plus d'un poste.

Aux grandes compétitions internationales, du personnel supplémentaire peut être nécessaire pour le contrôle à l'embarquement et le travail du responsable à l'enregistrement des pointages... etc. De plus, il y aura aussi deux ou plus de juges délégués à l'observation, deux juges à l'anémomètre et deux juges de « jambe ». Il pourrait y avoir également des juges à l'entraînement placés près de la cible.

1.17 Les tâches du personnel d'épreuve. Les tâches de chaque membre du personnel sont les suivantes :

- a) **Juge d'épreuve.** Avant tout, le juge d'épreuve a comme responsabilité le bon déroulement de l'épreuve. Il organisera une session d'information pour les compétiteurs avant l'épreuve et expliquera les règles et les points spécifiques sur lesquels il faut mettre l'accent. Il assignera les tâches aux juges et s'assurera d'une rotation régulière des tâches entre eux. De plus, il verra à ce que la transcription des pointages soit correcte, des feuilles d'enregistrement aux feuilles officielles (master sheets) des pointages, ainsi que les publications des résultats officiels qui s'en suivent.
- b) **Juges de cible.** Leur responsabilité est de contrôler l'espace autour de la cible et de déterminer le premier point de contact des compétiteurs avec la surface. Si la mesure manuelle doit s'appliquer, c'est eux qui la feront et qui donneront le pointage. Dans le cas où la cible électronique (DMA) est utilisée, ils transmettront le pointage aux responsables à l'enregistrement. Ils veilleront aussi à vérifier le retour de message pour fins de vérification de la part de ces responsables. De plus, ils devraient aussi être au courant, à tout moment, des endroits où les compétiteurs se trouvent dans les airs et observer leur descente quand c'est possible, au cas où un incident survienne et qui pourrait être sujet à discussion par la suite.
- c) **Le juge de « jambe ».** Le juge de « jambe » se positionne entre 5 à 10 mètres du cercle et sa responsabilité est d'observer quelle partie du corps du compétiteur touche en premier la surface. Si les juges de cible sont tous d'accord, l'opinion du juge de « jambe » ne sera pas requise. Quand il y a mésentente entre les juges de cible, l'opinion du juge de « jambe » peut être retenue.
- d) **Le juge de l'anémomètre.** La responsabilité de ce juge est d'observer l'anémomètre à tout instant et de noter la vitesse du vent ainsi que sa direction lorsqu'un compétiteur atterrit. Il a une responsabilité spéciale pour remarquer tout changement de direction quand le vent est au-dessus de 3 m/s. Si le vent s'approche de 7 m/s, ce juge doit être particulièrement vigilant pour remarquer des rafales momentanées qui peuvent faire passer le vent au-dessus de la limite de vitesse et, si c'est le cas, il devra en informer le juge d'épreuve. Un rapport écrit sera rédigé pour toutes ces observations en incluant le temps de l'atterrissage.
- e) **Juge chargé de l'observation.** Ce juge a des responsabilités multiples qui requièrent l'observation de chaque sauteur de la sortie jusqu'à l'atterrissage en prenant des notes écrites sur ces observations. Les points qui doivent être particulièrement observés et notés sont :
 - i. Le point de sortie (position normale, trop à droite ou à gauche, trop long ou trop court)
 - ii. Longueur du délai en chute libre
 - iii. Voilure déployée et volant normalement ou défaillance
 - iv. Contrôle sous voilure
 - v. Interférence avec autres sauteurs (si oui, qui est en faute ?)
 - vi. Espacement entre les sorties
 - vii. Performance des voilures affectées par des vents en altitude ou au sol surtout lors de l'approche finale
 - viii. Temps écoulé entre sortie et atterrissage

Le juge chargé de l'observation sera équipé normalement d'un télémètre ou autres moyens optiques pour observer les sorties, les déploiements et la première partie de la descente

Un rapport écrit sera rédigé sur toutes les observations pour chaque sauteur même si rien d'anormal n'arrive. Ce rapport est d'une importance cruciale au cas où une demande de reprise de saut soit faite.

À beaucoup de compétitions, deux juges (un juge principal et un juge à l'entraînement) combineront les fonctions de juge chargé de l'observation et de juge à l'anémomètre en s'aidant mutuellement et donc, un des deux pourrait émettre une autre opinion dans des cas douteux.

La règle générale consiste dans le fait que, même un petit événement ou un événement qui semble insignifiant, vaut la peine d'être noté. Les remarques qui en découlent peuvent devenir la seule évidence disponible pour des discussion subséquentes quant à la validité d'une demande de reprise de saut.

Si l'anémomètre est capable d'enregistrer, un enregistrement continu peut s'effectuer que ce soit pour la vitesse et la direction du vent ainsi que pour le temps d'atterrissage qui peut être marqué sur le papier d'enregistrement. Encore une fois, cela fournit une évidence très valable dans le cas d'une demande de reprise de saut.

- f) **Juge à la remise à zéro du DMA.** La responsabilité première de ce juge est de contrôler et de superviser le fonctionnement de l'écran d'affichage du DMA. Il confirmera aussi les résultats affichés avec les juges de cible et quand ils se seront mis d'accord que le premier point de contact s'est fait sur le tapis du DMA, le pointage affiché deviendra le pointage officiel. Si la remise à zéro de l'affichage et l'opération du DMA sont effectuées par quelqu'un d'autre qui ne fait pas partie des juges, le juge d'épreuve contrôlera cette opération.
- g) **Normalement il y a deux responsables à l'enregistrement.** Leur travail consiste à enregistrer les pointages fournis par les juges et transmis verbalement par le chef de cible (Pitt boss). Les responsables à l'enregistrement transcriront le numéro du sauteur (inscrit sur le casque), (aux compétitions mineures, il est possible d'écrire le nom du sauteur), la couleur de la voilure (pour référence future au cas où il y a des différences dans les résultats) ensuite le pointage sera enregistré. Le responsable à l'enregistrement renverra verbalement au chef de cible le pointage qu'il vient de transcrire pour s'assurer que ce pointage correspond au pointage qu'on lui a transmis verbalement. La position de responsable à l'enregistrement est en est une assez ennuyeuse mais de grande importance.

1.18 Transcriptions par écrit requises. Il y a trois enregistrements distincts requis :

- a) les feuilles de rapport des juges à l'observation et à l'anémomètre
- b) les feuilles (de pointage) des responsables à l'enregistrement des pointages
- c) les feuilles principales d'enregistrement des pointages (Master score sheets)

(demandez-en des copies au responsable de cours de juge)

Les rapports des juges à l'observation et à l'anémomètre seront conservés jusqu'à la fin ultime de l'épreuve. On pourra s'en débarrasser ensuite.

Les deux jeux de feuilles d'enregistrement des pointages sont remis au juge d'épreuve qui les comparera et vérifiera qu'il n'y ait aucune différence et s'il c'est le cas, s'assurera ou supervisera la transcription correcte des pointages sur les feuilles principales d'enregistrement (master score sheets) des pointages.

S'il y a des différences entre les deux jeux de feuilles d'enregistrement, et si cette différence ne peut être résolue (par exemple : s'il est impossible de déterminer quel jeu de feuilles détient la bonne information), on accordera normalement une reprise de saut.

Les feuilles d'enregistrement sont conservées jusque quand l'épreuve est terminée au cas où un compétiteur aurait une question sur son pointage. Tout doute doit être clarifié.

La transcription des feuilles d'enregistrement aux feuilles principales (master score sheets) doit être vérifiée et vérifiée à nouveau pour raison de conformité. Les feuilles principales d'enregistrement des pointages sont confiées au juge d'épreuve.

Une fois que la dernière ronde a été terminée et que les feuilles principales d'enregistrement des pointages sont remplies, les pointages accumulés de chaque compétiteur sont compilés et le classement exposé sous forme de tableau. Ce calcul devrait être vérifié plusieurs fois et certifié conforme par le juge d'épreuve et le juge en chef. Les résultats peuvent alors être déclarés officiels et finaux.

C'est une bonne chose à noter qu'une vérification répétée par différentes personnes est une prévention et évite de l'embarras par la suite.

1.19 Évaluation des points de sorties et de déploiement. On doit donner au compétiteur l'occasion d'évaluer les points de sortie et de déploiement avant de faire son saut. Quand l'épreuve est en cours de route, cela se fait simplement en observant les performances des voilures des autres compétiteurs. Si l'épreuve continue ainsi sans interruption aucune autre méthode ne sera utilisée.

Cependant, au début de l'épreuve, ou s'il y a interruption pour plus d'une heure et aussi, s'il survient un changement de vent important, l'évaluation du point de sortie sera faite en utilisant un indicateur de dérive du vent (IDV).

Le IDV est ordinairement fait d'une certaine longueur de papier crêpe lesté à une extrémité pour avoir le même taux de descente que la moyenne des parachutistes sous voile. Ce IDV est lâché à l'altitude de déploiement désignée et indiquée par le juge selon les règles de l'épreuve ou par un parachutiste d'expérience délégué par le juge d'épreuve. Normalement, deux IDV seront lâchés au cas où un des deux ait une défaillance ou ne fonctionne pas comme prévu pour une raison quelconque.

Bien qu'il n'existe aucune exigence pour ce faire, c'est une pratique acceptée que d'avoir les juges eux-mêmes qui sautent ce qui permet aux compétiteurs de précision à l'atterrissage de bien observer avant que ce soit leur tour de sauter. Il s'agit bien sûr que les juges qui sautent aient un degré raisonnable d'habileté pour que leur performance bénéficie aux compétiteurs.

Une photographie aérienne du centre de parachutisme devrait être disponible pour pouvoir y indiquer le point de contact au sol de l'indicateur de dérive du vent (IDV) et ainsi montrer aux compétiteurs la distance qu'il a parcourue et la direction prise. L'IDV devrait être lâché directement au-dessus de la cible si possible.

1.20 Manches à air/indicateurs de vent. Deux manches/indicateurs de vent à air sont requis pour aider les compétiteurs.

Une manche à air, qui n'est pas trop sensible, capable d'indiquer des vents de 2m/s à 9m/s (de 5 à 20 MPH) sera obligatoire et devra être érigée en deçà de 100 mètres de la cible et placée à la hauteur d'une voilure gonflée.

Une seconde manche à air/indicateur de vent ou ruban sensible à des vents de moins de 2m/s sera placé à 25 mètres de la cible. Son emplacement sera décidé par le juge d'épreuve afin d'être bien vu par les compétiteurs lors de leur approche finale.

1.21 Procédures pour signal d'arrêt de l'approche (wave off). Ce signal donné à partir du sol est utilisé pour arrêter les manœuvres d'approche de la cible par le compétiteur. Il peut y avoir plusieurs raisons comme :

- a) un compétiteur blessé à la cible
- b) des compétiteurs trop proches l'un de l'autre
- c) du trafic lors de l'approche finale

Ce signal doit être clair et sans équivoque envers le compétiteur en cause. Normalement un grand drapeau coloré (souvent rouge) est utilisé en étant pointé vers le sauteur et en le déplaçant latéralement et alternativement avec les bras pour ne pas prêter à confusion. C'est le seul signal qui devrait être utilisé et les compétiteurs doivent être avisés qu'ils ne doivent pas tenir compte d'autres signaux (signes avec les bras...etc). C'est très important que les juges soient avertis qu'ils ne doivent rien faire d'aucune façon qui pourrait constituer un faux signal pour un compétiteur. Des engins fumigènes peuvent être utilisés pour envoyer un signal aux compétiteurs qui sont encore assez haut et qui ne pourraient pas voir le drapeau.

1.22 Préparation de la cible. C'est important que la cible soit bien préparée avant et durant la compétition, que ce soit pour la sécurité du compétiteur ou pour la facilité de l'évaluation.

Le matelas de gymnastique ou d'atterrissage (tuffet) doit être maintenu aussi plat que possible pour éviter que le compétiteur ne touche la surface prématurément. La partie supérieure du matelas devient quelquefois bosselée après plusieurs atterrissages de sauteurs et doit être lissée à nouveau. Certains matelas gonflés peuvent s'arrondir au centre, ce qui est bien jusqu'à un certain point mais qui veut dire aussi qu'il y a plus de risque de rebondir en dehors du matelas et donc de se blesser. Cela ne veut pas dire que le compétiteur ne pourra pas utiliser le pied d'en arrière ou un contact avec son derrière mais cela ne devrait pas avoir comme cause la forme concave du matelas. La surface, si elle n'est pas plate, devrait être au moins convexe.

Si la cible est constituée de petits galets ou cailloux, ceux-ci devraient avoir un diamètre d'environ 3/8 de pouce. La raison pour utiliser un tel gravier réside dans le fait qu'il permet d'absorber l'eau et de plus, d'être ratissé à partir du centre dans toutes les directions sans pour cela devenir trop tassé. Ce dernier point est important car le compétiteur peut se blesser si la surface devient trop dure.

La cible doit être préparée en amassant les galets vers le centre, mais pas trop, car ça en enlèverait des bords. Ensuite, en utilisant un râteau, les galets sont répartis uniformément du centre vers les bords dans toutes les directions jusqu'à ce qu'une surface plate et lisse soit obtenue avec une légère partie convexe au centre. Des ratissages fréquents lors des compétitions seront nécessaires pour s'assurer que chaque compétiteur ait la même surface pour atterrir, question d'être uniforme pour tous!

1.23 Configuration de la cible. Le schéma suivant illustre la configuration de la zone de la cible pour les championnats mondiaux. Sans être si complexe, la zone de la cible, pour les petites compétitions, est à peu près pareille. Le juge d'épreuve contrôle et surveille toute l'activité et se tient en contact radio avec les avions et le manifeste au cas où une interruption des activités soit nécessaire.

Il est important, pour tout niveau de compétition, que des arrangements soient pris pour tenir les spectateurs et les compétiteurs en dehors de la zone de la cible. Ceci peut se faire en installant des cordes et des piquets cassables, avec les balles de foin ou en marquant de façon claire les cercles exigés au moyen d'une peinture non nuisible à l'environnement. Quelle que soit la méthode utilisée, on doit veiller à la sécurité du compétiteur à tout moment.

Configuration de la cible pour la précision à l'atterrissage

Accuracy target layout = Configuration de la cible pour la précision à l'atterrissage

Windsock = manche à air

Streamer = ruban indicateur de vent

Wind meter pole and read out = mât de l'anémomètre et affichage; 7 MPS = 7 m/s

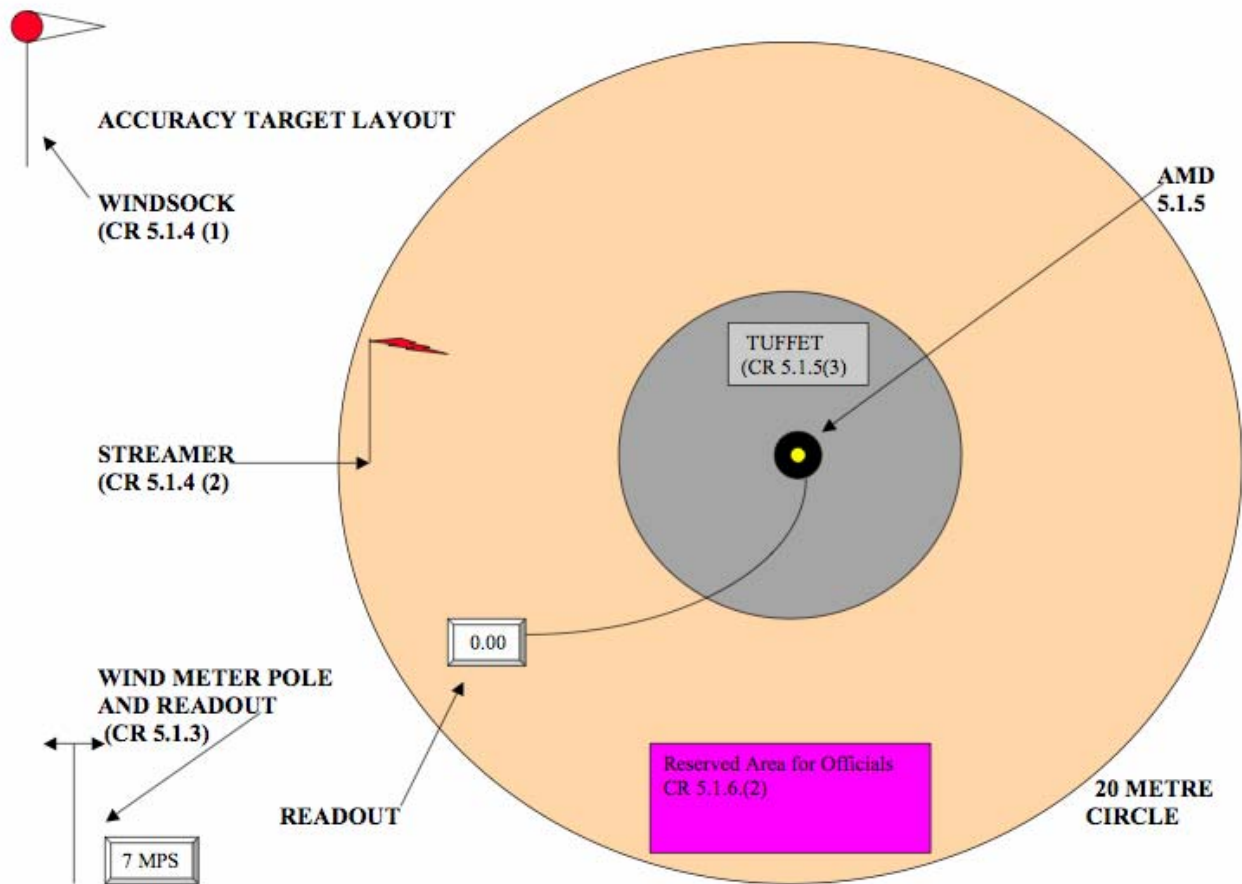
Readout = affichage

Tuffet = matelas de gym (d'atterrissage)

AMD = DMA

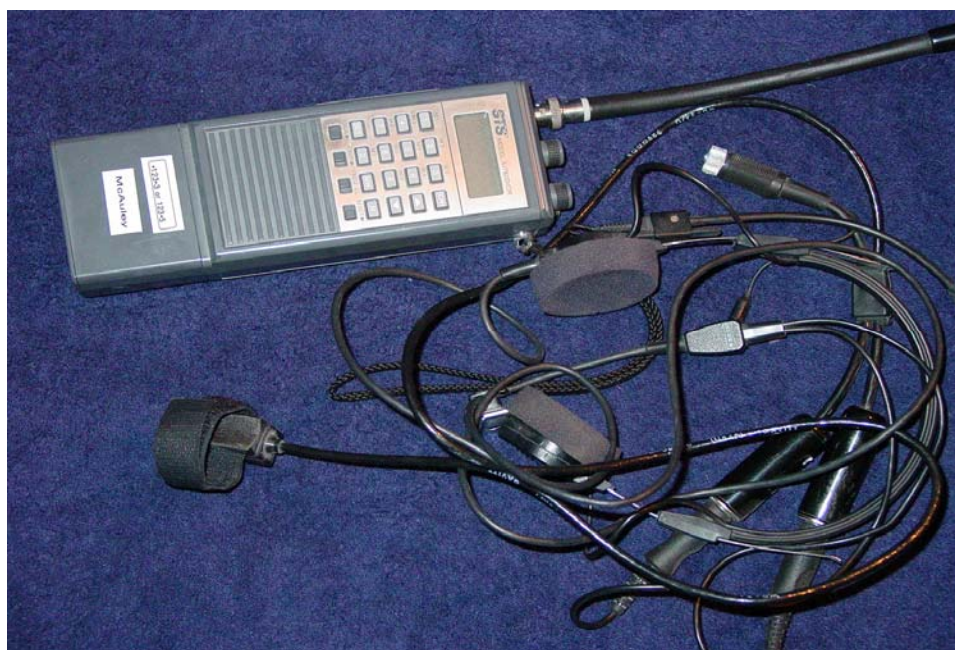
Reserved area for officials = aire réservée aux autorités des compétitions

20 metre circle = cercle de 20 mètres



Galerie de photos





2. Épreuve de voltige

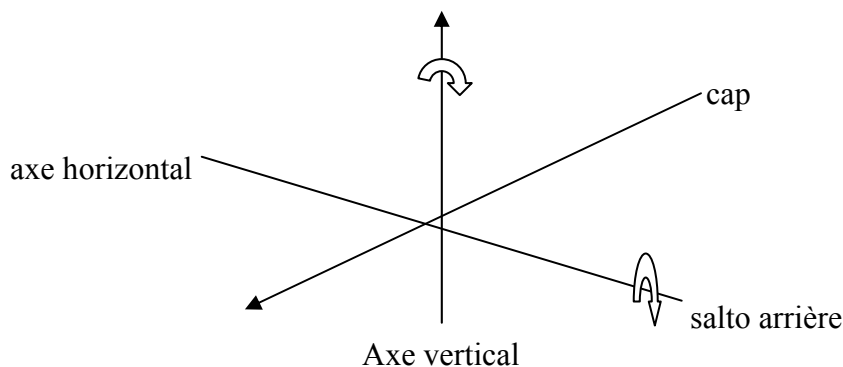
- 2.1 L'épreuve de voltige consiste à avoir un seul parachutiste à la fois qui saute de 2200 m (7200 pieds) et exécute une série de manœuvres prédéterminées et orientées selon un cap obligatoire. Les juges évaluent la précision des manœuvres et le temps nécessaire à exécuter cette série. Des pénalités de temps sont attribuées aux manœuvres imprécises ou non conformes.
- 2.2 Le pointage du saut sera le temps moyen utilisé (au 1/100 de seconde) pour effectuer la série auquel on ajoutera les pénalités de temps en seconde.
- 2.3 **Une série de voltige.** Une série de voltige est une séquence de manœuvres en chute libre exécutées dans un ordre prévu. Le compétiteur doit pivoter deux fois de 360^0 , suivi d'un salto arrière, pivoter à nouveau deux fois de 360^0 et finir par un salto arrière. Il y a quatre séries prescrites :

	tour	tour	salto	tour	tour	salto
Série #1	gauche	droit	arrière	gauche	droit	arrière
Série #2	droit	gauche	arrière	droit	gauche	arrière
Série #3	gauche	droit	arrière	droit	gauche	arrière
Série #4	droit	gauche	arrière	gauche	droit	arrière

Toutes les manœuvres sont exécutées selon un cap obligatoire et les deux axes de manœuvres sont à un angle 90^0 par rapport à la ligne entre le sauteur et ce cap.

Un **tour** est défini comme un pivotement du corps selon l'axe **vertical**.

Un **salto arrière** est défini comme un pivotement du corps **vers l'arrière** selon l'axe **horizontal**



La définition de ces manœuvres concerne le corps (le torse allant du cou jusqu'à l'entrejambe, sans tenir compte de la tête, des bras et des jambes). Pour les juges, ce que font les membres du corps ne compte pas.

2.4 Les pénalités. Comme nous avons vu, le pointage des sauts inclut le temps en seconde attribué pour les pénalités. Les pénalités sont données quand les 6 manœuvres sont exécutées sans précision par rapport au cap et les axes mentionnés plus haut. Certaines imprécisions ne sont pas pénalisées comme un angle de $+ ou - 30^0$ ou moins selon un axe donné.

Les pénalités seront attribuées comme suit :

- a) Hors cap pour 1^{er} tour
- b) Défaut d'angle pour 1^{er} et 2^{ème} tours
- c) Excès d'angle pour 1^{er} et 2^{ème} tours
- d) Déviation pour 1^{er} salto
- e) Hors cap pour 3^{ème} tour
- f) Défaut d'angle pour 3^{ème} et 4^{ème} tours
- g) Excès d'angle pour 3^{ème} et 4^{ème} tours
- h) Déviation pour 2^{ème} salto
- i) Hors cap à la fin du 2^{ème} salto
- j) Fin du 2^{ème} salto avant de revenir en position horizontale
- k) Continuation du 2^{ème} salto après le passage du plan horizontal
- l) Déviation pour tous les tours

Chaque pénalité comprend des niveaux d'importance comme suit :

Type de faute	Intervalle d'angle (°)	Pénalité (seconde)
Défaut d'angle	1-5	0.10
»	6-10	0.20
»	11-15	0.30
»	16-20	0.40
»	21-25	0.50
»	26-30	0.60
»	31-35	0.70
»	36-40	0.80
»	41-45	0.90
»	46-50	1.00
»	51-55	1.10
»	56-60	1.20
»	61-65	1.30
»	66-70	1.40
»	71-75	1.50
»	76-80	1.60
»	81-85	1.70
»	86-90	1.80
»	>90	16.00

Note : Une pénalité « hors cap » (**flèche**) pour le premier et/ou le troisième tour sera attribuée comme dans le cas d'un défaut d'angle

Type de faute	Intervalle d'angle (°)	Pénalité (seconde)
Excès d'angle	1-180	Pas de pénalité
	>180	16.00

Type de faute	Intervalle d'angle (°)	Pénalité (seconde)
Déviations	1-30	aucune
»	31-40	0.40
»	41-50	0.50
»	51-60	0.60
»	-90	2.00
»	>90	16.00

Type de faute	Intervalle d'angle (°)	Pénalité (seconde)
Dernier salto arrière hors cap	1-30	Aucune
»	31-40	0.40
»	41-50	0.50
»	51-60	0.60
»	-90	2.00
»	>90	16.00

Type de faute	Intervalle d'angle (°)	Pénalité (seconde)
Finir le dernier salto arrière avant de revenir au plan horizontal (-) et continuer le dernier salto arrière passé le plan horizontal (+)	1-30	Aucune
	31-41	0.40
	41-51	0.50
	51-60	0.60
	-90	2.00
	>90	16.00

Les signes utilisés sur la feuille de pointage des séries sont les suivants :

Manœuvre correcte	√
Défaut (manque) d'angle	—
Excès d'angle	+
Déviations pour les tours ou saltos	D
Hors cap pour le 1 ^{er} tour	→
Hors cap pour le 3 ^{ème} tour	→
Finir le 2 ^{ème} salto hors cap	S
Finir le 2 ^{ème} salto avant de revenir au niveau horizontal	—
Continuer le 2 ^{ème} salto après le plan horizontal	+

Manœuvre omise	ZO
Combiner avec →, +, -, D, S pour montrer les pénalités en excès des limites permises	Z
Évaluation impossible	NJ
Temps non disponible	NT

L et R seront utilisées pour indiquer les sens des tours (L pour gauche et R pour droit)

Une manœuvre omise, une manœuvre ajoutée, une manœuvre incorrecte ou une série incorrecte reçoit un pointage Z et le temps de 16.00 secondes, ce qui est le pointage maximum attribué.

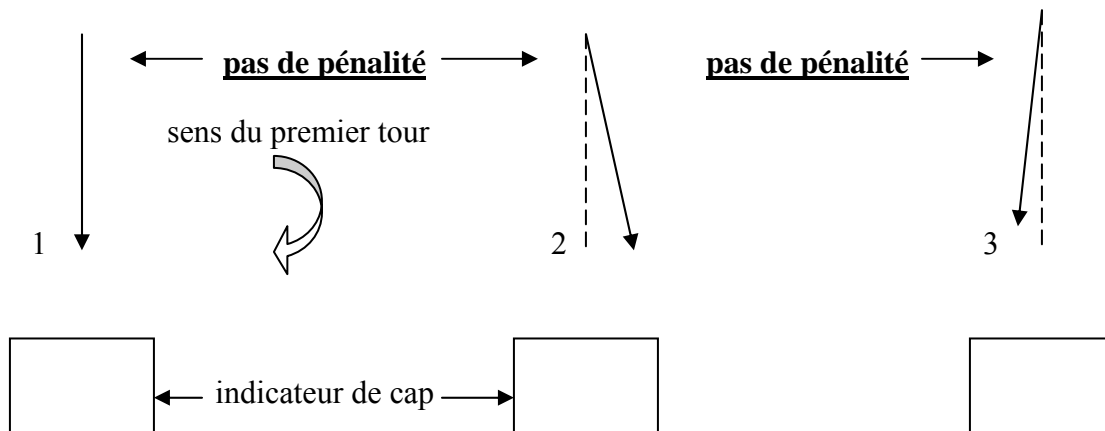
À NOTER QUE :

l'excès d'angle	de	0-180 ⁰
le dernier salto hors cap (S)	de	0-30 ⁰
une déviation (D)	de	0-30 ⁰
et « — » et « + » pénalité	de	0-30 ⁰

...ne recevront pas de pénalité. Ces imprécisions sont permises car elles ne donnent aucun avantage particulier au sauteur.

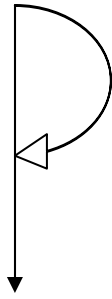
L'explication des pénalités est nécessaire (les lettres des schémas ci-dessous se rapportent à la liste située au début de cette section).

- a) Le sauteur sera normalement en chute libre pour quelques secondes avant de commencer sa série de manœuvres. Si le corps du sauteur fait face à l'indicateur de cap ou est légèrement orienté hors cap par rapport à l'axe des premiers tours (1 + 2), aucune pénalité ne sera donnée. Cependant si le corps du sauteur est déjà orienté selon l'axe des premiers tours de la série (3) quand la série est déjà commencée, le sauteur a un avantage et une pénalité sera donnée (flèche).

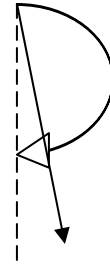


La pénalité sera donnée d'après l'angle a) observé au début du mouvement. La pénalité est alors considérée comme un défaut d'angle pour fins d'évaluation.

- b) Chaque tour doit se terminer selon le cap. Si un tour s'arrête trop tôt (défaut d'angle), il constituera un avantage et sera pénalisé.

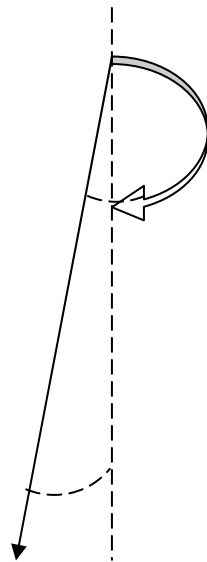


pas de pénalité

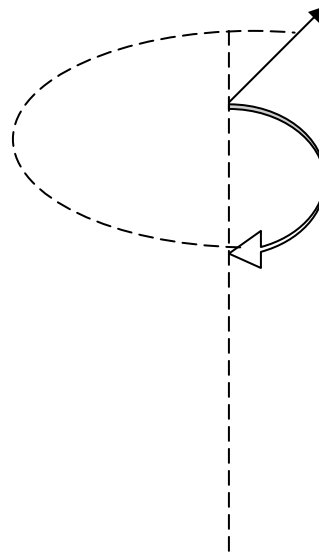


pénalité de défaut d'angle

- c) Au cas où le tour continue (excès d'angle) passé le cap, le sauteur, à ce moment, se pénalise lui-même en tournant plus longtemps pour commencer le prochain tour.



pas de pénalité



pénalité de 16 secondes

une pénalité de 16 secondes sera donnée pour tout excès d'angle de plus de 180^0 passé le cap

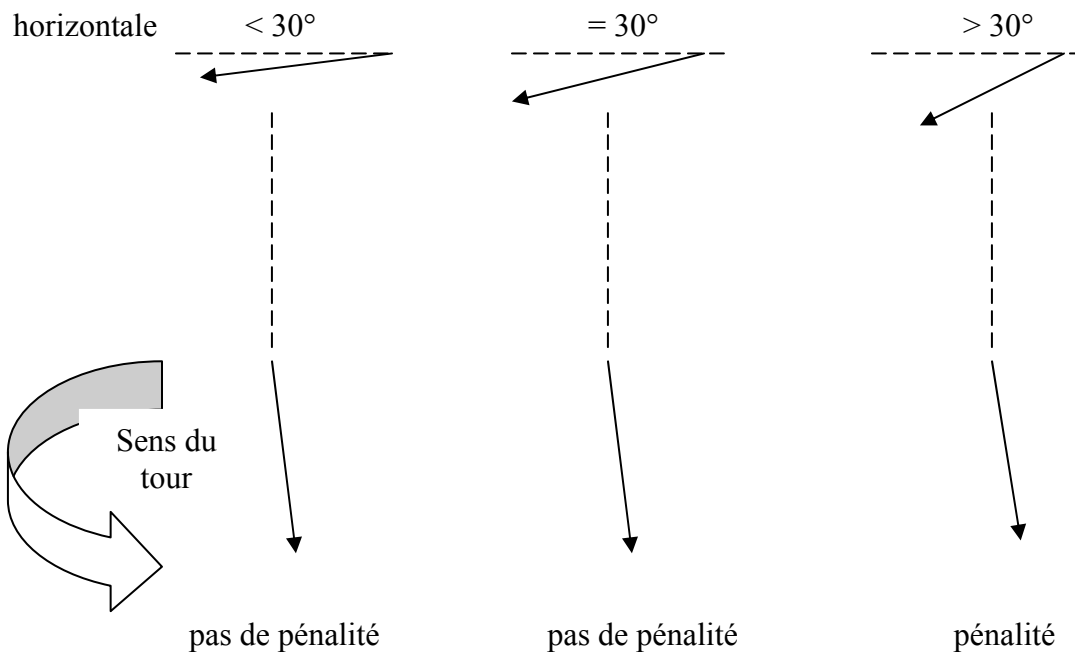
- d) Une déviation est définie comme étant une partie de manoeuvre où le corps est incliné vers l'avant ou l'arrière (piqué ou cabré, genre tangage) ou penché vers un côté ou l'autre (genre tonneau). Une telle déviation en deçà des limites ($\pm 30^0$) est permise si elle ne procure aucun avantage. Une déviation supérieure à 30^0 va procurer un avantage et sera pénalisée en conséquence.

Puisqu'un salto est essentiellement une manoeuvre selon l'axe latéral du sauteur (et qui est de 360^0), la déviation pénalisée consiste en un tonneau partiel effectué par le corps selon son axe longitudinal (allant du cou à l'entrejambe).

Il faut de l'expérience pour apercevoir un tonneau partiel fait par le corps lors d'un salto et donc on n'en fera pas de description ici.

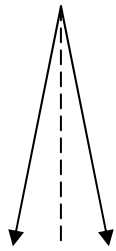
- e) Cette pénalité est essentiellement la même que la première sauf que le corps est en train de terminer un salto arrière. Si le tour a commencé avant que le salto arrière ne soit terminé, alors la pénalité (flèche) s'applique. C'est très important de noter que le salto arrière soit terminé alors que le corps est à 30^0 sous le plan horizontal au cas où on se trouve dans la zone de non pénalité de $\pm 30^0$. De ce fait, si le tour a commencé avant que le corps n'arrive (en salto) dans cette zone de 30^0 sous le plan horizontal, on donnera une pénalité. L'importance de la pénalité dépendra de l'angle du corps par rapport au cap alors qu'il passe dans cette zone de 30^0 sous l'horizontale.

Si le tour a commencé après que le corps arrive dans la zone de 30^0 sous le plan horizontal, il n'y aura pas de pénalité.

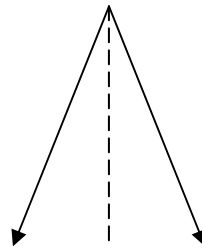


- f) Même commentaire que (b)
g) Même commentaire que (c)
h) Même commentaire que (d)

- i) Cette pénalité est similaire aux remarques (a) et (e), plus que la dernière puisqu'elle s'applique à la finition d'un salto arrière. Si le salto arrière se termine avec le corps orienté de plus de 30^0 hors cap dans n'importe quel sens, une pénalité sera donnée.



< 30^0 pas de pénalité



> 30^0 pénalité

- j) On considère que la fin de la série survient aussitôt que le salto arrière est achevé alors que le corps passe dans le plan horizontal. Si le sauteur était capable de s'arrêter tout en finissant son salto arrière avant de passer dans le plan horizontal, il y gagne un avantage en temps. Si le défaut d'angle (piqué vers l'avant) est supérieur à 30^0 , une pénalité sera donnée puisque la sauteur a bénéficié d'un avantage.
- k) On considère qu'un salto consiste en une rotation de 360^0 selon l'axe horizontal et toutes manœuvres doivent démontrer du contrôle. Si le salto continue, passé le plan horizontal, on considère qu'il y a eu perte de contrôle et si l'excès d'angle est supérieur à 30^0 , une pénalité sera donnée.
- l) Une déviation lors d'un tour peut consister en un piqué ou cabré (tangage) ou un tonneau partiel. Le piqué ou cabré (tangage) peut survenir n'importe quand lors d'un tour et peut dans certaines circonstances survenir à deux reprises. Cependant, on donnera une seule pénalité (D) qui reflètera la plus grande déviation lors du tour.

Maintenant, il est nécessaire de discuter 2 cas spéciaux :

- m) La transition du 2^{ème} tour au 1^{er} salto (ou de 4^{ème} tour au 2^{ème} salto)

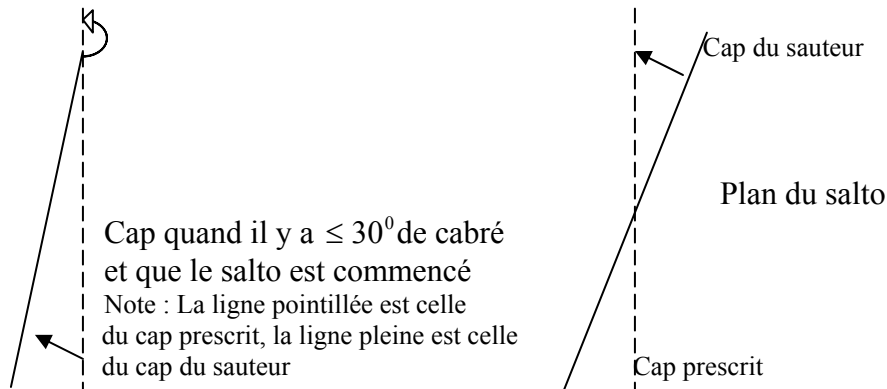
Si le tour est terminé avec le corps face au cap et qui est en deçà de l'écart de $\pm 30^0$ (piqué ou cabré) (tangage) et que le salto arrière commence et que le cabré alors dépasse 30^0 , aucune pénalité ne sera donnée.

Cependant si le corps est cabré selon l'axe horizontal de plus que 30^0 avant que le cap n'ait été atteint, deux sortes de pénalité possible peuvent être données comme suit selon qu'il existe :

- i. Un défaut d'angle, alors que le salto débute au moment où le $+30^0$ (cabré) est atteint donc, avant que le cap ne soit obtenu. De ce fait, une pénalité sera donnée pour le défaut d'angle (du tour) quand le corps dépasse une position cabrée de $+ 30^0$ (salto arrière).
- ii. Une déviation, qui serait l'angle de cabré quand le corps atteint le cap quel que soit le degré de rotation auquel le salto se trouve.

Une analyse plus avancée mène à la conclusion que le point (ii) est un non sens puisque le salto au complet peut être effectué dans un plan non orienté vers le cap. Cependant, dans ce cas, il est impossible de demander une pénalité de cabré ayant une quelconque signification.

En voici une illustration avec vue du dessus :



Si le salto est accompli dans ce plan, il y aura une pénalité « hors cap » pour le 3^{ème} tour de toute façon. En conséquence, dans cette situation, une pénalité de défaut d'angle sera donnée.

n) La transition du 1^{er} salto au 3^{ème} tour :

Dès que le 1^{er} salto est terminé, le 3^{ème} tour peut commencer quand le corps atteint le plan horizontal. Un facteur important est de déterminer dans quel sens du tour, le corps est parti, avant ou après que le corps à atteint -30° (position en piqué).

Si le tour est initié avant que l'angle de -30° (position en piqué) n'est atteint, une pénalité sera donnée et sera considérée comme étant un hors cap alors que le corps passe à -30° (position en piqué).

Une déviation selon le plan horizontal (piqué ou cabré) ne sera pas mentionnée dans cette situation pour les mêmes raisons que dans la partie A(2) citée plus haut.

2.5 Évaluation. Le principe de base de l'évaluation de la voltige consiste dans le fait que chaque manœuvre peut être exécutée exactement ou dans les limites de la marge sans pénalité. Dans le cas contraire, une pénalité doit être donnée.

Le prochain fait important est de se rappeler que le juge doit seulement considérer le torse du sauteur et ce que le torse effectue. Le torse est la partie du corps entre le cou et l'entrejambe. On ne doit pas tenir compte du tout des jambes, des bras et la de la tête. L'important est ce qui est fait et non comment c'est fait. En conséquence, la technique utilisée par le sauteur n'est pas pertinente.

C'est peut-être plus facile de se représenter le torse comme étant un « carton rectangulaire » pivotant autour de 2 axes. Plus le juge élimine les distractions (telles que les mouvements des bras et de jambes), plus facile sera la tâche d'évaluer la performance.

On doit noter que les pénalités sont spécifiées en termes de petits écarts d'angle. De ce fait, le juge n'essayera pas de déterminer le degré exact de défaut d'angle ou de déviation mais plutôt dans quel écart les pénalités s'appliquent. La gamme des pénalités varie selon les écarts d'angle.

2.6 Évaluation technique. L'utilisation de la vidéo permet de voir la série, une fois à la vitesse normale, et une fois à mi-vitesse et éventuellement une troisième fois si une revue du chronométrage est nécessaire. Avec la vidéo, puisqu'il qu'il a les mains libres, le juge peut écrire des notes alors qu'il continue son visionnement. Ceci peut le distraire au moment où il doit se concentrer sur la vidéo. Une concentration et attention constantes doivent être maintenues sur chaque manœuvre si bien que, si le juge doute à propos d'une manœuvre particulière, le fait de revoir la vidéo à mi-vitesse lui permet de lever le doute.

La plupart des juges se concentreront d'abord sur l'obtention d'un bon chronométrage pour la série et aussi de confirmer que la bonne série a eu lieu. Le sens des tours est noté de telle façon qu'il n'y ait aucune confusion à propos de la validité de la série. On peut utiliser le visionnement à mi-vitesse pour confirmer une pénalité.

2.7 Procédures de chronométrage. Le chronométrage de la série démarre quand le compétiteur commence sa première manœuvre. Cela se passe quand il y a un changement de cap du torse du compétiteur que ce soit dans le bon sens ou non.

Un mot d'explication ici sur ce qui constitue un changement de cap du torse. Durant sa chute après avoir quitté l'avion, le compétiteur effectue des ajustements mineurs de son cap alors qu'il est normalement impossible de tenir un cap exact. Ces ajustements mineurs deviennent assez vite évidents.

Si le voltigeur commence une série avec le bon tour à partir du bon cap, cela ne représente aucun problème pour le chronométrage.

Cependant, si le voltigeur commence une série à partir du bon cap mais avec un tour dans le mauvais sens, alors le juge peut être pris par surprise et ne pas démarrer le chronométrage jusqu'à quand le tour soit bien entamé. Cette lenteur n'a pas de conséquence à condition que tous les juges ou la majorité d'entre eux aient observé le tour fait dans le mauvais sens. Le temps accordé sera alors de 16.00 secondes. Le temps de référence, au commencement un peu tardif, aura peu ou pas de conséquence.

On doit se concentrer pour observer que les ajustements majeurs sont effectués lors de la chute. Certains sauteurs essayeront de gagner de la vitesse lors du premier tour en orientant leur corps dans l'autre sens (par exemple dans la direction du mauvais tour) et alors pivotant passé l'orientation du cap dans le bon sens. La règle est claire, le chronométrage commence quand le compétiteur change le cap de son torse que le sens du tour soit correct ou non. De ce fait, l'observation doit se faire aussitôt que le premier mouvement est effectué.

De façon similaire, un sauteur peut changer son cap lors du premier tour mais seulement pour arrêter et revenir au bon cap, La règle requiert que le chronométrage démarre au premier changement de cap.

Le chronométrage arrête quand le dernier salto est terminé ou quand le compétiteur passe le plan horizontal (sans égard à son cap)

Dans le 2^{ème} cas, le salto est sensé être sous contrôle et le chronométrage s'arrête, ce qui est facile à déterminer. Si le salto n'est pas sous contrôle, on doit exercer son jugement pour savoir l'instant où le salto a été terminé. C'est théoriquement possible d'arrêter un salto avant de passer par le plan horizontal. Si ça arrive, le juge arrêtera le chronomètre mais pensera à donner une pénalité.

En chronométrage, le juge ne doit pas anticiper le départ ou la fin de la série, mais déclencher le chronomètre au moment même où il voit l'action se produire.

2.8 **Techniques pour le voltigeur.** Comme on l'a signalé plus tôt, le juge doit seulement se concentrer sur ce qui est fait dans la performance et non comment elle est exécutée. Cependant, on doit ajouter quelque chose sur les techniques du voltigeur et les variations qu'on peut rencontrer.

La chute libre, après avoir quitté l'avion, est en quelque sorte instable et peut être accompagnée d'oscillations par rapport au cap. C'est très facile de commencer une série de manœuvres à partir de cette position et le juge doit s'attendre à une transition rapide de la position de chute libre au commencement d'un tour.

Il faut se rappeler de démarrer le chronométrage quand le torse commence à bouger, et non quand la tête ou les mains bougent. Le sens choisi et le mouvement de la tête sont de bons indices pour repérer l'imminence du premier tour.

La chute tête en bas est effectuée pour gagner rapidement de la vitesse et on doit se rendre compte que le juge verra seulement le dos du sauteur qui orienté vers l'horizon et face aux juges.

Il existe deux façons avec lesquelles le sauteur de voltige peut commencer sa série. La première consiste à adopter la position de chute rapide pour un moment afin de gagner en stabilité et en orientation. Cela avertit les juges suffisamment tôt que la série va bientôt commencer.

Le voltigeur peut effectivement commencer un tour directement à partir de la chute rapide. Le juge alors n'a aucun avertissement et donc doit se concentrer beaucoup. Il doit alors déterminer si le sauteur était hors cap au moment du début du mouvement ou s'il y a eu une déviation au début du tour quant au tangage (angle par rapport au plan horizontal). Ceci donne beaucoup de matière à réflexion!!

La technique pour initier et exécuter des tours peut varier beaucoup, de l'utilisation des bras seulement aux inclinaisons du corps (voir déviations). Les méthodes, comme la technique de pulsation, doivent être surveillées attentivement dans ce sens que, comme dans les autres méthodes, ce qui donne l'impression de se passer n'existe pas en fin de compte. Le torse représente le facteur-clé.

Il devrait y avoir un processus continu d'échange d'informations visuelles entre le sauteur et le juge et du juge au sauteur afin d'expliquer les techniques utilisées et de montrer comment ces techniques apparaissent au juge.

La connaissance des techniques utilisées doit faire partie de l'expérience du juge qui observe la voltige soit en compétition, soit à l'entraînement sur vidéo. Cela ne peut se faire qu'en pratiquant et en pratiquant encore et encore.

2.9 **Les feuilles de pointage.** Demandez à votre instructeur des copies des feuilles de pointage à jour (les dernières). Vous devez remplir toutes les informations pertinentes requises. Le numéro du compétiteur, le numéro de la ronde et l'heure sont écrits dans les cases et cela doit être vérifié avec les données du manifeste pour éviter des méprises quant à l'identification.

Si le juge a quelque information à faire, les remarques sont écrites à un endroit bien en évidence sur la feuille de pointage. La feuille de pointage a été imprimée en indiquant toutes les pénalités possibles qui peuvent s'appliquer à une manœuvre particulière. De ce fait, tout ce que le juge doit faire est de cocher les marques reliées aux pénalités qu'il veut donner.

Le temps de la série et les pénalités sont notés dans des cases spécifiques sur les feuilles. Le juge doit s'assurer que la feuille de pointage soit vérifiée comme étant complète et correcte avant de la passer à quelqu'un.

NOTES

1. S'assurer que la feuille de pointage reflète l'évaluation du saut
2. Si vous avez des problèmes avec votre chronomètre, n'inventez pas un temps. Faites un nouveau visionnement pour vous assurer du temps ou placez la note « NT » (pas de temps) dans la case du temps
3. Notez toute irrégularité et ajoutez des commentaires dans un endroit évident de la feuille de pointage
4. Si une série de manœuvres n'est pas terminée, marquez un « Z » dans la case de pénalité et écrivez « NT » dans la case du temps

2.10 **Collecte des pointages.** Quand les feuilles de pointages ont toutes été remplies et vérifiées, elles sont collectées et remises au responsable à l'enregistrement ou au juge d'épreuve. Les feuilles sont alors agrafées ensemble de façon à ce qu'elles soient placées l'une sur l'autre. Le bordereau de collecte est attaché sur le dessus de cet ensemble de feuilles.

Le responsable à l'enregistrement doit d'abord s'assurer que la ronde et le numéro de sortie d'avion soient les mêmes pour chaque feuille. S'il y a des différences, elles doivent être résolues avant la collecte et avant que le pointage officiel ne soit déterminé. L'information pertinente est écrite sur le bordereau de collecte.

NOTE : La collecte des pointages devrait être vérifiée et re-vérifiée par au moins deux autres juges afin de s'assurer que tout soit correct et précis.

2.11 **Moyenne des temps enregistrés.** Quand il y a 5 juges en poste, on ne tient pas compte des pointages le plus haut et le plus bas et le temps pour la série est la moyenne des autres trois pointages centraux. Ces pointages sont exprimés au centième de seconde le plus proche. Si trois juges sont en poste, on fera la moyenne des trois pointages pour obtenir le pointage final. Le temps moyen est exprimé au centième de seconde le plus proche tout comme suit :

Total des 3 temps (centraux) (s)	Moyenne (s)	Temps final (s)
25.24	8.413	8.41
25.37	8.456	8.46
25.43	8.476	8.48



2.12 **Feuille maîtresse des pointages.** Quand les pointages sont terminés (incluant la vérification), les pointages de chaque sauteur sont inscrits sur la feuille maîtresse des pointages. (demandez-en une copie).

Quand toutes les rondes sont terminées, les pointages sont totalisés et une moyenne en est calculée. Les classements de l'épreuve sont alors déterminés. Tout ceci est vérifié par le juge d'épreuve et le juge en chef ou par quelqu'un sous leur supervision.

2.13 **Vidéo.** L'ère de l'électronique a amené avec elle la vidéo et ses avantages. Avant, à l'époque où on utilisait les télémètres, la voltige était observée seulement une fois et le juge devait faire son évaluation selon son observation ; de ce fait, les doutes sur la performance ne pouvaient pas être résolus, ce qui pouvait jouer à l'avantage ou au désavantage du voltigeur. L'utilisation de la vidéo possède les avantages suivant :

- a) La caméra est placée proche de l'indicateur de cap donc cela élimine les problèmes de sens (orientation)
- b) Le saut de voltige peut être vu plus d'une fois ce qui amène à une meilleure évaluation

Ces avantages l'emportent de beaucoup sur les désavantages qui sont :

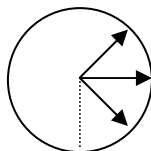
- a) Le juge ne peut détecter la dérive d'après l'enregistrement vidéo
- b) Le juge ne connaît pas l'angle de vue par rapport au sol à la sortie ou bien que le sauteur dérive vers la caméra ou alors dans le sens contraire sauf si cette information est inscrite sur la feuille de pointage

Ceci étant dit, voici les conditions à remplir pour l'utilisation de la vidéo :

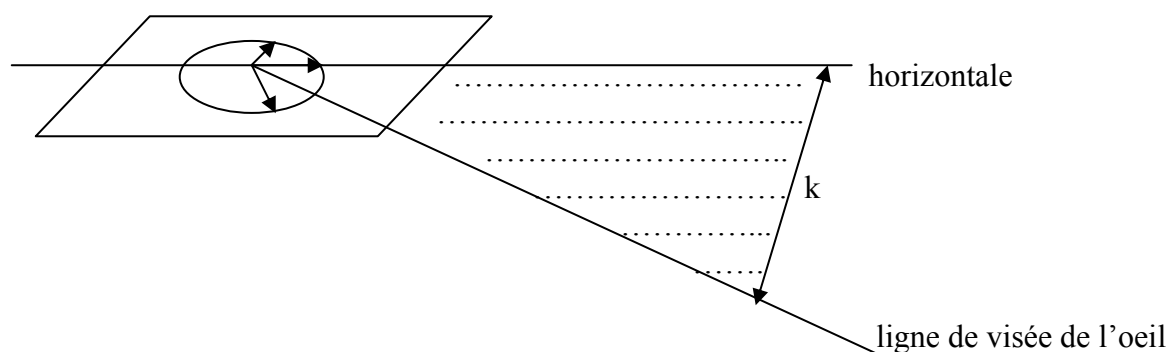
- a) L'angle de vue du sauteur par rapport au sol doit être le même pour chaque sauteur si bien que le juge verra la même prise de vue au même angle
- b) Le sauteur doit quitter l'avion immédiatement quand il reçoit l'ordre de sortir
- c) Les juges à l'observation doivent se placer dans l'axe de la caméra pour observer et noter les sorties tardives, la dérive...etc ou toute autre chose pouvant affecter le saut du compétiteur. Le juge doit observer tout spécialement l'angle de vue par rapport au sol (indiqué par un rapporteur d'angle monté sur la caméra) et cela quand l'ordre de sortie est lancé.

Signification de l'angle de vue par rapport au sol :

Le voltigeur doit exécuter 4 tours dans le plan horizontal et cela à près de 200 km/h ou plus. La pénalité la plus probable lors d'un tour est un défaut ou un excès d'angle. Imaginez un cercle dessiné sur un morceau de papier comportant plusieurs rayons pour montrer le défaut ou l'excès d'angle comme suit :



Une fois fini, tenez le morceau de papier horizontalement en haut et éloigné des yeux :



Si le morceau de papier est à la verticale au-dessus de l'œil, les angles (en défaut ou en excès) dans le plan horizontal apparaîtront comme vrais. Quand le morceau de papier s'éloigne de l'œil en gardant l'angle « k » constant, les angles dessinés apparaissent différemment. L'angle apparent sera différent du vrai angle. Si le saut est observé à travers un appareil optique comme un télémètre, le juge sait si le sauteur est proche ou éloigné et par réflexe compense pour ça.

Quand il utilise la vidéo, le juge (qui est en face de son écran) n'a aucune façon de savoir où le sauteur se trouve par rapport à la caméra et ne peut évaluer seulement que ce qu'il voit sur son écran. À cause de ça, il est de grande importance que chaque sortie d'avion se fasse au même endroit de façon que chaque sauteur soit vu sous le même angle.

La vidéo permet aussi au juge de visionner le film plusieurs fois y compris au ralenti, le tout pour permettre une meilleure évaluation.

Les sauts sont normalement enregistrés et alors évalués à partir de l'enregistrement. Il n'y a quasiment pas assez de temps pour les évaluer en temps réel. De cette façon, les sauts peuvent continuer même s'il y a un problème avec l'évaluation ou le visionnement des enregistrements.

2.14 **Le bénéfice du doute.** Comme dans les autres épreuves quand il y a un doute sur les décisions à prendre ou dans la tête du juge en ce qui concerne l'évaluation, le bénéfice du doute sera donné au compétiteur comme :

- a) S'il existe un doute à cause d'une sortie tardive ou d'une dérive en chute libre, le bénéfice du doute ira au compétiteur
- b) S'il existe un doute dans la tête du juge au cas où une pénalité mineure ou majeure doit être donnée sur une manœuvre qu'il a vue, le bénéfice du doute ira au compétiteur qui recevra une pénalité mineure

2.15 **Les vents en altitude.** Les vents en altitude sont de deux natures ;

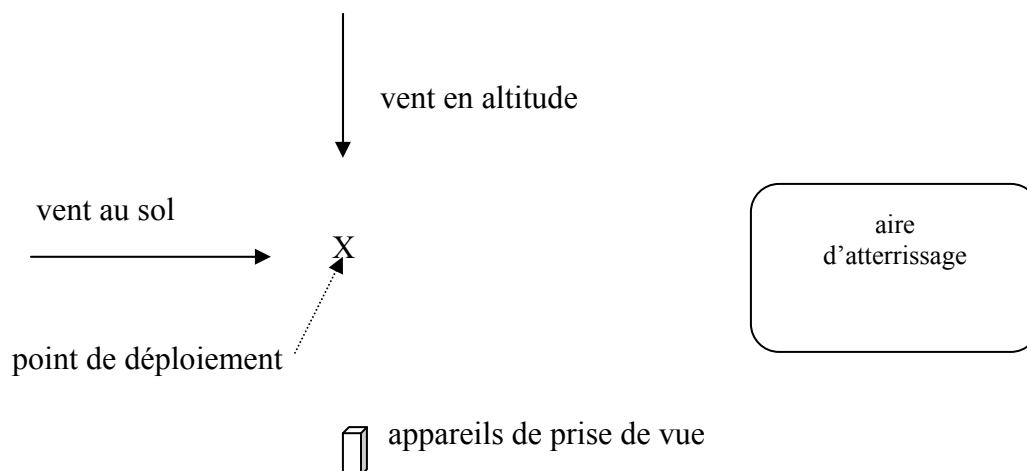
- a) un vent arrière ou un vent de face
- b) un vent de travers

note : cela est relatif au sens du vol de l'avion lors de la passe de sauts

La composante du vent de travers doit être éliminée pour les raisons discutées ci-dessous (voir paragraphe 2.16

La composante du vent arrière ne peut être éliminée mais on doit en tenir compte afin de sélectionner l'angle de sortie. Normalement, l'avion vole vent arrière (avec un vent arrière, le sauteur après le déploiement de son parachute, utilisera le vent au sol pour parvenir à l'aire d'atterrissage). Cela va permettre au système optique d'être placé sur l'aire d'atterrissage ce qui est le meilleur endroit pour un bon point de visionnement.

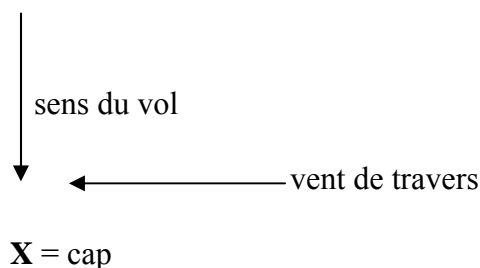
Cependant, si les vents en altitude ont un sens différent que les vents au sol, cela sera peut-être nécessaire de changer de place les appareils de prise de vue pour que les sauteurs continuent à parvenir à l'aire d'atterrissage



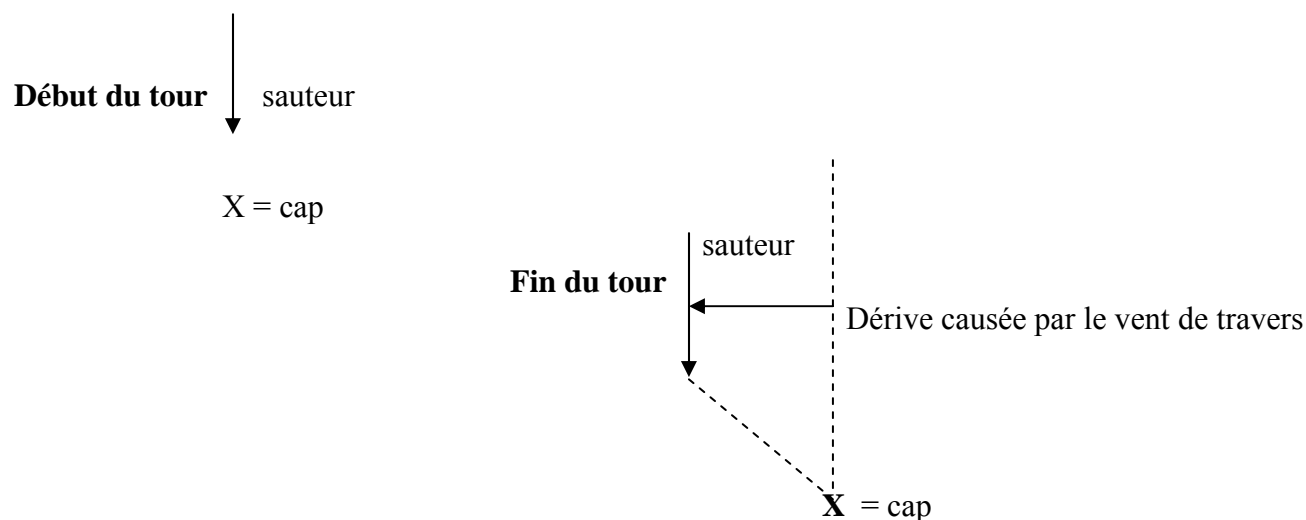
On doit noter que lors d'un vent arrière, le sauteur va dériver vers les appareils de prise de vue alors qu'il est en chute libre alors que lors d'un vent de face il dérivera dans le sens opposé. Le dernier cas est préférable pour la prise de vue et l'évaluation.

2.16 **Vent de travers en altitude et dérive.** L'élimination de la composante d'un vent de travers est d'une extrême importance vu que c'est au détriment du sauteur. Comment c'est possible ?

Considérons ce qui suit :



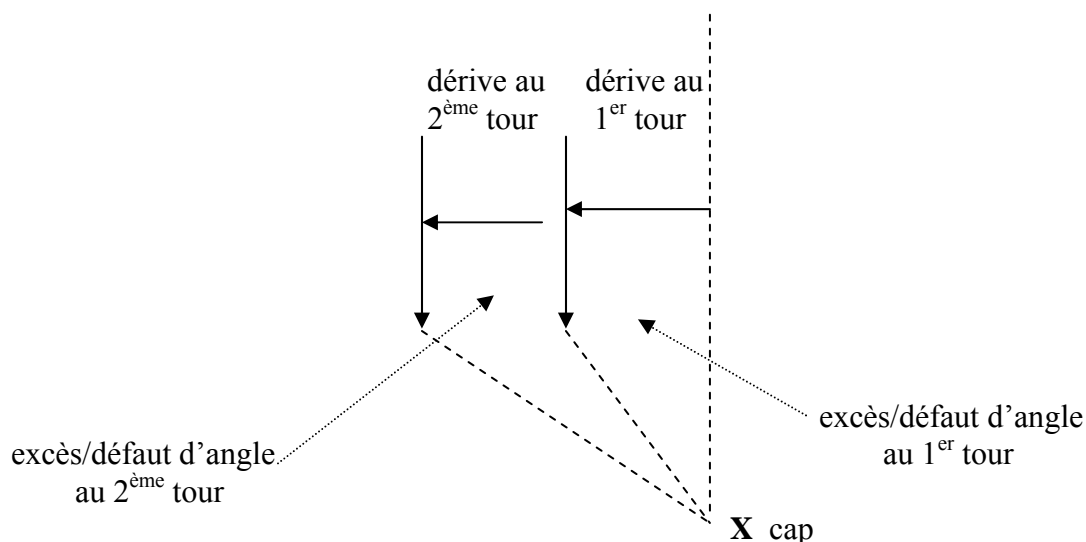
Sans tenir compte de l'effet produit avant le premier tour, laissez le sauteur effectuer un tour de 360^0 orienté sur le cap au début du tour.



Le sauteur a effectué un tour de 360^0

Cependant, le juge dira : « pas question, tu as un excès ou un défaut d'angle » dépendant du sens du tour : avec l'horloge = excès d'angle ; contre l'horloge = défaut d'angle par rapport à moi et donc il donnera une pénalité

Au second tour, la même chose se passe, le problème de dérive du 2^{ème} tour s'additionne à celui du 1^{er}



Le sauteur fait un tour de 360⁰ mais la dérive due au vent de travers a pour cause que son tour semble avoir un excès ou défaut d'angle et de mériter ainsi une pénalité.

Afin d'éviter une pénalité, le sauteur devrait délibérément effectuer un excès ou un manque d'angle. Ceci bien sûr est complètement injuste. Donc, le vent de travers **doit** être **éliminé**.

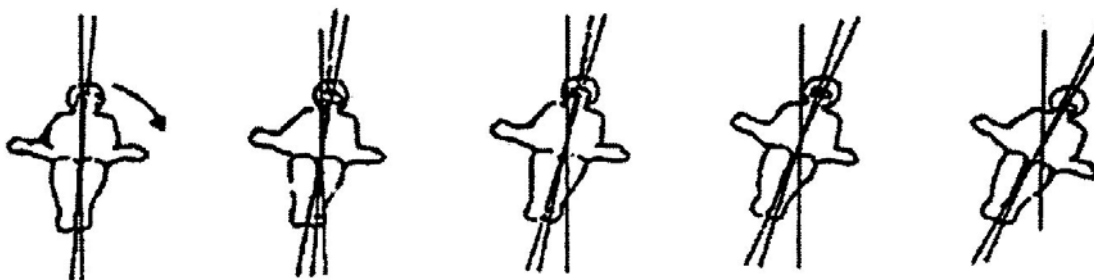
Un vent de travers peut encore subsister durant la chute libre et, si c'est le cas, doit être noté par le juge observateur et peut être une raison pour une reprise de saut (doit être discuté plus tard) s'il n'a pas été causé par le sauteur.

2.17 Les sauteurs servant d'indicateurs de dérive du vent. Bien qu'un bon service météorologique donnera la force et le sens du vent du sol jusqu'en altitude, les véritables effets sur les sauteurs peuvent seulement être observés en regardant ceux qui sautent spécialement pour démontrer la dérive du vent.

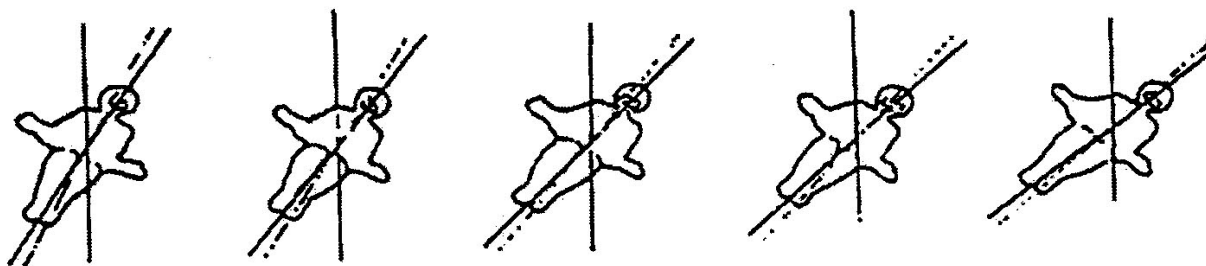
Lors d'une envolée, des sauteurs, qui ne participent pas à la compétition, sauteront et seront sujet au même contrôle à partir du sol. Les juges les observeront un à un, en essayant de repérer la dérive du vent et en évaluant le vent arrière...etc. Le sens de la passe de sauts peut être changé jusqu'à en obtenir une qui est correcte. Il pourrait être nécessaire d'envoyer jusqu'à 2 envolées de sauteurs pour s'assurer que tout est bien. Le premier compétiteur recevra la même attention que le dernier.

Il est important de s'assurer que les sauteurs testant la dérive du vent aient une connaissance de la voltige si bien que leur performance reflétera celle des compétiteurs. Une comparaison équitable est essentielle.

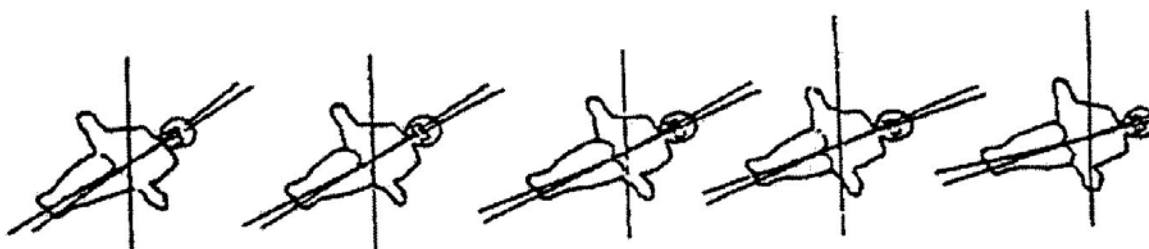
Défaut d'angle (—) et flèche (—→) pénalités au début du 1^{er} et 2^{ème} tour.



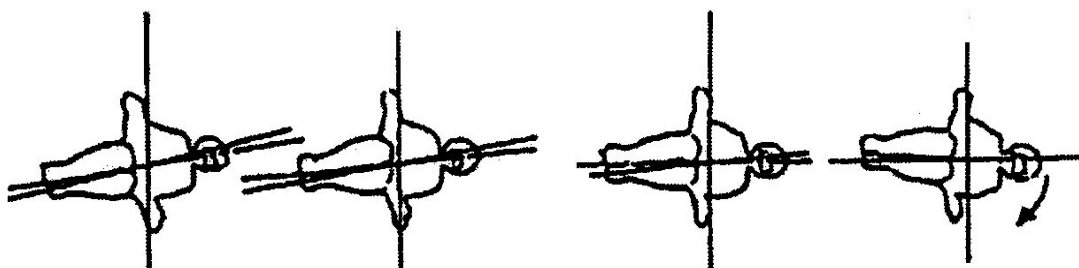
0-5° = 0.1 sec. 6-10° = 0.2 sec. 11-15° = 0.3 sec. 16-20° = 0.4 sec. 21-25° = 0.5 sec.



26-30° = 0.6 sec. 31-35° = 0.7 sec. 36-40° = 0.8 sec. 41-45° = 0.9 sec. 46-50° = 1.0 sec.

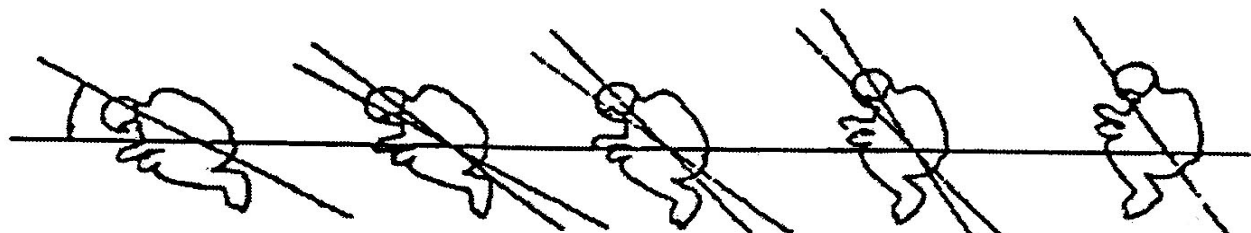


51-55° = 1.1 sec. 56-60° = 1.2 sec. 61-65° = 1.3 sec. 66-70° = 1.4 sec. 71-75° = 1.5 sec.

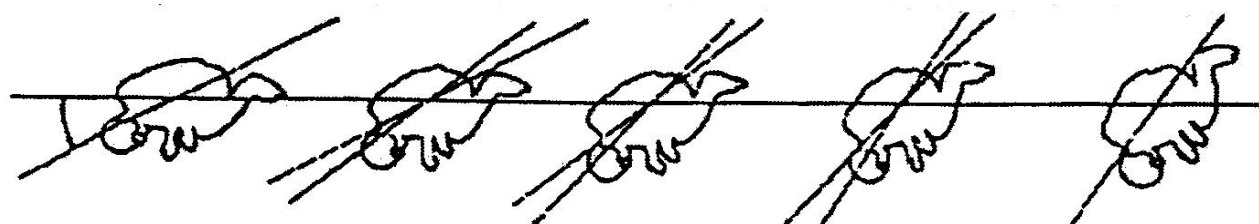


76-80° = 1.6 sec 81-85° = 1.7 sec. 86-90° = 1.8 sec. > 90° = 16.0 sec.

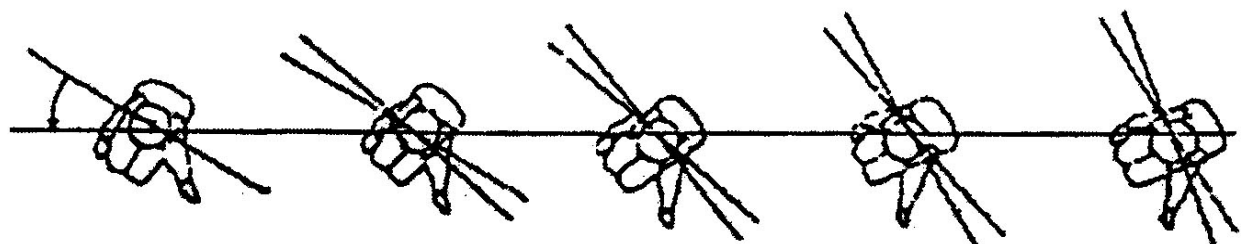
Déviations d'angle cabré ou piqué (D). Pénalités lors d'un tour ou d'un salto



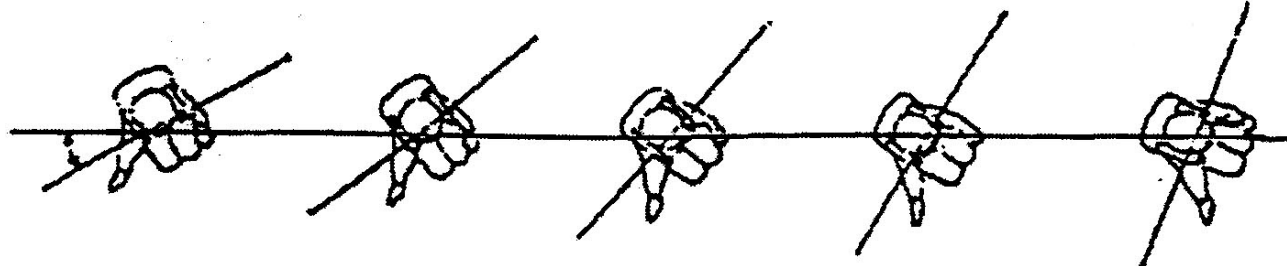
0-30° = OK 31-40° = 0.4 sec. 41-50° = 0.5 sec. 51-60° = 0.6 sec. 61-90° = 2.00 sec.



Tonneau partiel à gauche ou à droite : déviations (D). Pénalités lors d'un tour ou d'un salto

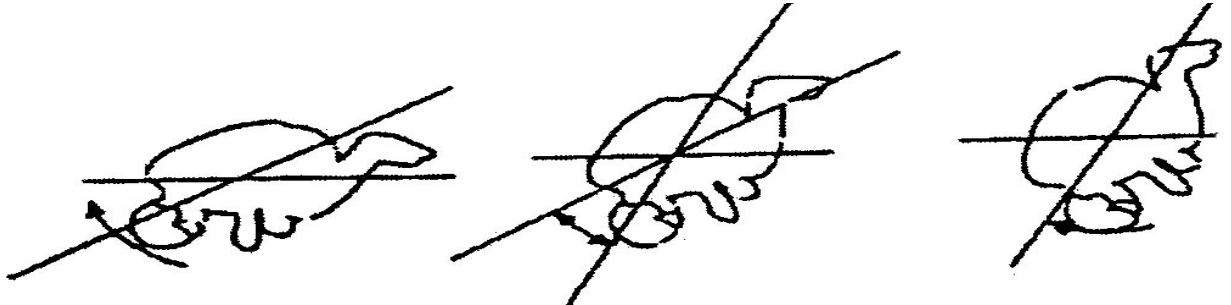


0-30° = OK 31-40° = 0.4 sec. 41-50° = 0.5 sec. 51-60° = 0.6 sec. 61-90° = 2.00 sec.



DEVIATIONS > 90° = 16.00 sec.

Fin du dernier salto avant le passage du plan horizontal. Pénalité (-)



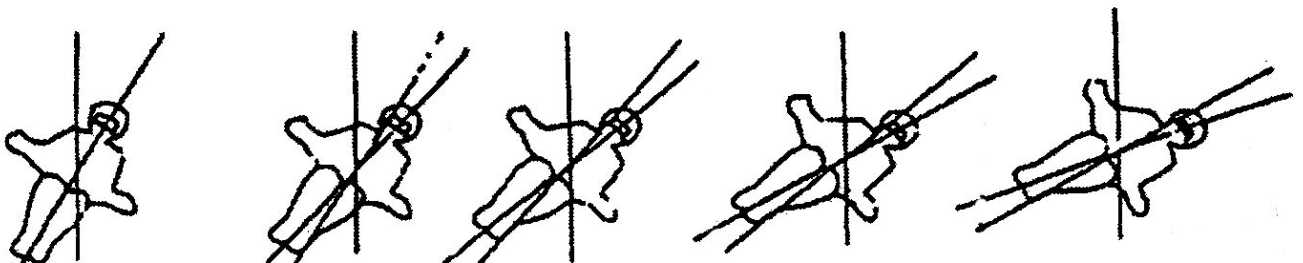
0-30° = OK 31-40° = 0.4 sec. 41-50° = 0.5 sec 51-60° = 0.6 sec. 61-90° = 2.00 sec. > 90° = 16.00 sec.

Fin du dernier salto passé le plan horizontal. Pénalité (+)



0-30° = OK 31-40° = 0.4 sec. 41-50° = 0.5 sec 51-60° = 0.6 sec. 61-90° = 2.00 sec. > 90° = 16.0

Dernier salto terminé hors cap. Pénalité (S)



0-30° = OK 31-40° = 0.4 sec. 41-50° = 0.5 sec 51-60° = 0.6 sec. 61-90° = 2.00 sec. > 90° = 16.0

3. Épreuve de vol relatif

- 3.1 L'épreuve de vol relatif (VR) requiert une équipe composée de 4 ou de 8 membres sans compter les caméramans, afin d'exécuter une séquence de figures pré-déterminées ainsi que des manœuvres intermédiaires dans un intervalle de temps donné.
- 3.2 Afin de comprendre l'épreuve, il est nécessaire d'en connaître les définitions :

Le corps : comprend le compétiteur dans son ensemble incluant son équipement.

Séquence : séries de figures tirées au sort et de figures en bloc qui doivent être exécutées lors d'un saut.

Figures : consistent en un groupe de sauteurs agrippés ensemble

Agrippement : consiste en une prise avec la main sur un bras ou une jambe. Au minimum, l'agrippement doit consister en un contact arrêté d'une main sur un bras ou une jambe tel que décrit au paragraphe 3.6

Figure/manoeuvre intermédiaire : Consiste en une manœuvre intermédiaire durant un bloc de figures et qui doit être exécutée telle que décrite dans l'*Ensemble des figures*.

Séparation totale : requiert que tous les membres montrent à un moment donné qu'ils ont lâché tous leurs agrippements et qu'aucune partie des mains ne soit en contact avec le corps d'un autre membre.

Groupe ou sous-groupe : consiste en un seul membre ou ensemble de membres agrippés afin d'accomplir une manœuvre imposée lors d'une figure/manoeuvre intermédiaire d'un bloc de figures.

Point central d'un sous-groupe : consiste en un agrippement défini ou un centre géométrique d'agrippements définis à l'intérieur d'un sous-groupe de membres agrippés ou du centre géométrique du torse d'un individu.

Figure comptant pour le pointage : C'est une figure qui est correctement exécutée et clairement présentée que ça soit dans une série tirée au sort ou une série en bloc telle que décrite dans l'*Ensemble des figures* et qui, excepté la figure à la sortie, doit être précédée par une séparation totale correctement exécutée et présentée ou par une manœuvre/figure intermédiaire selon le cas.

Infraction ou entorse : c'est une des choses suivantes :

- Une figure incorrecte ou incomplète qui est suivie, dans le temps réglementaire, par une séparation totale ou une manœuvre intermédiaire, que cette dernière soit correcte ou non
- Une figure exécutée correctement précédée d'une manœuvre intermédiaire ou d'une séparation totale incorrecte.
- Une manœuvre intermédiaire ou une séparation totale qui n'est pas présentée clairement

Omission : C'est une des choses suivantes :

- Une figure ou manœuvre intermédiaire manquante dans la série tirée au sort
- Le cas où aucune intention claire de bâtir une figure ou une manœuvre intermédiaire correcte n'est observée alors qu'une autre figure ou manœuvre intermédiaire est exécutée et que l'équip retire un avantage de cette substitution.

Ensembles des figures : Consiste en des figures tirées au sort ou en blocs illustrées dans les appendices de ce manuel.

Temps de travail : C'est la période de temps pendant laquelle les équipes reçoivent un pointage sur leur saut. Cette période commence au moment où le premier membre de l'équipe se sépare de l'avion (autre que le caméraman) tel que déterminé par les juges et elle se termine après une durée de temps désignée selon les règles.

NV (non visible) : figures, manœuvres intermédiaires ou séparations totales non visible sur l'écran dû aux conditions météorologiques ou à des facteurs incontrôlables reliés à l'équipement vidéo de chute libre du caméraman.

3.3 **Durée de travail** : La durée de travail pour l'épreuve de VR8 est de 50 secondes alors que l'altitude de sortie en est de 3960 mètres ou 13 000 pieds.

La durée de travail pour l'épreuve de VR4 est de 35 secondes et l'altitude de sortie en est de 3150 mètres ou 10 500 pieds.

La durée de travail pour l'épreuve de VR10 de vitesse est de 35 secondes et l'altitude de sortie en est de 3350 mètres ou 11 000 pieds.

La durée de travail commence au moment où un des membres de l'équipe, hormis le caméraman, se sépare de l'avion.

On doit aussi noter que les règlements n'indiquent aucune restriction sur le type de sortie d'avion qui peut être utilisé autre que celles imposées par le pilote pour des raisons de sécurité.

De façon à aider les équipes, les propriétaires d'avions peuvent installer des poignées ou barres de soutien à l'extérieur de l'avion. Si on se fie à ces poignées ou barres (pour la sortie) et qu'elles cassent en causant un problème, cela peut devenir une raison pour une reprise de saut. Il s'agit ici d'avoir les mêmes conditions et de l'équité pour toutes les équipes. La réponse sur ce qu'il faut faire en pareille circonstance dépend de chaque cas.

3.4 **Séquences.** Les séquences consistent en un jeu de figures comptant pour le pointage. L'ordre des figures est tiré au sort à partir de l'**Ensemble des figures** tirées au sort ou en bloc. Chaque ronde comprend 5 ou 6 figures (4 ou 5 pour la classe intermédiaire), quel que soit le nombre atteint le premier. Il en va comme suit :

Bloc, au sort, bloc (5 figures)

Au sort, bloc, bloc (5 figures)

Au sort, au sort, au sort, au sort, au sort (5 figures)

Au sort, bloc, au sort, bloc (6 figures)

Bloc , bloc, bloc (6 figures)

La transition entre chaque figure se fait par une **manœuvre intermédiaire spécifiée** et montrée dans les **figures en bloc** ou par **séparation totale** entre tous les membres de l'équipe.

La manœuvre intermédiaire doit être effectuée selon son illustration dans l'appendice concernant cette épreuve. Quand des sous-groupes sont dessinés, ils doivent rester intacts en tant que sous-groupes de l'arrêt de la figure précédente (qui compte pour le pointage) dans la séquence jusqu'à la finition complète de la figure suivante (qui compte pour le pointage) dans la séquence. Quand on indique qu'il doit y avoir des tours effectués par le sous-groupe, ce dernier doit continuer à tourner dans le sens indiqué par la flèche jusqu'à ce que ça soit possible de commencer la prochaine figure désignée comptant pour le pointage.

Les contacts ou agrippements sont permis entre membres seuls ou entre les sous-groupes lors de manœuvre intermédiaire.

Cependant, un sous-groupe doit rester intact et ne peut avoir que les agrippements désignés lors de la manœuvre intermédiaire.

Les figures ne doivent pas nécessairement être parfaitement symétriques. Les exigences pour chaque figure, sous-figure (sous-groupe) figure/manoeuvre intermédiaire doivent être observées selon les illustrations de l'appendice concerné. Les images miroirs de toutes les figures des blocs et des figures tirées au sort au complet sont aussi acceptables.

Quand un tour est indiqué, le point central du sous-groupe doit continuer à tourner dans le sens de la flèche jusqu'à ce qu'il est possible que les sous-groupes se connectent ensemble pour terminer la figure requise. L'angle pour tourner tel que montré en annexe est indiqué approximativement en degrés de tour requis pour terminer la manœuvre intermédiaire qu'on a l'intention de faire. Le nombre approximatif de degrés indiqué représente l'arc de circonférence (relatif à l'autre sous-groupe) que le sous-groupe doit parcourir et présenter à l'autre (sous-groupe) dans le plan horizontal de la figure précédente.

Quand une séparation totale est exigée, l'équipe doit montrer une séparation simultanée à un moment donné entre tous les membres. La séparation ne consiste pas seulement à laisser les agrippements mais elle est définie comme n'ayant aucun contact physique entre les membres. Ceci est un point important à retenir.

3.5 Symboles. Les symboles sont les suivants :

- (a) tour requis dans n'importe quel sens



- (b) tour requis dans un sens spécifique



- (c) indique un tour à effectuer par tous les sous-groupes



- (a) 90°, 180°, 270°, 360°, 540° indiquent le nombre de degrés approximatif de fraction de tour pour montrer l'intention lors d'une transition

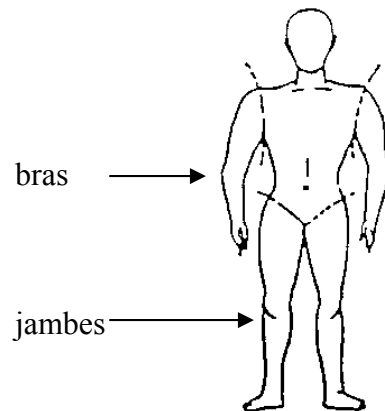
(e) clarification de l'intention



(f) n'importe quel arrimage de côté requiert d'agripper le bras et la jambe de la même personne



(g) visualisation pour la position des agrippements



Les symboles au point (e) plus haut situés au dos des bonshommes dans la figure et dans les figures suivantes illustrent le fait qu'un sauteur dans une figure doit avoir une position spécifique dans la prochaine figure. Dans certaines figures, seuls 2 bonshommes sont désignés comme tels, sur d'autres, les 4 bonshommes ont chacun leur symbole afin qu'aucun doute ne soit possible sur l'intention.

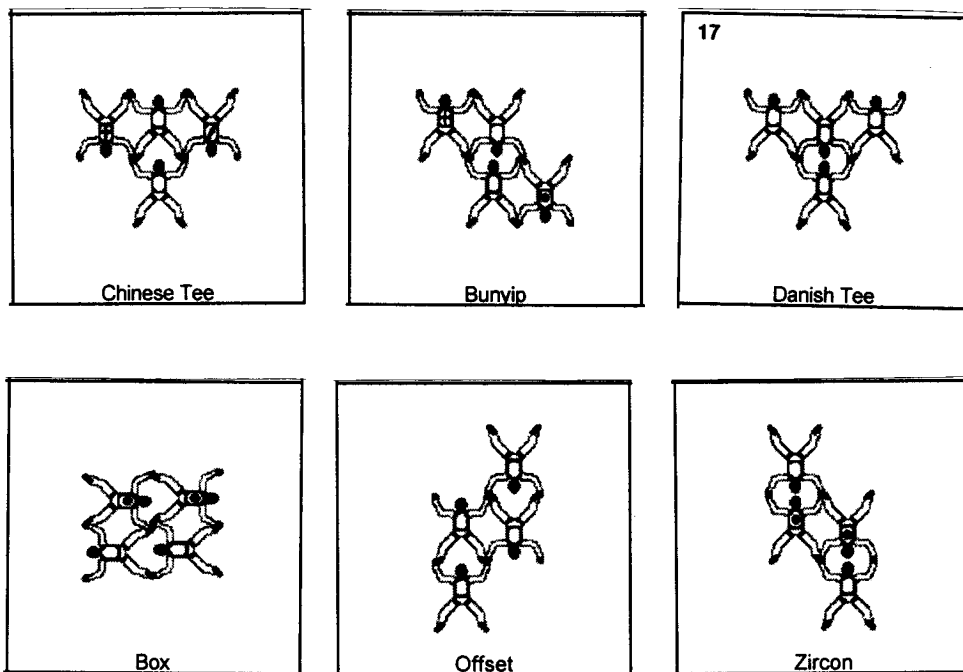
Les symboles aux points (a), (b) et (c) s'expliquent d'eux-mêmes.

Un point de plus pour une bonne interprétation est qu'un tour de type « équipement » peut être effectué. Cela signifie que les groupes n'ont pas à tourner du nombre indiqué de degrés avant de faire contact avec l'autre groupe comme par exemple : 2 groupes qui tournent relativement l'un vers l'autre peuvent prendre leurs agrippements sur un côté alors qu'ils attendent que l'autre côté pivote en place.

3.6 Agriplements sur certaines figures : Un agrippement est une prise sur un bras ou une jambe.

La façon avec laquelle la plupart des figures sont construites est très claire selon les illustrations.

Cependant, certaines figures ont des points de contact où 2 bras et une jambe se retrouvent ensemble. Comme exemples voici le Bunyip, le « T » chinois et le « T » danois... ce qui crée des agrippements multiples au même endroit. On peut aussi voir une variation de cette technique sur les figures telles que : la « box », l'Offset et le Zircon. Ces figures peuvent être construites avec n'importe quel bras qui agrippe la jambe alors que l'autre bras peut agripper la jambe (entre la hanche et le pied) ou le bras (entre l'épaule et le bout des doigts) . Dans le cas de la figure « box », il peut ne pas y avoir du tout d'agrippement central.



On peut entendre l'expression qui se réfère à des agrippements de côté ou « side body ». Cela se réfère à n'importe quelle connexion de côté qui requiert un agrippement sur un bras et une jambe appartenant à la même personne. Voir symbole (f).

3.7 Figures. Les figures illustrées dans les appendices sont illustrées comme étant symétriques avec les agrippements clairement localisés. En fait les figures ne doivent pas être symétriques et peuvent vraiment être pliées ou exécutées de biais à un tel point qu'elles n'apparaissent pas comme sur les dessins des appendices. Par exemple, une chenille ou « caterpillar » peut avoir l'air d'un fer à cheval, ce qui est acceptable à conditions que les agrippements soient bien placés.

C'est pour cette raison que les figures doivent être étudiées et mémorisées, afin qu'on puisse les reconnaître immédiatement.

Chaque saut est filmé par le caméraman et ensuite enregistré. L'enregistrement est alors utilisé par les juges pour l'évaluation du saut.

Les juges travailleront dans un espace isolé libre de tout dérangement pour qu'ils puissent se concentrer sur le processus d'évaluation. Les juges regarderont chaque saut sur écran individuel ou sur un écran plus grand pour un maximum de 3 visionnements à vitesse normale. Un juge peut changer son pointage à tout moment lors de ces visionnements. La durée du saut est évaluée lors de ces visionnements.

Les juges doivent être munis d'un chronomètre, précis au 1/100^{ème} de seconde avec au moins 30 « courses » (30 laps) et une mémoire avec rappel. Si le chronomètre ne possède pas plusieurs « courses », alors une autre personne, généralement l'opérateur de l'appareillage vidéo, aura un chronomètre également. Les 2 chronomètres sont démarrés lorsque l'équipe quitte l'avion. Dans certains cas, l'opérateur utilisera son chronomètre pour faire le décompte des quelques dernières secondes du temps de travail de façon à prévenir les juges que le temps de travail va bientôt expirer. Cela n'est pas nécessaire si tout le monde est munis d'un chronomètre avec au moins 30 « courses ».

Le juge utilise son chronomètre afin d'enregistrer le temps exact de la finition d'une figure juste avant que le temps de travail ne soit écoulé (et juste après la finition de la figure qui dépasse ce temps de travail). Ce temps sera noté sur la feuille de pointage pour aider le juge d'épreuve et pour fournir l'information à l'équipe

concernée advenant qu'elle veuille regarder sa feuille de pointage.

Le juge prendra des notes tandis qu'il observe le saut et remplira la feuille de pointage. C'est extrêmement important que le juge remplisse toute information nécessaire requise et en vérifie la justesse avant de donner la feuille au juge d'épreuve puisqu'on ne pourra pas faire de changements par la suite.

3.8 Les feuilles d'évaluation. Demandez à votre instructeur pour recevoir vos feuilles d'évaluation.

L'information habituelle y est écrite de plus que les rondes, le numéro de sortie d'avion, le lieu...etc et sur ces feuilles, il y a de l'espace pour une trentaine de figures qui doivent être évaluées. Les symboles standardisés sont utilisés comme suit :

À évaluer	symboles
Figure et manœuvre intermédiaire - OK	√
Infraction ou entorse : figure, manœuvre intermédiaire - pas correct	0
Omission	X
Figures, manœuvres intermédiaires ou séparations totales non visibles sur l'écran dû aux conditions météorologiques ou à des facteurs incontrôlables reliés à l'équipement de chute libre du caméraman	NV
Pas de départ clair ou pas de fin de travail claire à la fin du temps de travail	NT
Fin du temps de travail	//

Le symbole // est placé immédiatement après que la dernière figure soit terminée en deçà du temps de travail.

En plus des symboles standards, le juge devrait inclure :

- Les raisons pour avoir donné une évaluation de « 0 »
- Le temps enregistré par le chronomètre à la fin du temps de travail (dernière figure légale)
- Toute autre remarque pertinente

Ces ajouts sont importants car ils vont constituer auprès des compétiteurs des preuves qui justifieront le pointage accordé.

3.9 Techniques d'évaluation et procédures de pointage. Les techniques d'évaluation utilisées par le juge dépendent, ou bien de la partie spécifique de la séquence, si elle se trouve dans un bloc, ou si elle fait partie d'une transition à partir d'un bloc vers une figure tirée au sort, ou à partir d'une figure tirée au sort vers une autre aussi tirée au sort.

Dans un bloc, le juge observe que le déroulement des figures se fasse exactement de la manière décrite. Donc, le juge doit savoir exactement comment le bloc de séquences s'effectue et doit particulièrement être vigilant en ce qui concerne la séparation en groupes et les tours requis avec les bons angles qui s'y rattachent. En d'autres mots, le juge, tout comme les sauteurs, doit pratiquer et pratiquer encore les blocs, mentalement et en les regardant sur vidéos, de façon à savoir comme apparaît un bloc de séquences bien effectué. Plus le juge observe de sauts, plus d'équipes il observe en plein travail et plus son expérience s'améliore.

Que ce soit lors d'une série de figures tirées au sort ou d'un bloc de figures suivi ou précédé par une série de figures tirées au sort ou par un bloc, la manœuvre intermédiaire est toujours la même à savoir, une séparation simultanée totale (sans aucun contact) entre tous les membres. On doit se rappeler qu'il n'y a aucune d'exigence pour la façon de bâtir une figure d'une manière particulière. Elle peut être effectuée de toutes les façons, quelles qu'elle soient. Donc le juge doit être capable de reconnaître 2 choses :

- a) La figure (seule, ou à l'intérieur d'un bloc)
- b) La séparation

De ce fait, la technique à suivre serait de voir à « figure, séparation, figure...etc ».

On doit aussi se rappeler de ne pas tenir compte de ce que l'équipe effectue entre la sortie et la première figure. Donc, le juge ne doit pas s'énervé jusqu'à ce que la première figure se bâtisse. Le juge devrait cependant être vigilant au cas où l'équipe exécute la première figure directement à partir de l'avion et qui attend suffisamment longtemps pour que les juges l'observent avant de commencer la première manœuvre intermédiaire.

Si l'équipe effectue une séquence correctement et sans problème, le pointage en sera très facile et remplir la feuille de pointage ne posera pas de problème.

Si l'équipe fait une erreur (agrippement manqué, pas de séparation...etc), le pointage de « 0 » sera marqué dans la case appropriée à l'endroit où la faute a été commise tandis que l'évaluation continuera.

3.10 Pointage : Une équipe marquera **1** point pour chaque figure exécutée et comptant pour le pointage tout en pouvant être évaluée. Cette dernière sera exécutée dans la bonne séquence en deçà du temps de travail alloué pour chaque ronde. Les équipes peuvent continuer à marquer des points en répétant continuellement la séquence.

On accordera des points aux figures, aux manœuvres intermédiaires ou aux séparations totales si l'évaluation à partir de l'image enregistrée est possible.

On estimera qu'une performance, figure, manœuvre intermédiaire ou séparation totale est valable si au moins la moitié des juges qui évalue le saut trouve que ça compte pour le pointage.

Une équipe gagnera **1** point pour chaque figure correcte effectuée et clairement présentée dans la bonne séquence et en deçà du temps de travail alloué pour chaque ronde sauf dans les cas suivants :

- Si une infraction ou entorse a été commise, dans la figure comptant pour le pointage et faisant partie d'un bloc, et continue lors d'une manœuvre intermédiaire, cela sera considéré comme une seule infraction et seulement **1** seul point ne sera déduit à condition qu'il n'y ait aucune autre infraction lors de la manœuvre intermédiaire.
- Trois points seront déduits pour chaque omission. Dans un bloc, si une manœuvre intermédiaire et la figure qui s'en suit sont toutes deux omises, on devra considérer cela comme une seule omission.

Le pointage minimum pour n'importe quelle ronde est de **zéro** point.

Une manoeuvre ou performance est considérée comme effectuée dans le temps de travail requis si elle est évaluée par au moins la moitié des juges qui évaluent le saut.

3.11 Collecte des pointages. Quand les feuilles de pointage sont remplies, elles seront collectées et agrafées toutes ensemble.


Les responsables à l'enregistrement vérifieront que les numéros de sortie et de ronde correspondent et écriront le nom des équipes sur le dessus de la feuille de collecte selon les listes du manifeste.

De façon à ce qu'une figure ou une manœuvre intermédiaire reçoive un pointage correct, il est suffisant qu'au moins la moitié du panel des juges qui l'évaluent la considère correcte (voir détails ci-dessous)

Nombre de juges qui évaluent	Nombre de juges requis pour approbation (OK)
5	3
4	2
3	2

Quand 4 juges observent le saut, s'il survient 2 pointages corrects et 2 pointages incorrects, 2 ne constitue pas une majorité. Une majorité est requise pour classer le saut comme étant incorrect. De ce fait, le bénéfice de la controverse quant à l'évaluation ira aux compétiteurs.

Pour déterminer où va la limite du temps de chronométrage, il faut choisir le maximum de figures exécutées selon au moins la moitié des juges qui observent. On procédera comme suit :

Rondes 	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Juge 1							//							
Juge 2									//					
Juge 3							//							
Juge 4						//								
Juge 5							//							

Donc, la limite de temps sera fixée en incluant la 7^{ème} figure.

Note : cette formule est utilisée pour résumer l'évaluation du saut par le juge

3.12 Points accordés. La règle concernant les points gagnés est assez spécifique :

1 point est accordé pour chaque figure terminée correctement en deçà du temps de travail alloué.

3.13 Responsabilité du compétiteur. La règle stipule que la responsabilité incombe au compétiteur pour qu'il accomplisse la performance requise d'une manière telle qu'elle soit être clairement présentée aux juges comme étant effectuée. Chaque figure et sous-figure doivent être clairement visibles à partir du sol et chaque séparation (sans contact physique) doit être également visible de façon claire.

Cette règle peut amener des discussions entre compétiteurs et juges. Les compétiteurs savent qu'ils ont accompli la performance requise mais peuvent ne recevoir aucun crédit pour une performance particulière alors que les juges ne l'ont pas vue. Cependant, à l'aide des enregistrements, il est possible de montrer aux compétiteurs comment la performance est apparue aux juges. Généralement, cela satisfait les compétiteurs mécontents mais peut à l'occasion amener à certains commentaires brefs sur la compétence des juges, la qualité de leur vision, leur habileté...etc. On devrait noter que l'usage d'enregistrements engendre une bonne motivation chez les juges pour l'amélioration de leur propre performance, vu que ces enregistrements révèlent clairement aux compétiteurs le niveau requis d'évaluation de leur performance.

Exemples de ce qui peut arriver :

- a) Les agrippements apparaissent aux mauvais endroits
- b) Le caméraman est dans une position telle que la figure est vue sur la tranche (de profil) ce qui fait que les juges ne peuvent voir les agrippements ou la séparation

Les compétiteurs doivent tenir compte de la position du caméraman par rapport à eux. Ils effectuent leur performance pour les juges qui les observent « derrière l'écran de la caméra ». Ils n'accomplissent donc pas de performance pour eux-mêmes, pour l'aire de pliage ou pour les amis qui les observent du sol de l'aérodrome. Tous ces gens peuvent avoir des observations différentes des juges, qui eux seuls comptent en la matière!

On doit aussi rappeler aux compétiteurs les points suivants. Ils doivent savoir comment apparaîtra leur sortie particulière, de quoi leur combinaison a l'air...etc. Ce n'est pas suffisant de juste laisser les agrippements lors d'une manœuvre de séparation. C'est la responsabilité de l'équipe de clairement démontrer que tous les membres se sont séparés à un moment donné que ce soit en montrant un espace libre ou par un « flashing » quand ils se séparent.

3.14 Responsabilité des juges et réflexion sur le processus d'évaluation. Comme nous avons vu dans le chapitre précédent, c'est la responsabilité du compétiteur de clairement démontrer la performance requise.

Le juge aussi a une responsabilité afin de déterminer :

- a) Est-ce que le saut est évaluable ?
- b) Avez-vous été capable de voir tous les agrippements lors de la sortie ?
- c) Y a-t-il une question sur la performance ?
- d) Est-ce qu'il y a eu de l'interférence entre le caméraman et l'équipe ?
- e) Est-ce que l'équipe a disparu du champ de la caméra lors de la manœuvre intermédiaire ?

Les conditions qui peuvent rendre le saut non jugeable sont :

- a) La brume qui cacherait la prise de vue observée à l'écran
- b) Les nuages entre le caméraman et l'équipe
- c) Le caméraman ayant oublié de mettre en marche sa caméra lors de la sortie

Lors de conditions où l'équipe n'est pas en faute ou qui ne sont pas causées par l'équipe, une reprise de saut sera accordée. La brume évidemment n'est la faute de personne et causera fort probablement un arrêt du travail en chute libre. L'interférence avec les nuages est aussi assez évidente. Si la sortie est telle que la vue des figures au début du saut fera en sorte que le juge la voit sur la tranche (de profil) alors :

Quand la figure est présentée par la tranche (de profil), les agrippements ne peuvent pas être bien vus et donc ne sont pas évaluable ce qui donnera un résultat de zéro (0) pour chaque figure ou manœuvre intermédiaire non clairement présentée. Gardez en tête que si la figure n'est pas bien présentée, il y a des chances que la manœuvre intermédiaire qui suit soit également mal présentée.

Si l'équipe a observé toutes ces précautions et donc n'est pas responsable d'aucune façon, une reprise de saut sera accordée. Dans tous les cas, le juge doit être capable de décider s'il a pu évaluer la performance comme il faut (en gardant à l'esprit qu'on doit donner le bénéfice du doute à l'équipe).

Le juge doit aussi déterminer si l'équipe a clairement présenté la performance requise. C'est très important pour le juge d'accepter le fait qu'il n'est pas tenu de deviner ce que l'équipe a effectué. Si elle ne le montre pas clairement, elle contrevient aux règles et recevra le pointage en conséquence.

Voici un cas où le bénéfice du doute n'est pas à l'avantage de l'équipe. S'il y a un doute sur la performance comme n'étant pas une démonstration claire et qu'elle reçoit un pointage en conséquence, le juge doit se demander :

- a) Suis-je sûr que la performance n'est pas claire ? ou
- b) Est-ce je ne suis pas sûr que la performance ne soit pas claire ?

Si la réponse est « oui » pour le point a), alors la performance sera de zéro (0). Si la réponse est « oui » pour le point b), ça veut dire que le juge n'est pas capable de se faire une idée sur la performance qu'il a vue et donc la performance sera évaluée comme étant correcte. Dans le cas b) le doute persiste dans l'esprit du juge, dans le cas a) le doute existe sur la performance de l'équipe

Dans le cas de b), cette situation va arriver rarement puisque le saut est visionné plus qu'une fois. Le visionnement permettra au juge de lever tout doute dans son esprit sur ce qu'il vu.

Dans tous les cas, on ne peut jamais trop insister sur le fait que les équipes ont la responsabilité de démontrer la performance exigée.

3.15 Le vol relatif vertical.

Le vol relatif vertical (VRV) est similaire au VR sauf que les compétiteurs descendent dans une position différente que « ventre vers la Terre ». Les positions avec la tête en bas, debout, ainsi que l'axe vertical seront utilisées. Chaque ronde vient d'un **Ensemble de figures** tirées au sort ou en bloc de séquences et qui peuvent être répétées jusqu'à la fin du temps de travail.

Contrairement au vol relatif, le caméraman peut filmer le saut en utilisant n'importe quelle position décrite plus haut. Cela peut rendre l'évaluation difficile pour le juge si, pendant le saut, le caméraman change de position. Plusieurs caméramans sont des sauteurs de *Freefly* et sont donc habitués à inverser leur posture. S'il s'inverse au moment critique quand le juge essaie de déterminer les agrippements ou le montant de degrés de tour, cela n'aidera pas le pointage de l'équipe.

Définitions du Vol Relatif Vertical (VRV) :

Figures : consiste en un groupe de sauteurs agrippés ensemble, chacun avec la bonne orientation par rapport au vent relatif.

Agrippement : Consiste en une prise avec la main sur un bras, une jambe ou un pied. Au minimum, un agrippement requiert un contact stationnaire d'une main sur un bras ou une jambe tel que montré sur le diagramme **S.20**. Un agrippement sur un pied consiste en une prise avec la main sur un pied ou une cheville.

Ligne d'agrippement : C'est la ligne reliant le torse de 2 compétiteurs en passant par leurs bras ou leurs jambes et l'agrippement qui les rejoint.

Orientation :

Selon le vent relatif : sens selon lequel l'air semble venir dû à la vitesse relative des compétiteurs en chute libre.

Tête en bas : Orientation qui consiste à ce que la tête du compétiteur soit plus en avance par rapport au vent relatif que ses pieds par un montant significatif. Ce montant est la longueur du torse du compétiteur. Toutes les distances et longueurs sont exprimées à l'échelle de ce qui est vu sur l'écran d'évaluation.

Debout : Orientation qui consiste à ce que la tête du compétiteur est en retard par rapport à ses pieds (par rapport au vent relatif) par plus d'une longueur de son torse. Toutes les distances et longueurs sont exprimées à l'échelle de ce qui est vu sur l'écran d'évaluation.

Vol ventre vers la Terre : Orientation qui consiste à ce que la poitrine du compétiteur fait face au vent relatif tandis que sa tête n'est ni au-dessus ni au-dessous la position moyenne de ses pieds par plus d'une longueur de son torse. Toutes les distances et longueurs sont exprimées à l'échelle de ce qui est vu sur l'écran d'évaluation. Le vol « ventre à Terre » n'est pas couramment utilisée dans les figures de VRV).

Vol sur le dos ou *backflying* : Orientation qui consiste à ce que la région du dos du compétiteur fait face au vent relatif et que sa tête ne se trouve ni plus haut ni plus bas que la position moyenne des pieds du compétiteur par plus d'une longueur de son torse. Toutes les distances et longueurs sont exprimées à l'échelle de ce qui est vu sur l'écran d'évaluation (le vol sur le dos ou *backflying* n'est pas couramment utilisé dans les figures de VRV).

Position tête en bas et position debout : Position assez évidente bien qu'il y ait beaucoup plus d'explications techniques et autres détails dans les règles.

Manœuvre intermédiaire : Une position requise qui doit être effectuée et qui est décrite dans les portions de blocs de l'*Ensemble des figures*. Les manoeuvres intermédiaires entre, les figures tirées au sort, les blocs complets ou le mélange des deux, consistent en la séparation complète comme en VR.

Infractions & omissions : même que pour le VR

Les compétiteurs quitteront l'avion à 13 000 pieds et auront 35 secondes de temps de travail, qui commencera au moment où n'importe quel membre de l'équipe (sauf le caméraman) se sépare de l'avion tel que déterminé par les juges.

4. Formations sous voileure (FSV)

4.1 Cette discipline est similaire au vol relatif en ce qui concerne les figures à exécuter alors que les compétiteurs sont sous voileure et rattachés par des agrippements. Ces figures peuvent s'enchaîner en séquence ou en rotation.

Il y a trois types de compétitions en FSV qui sont :

- a) FSV à 2 séquentielles
- b) FSV à 4 séquentielles
- c) FSV à 4 de rotation

4.2 Certaines définitions s'imposent :

Figures : consistent en 3 sauteurs ou plus, avec leur voileure (2 pour l'épreuve de FSV à 2) rattachés par des agrippements corrects ou non.

Agrippements : consistent en une prise sur les suspentes **A** ou les élévateurs avant si bien que la figure est exécutée selon les schémas.

Pile : Les épaules du sauteur du dessus doivent être au-dessus de la surface supérieure de la voileure en dessous et l'agrippement doit être effectué sur la cellule centrale ou sur les suspentes de la cellule centrale.

Plan : La tête du sauteur supérieur doit être en dessous de la surface inférieure de la voileure d'en dessous et l'agrippement doit être effectué sur les élévateurs avant ou sur les suspentes attachées à la cellule centrale.

Plan et pile : C'est la position sur un élévateur ou une suspente attachée à la cellule centrale entre ces deux configurations. Un agrippement correct doit être maintenu.

Marche d'escalier (stairstep) : Les épaules du sauteur du dessus doivent être au-dessus de la surface supérieure de la voileure du dessous et l'agrippement doit être sur la suspente **A** extérieure de la cellule de côté. Si un schéma montre un sauteur en position supérieure des deux voileures et en contact avec elles deux, les règles des agrippements de la « marche d'escalier » s'appliquent. L'agrippement doit être pris avec la jambe ou le pied intérieur (le plus proche de la voileure de l'autre). Cela peut exiger un agrippement additionnel de main si désiré.

Manœuvre intermédiaire : stade entre deux figures. Dans l'épreuve de FSV séquentielles, c'est une séparation complète de tous les membres de l'équipe ou des deux sauteurs ou plus volant ensemble comme un seul groupe ou plus, pré-déterminés. Une figure intermédiaire doit voler et rester intacte avec les agrippements corrects.

Séquence : série de figures et de manœuvres exigées.

Temps de travail : C'est le temps de travail prescrit. Le pointage commence au moment où la première séparation d'un agrippement a lieu de la première figure qu'elle soit correcte ou non ou 30 secondes après la sortie de l'avion du premier membre de l'équipe en incluant le caméraman qui vole avec l'équipe, quel que soit le premier qui sort..

Séparation totale : Tous les membres de l'équipe doivent clairement démontrer à un moment donné qu'ils ont lâchés tous les agrippements.

Quand on parle des agrippements, on doit se rappeler que tout ce que le sauteur doit faire est d'agripper des suspentes ou des élévateurs à l'aide de la main ou du pied selon le cas. Le problème du juge est juste de déterminer quand l'agrippement est effectué et s'il est fait selon les règles.

- 4.3 **FSV2 séquentielles.** Cette épreuve est la même qu'en VR sauf que les figures sont effectuées sous voilure. Chaque figure doit être exécutée selon les illustrations montrées dans la séquence tirée au sort. Toutes les figures sont tirées au sort donc il n'y a pas de blocs de figures. La position d'un sauteur est tirée au sort pour chaque figure. Par exemple, la position de la voilure noire (voir schéma) sur la première figure exécutée d'une ronde doit rester dans la position de la voilure noire du schéma ainsi que sur les figures subséquentes de cette même ronde. Il doit y avoir une séparation complète entre chaque figure. Aucune figure miroir ne sera permise. Toutes les figures doivent être exécutées telles que montrées dans l'*Ensemble des figures*, comme étant vues de l'arrière.

L'altitude de sortie pour cette épreuve est de 1850 m (6 000 pieds) et le temps de travail est de 60 secondes

Chaque ronde comprend 5 figures qui ont été tirées au sort de l'*Ensemble des figures* où 12 figures sont décrites (les 12 figures seront placées chacune deux fois dans le chapeau). Après que chaque séquence est tirée, les 5 figures sont remises dans la boîte de l'*Ensemble des figures* si bien qu'elles peuvent être tirées au sort à nouveau.

Les juges observeront le saut à vitesse normale sur vidéo et peuvent demander un seul visionnement additionnel encore à la vitesse normale. On n'utilise pas de visionnement à vitesse réduite. Chaque juge devra se prémunir d'un chronomètre capable d'enregistrer plusieurs « courses », préférablement une trentaine. Chaque juge enregistrera le moment de la première séparation. Cette information est requise pour déterminer la fin du temps de travail. Un point sera accordé pour la première figure correcte et chaque figure correcte subséquentes qui aura été précédée d'une séparation totale et cela jusque quand le temps de travail se soit écoulé. On n'accordera pas de points pour les figures incorrectes et il n'y aura pas non plus de pénalité. Une omission arrêtera le pointage à cette figure. La figure suivante, qui comptera pour le pointage, sera la 2^{ème} figure accomplie correctement qui suivra cette omission. Le pointage peut continuer si l'équipe retourne pour exécuter correctement la figure omise. Habituellement, cela n'arrive pas car ça prend trop de temps.

- 4.4 **FSV4 séquentielles.** Cette épreuve est la même que pour l'épreuve de FSV2 séquentielles sauf que les figures comprennent 4 voilures et que les manœuvres intermédiaires peuvent être des séparations totales ou en sous-groupe un peu comme en VR.

L'altitude de sortie est de 2500 m (8 200 pieds) et le temps de travail est de 120 secondes (2 minutes)

La séquence pour chaque ronde comprend 4 ou 5 figures tirées au sort de l'*Ensembles des figures* qu'elles soient tirées au hasard ou en blocs.

- 4.5 **FSV4 de rotation.** L'équipe devra former une pile verticale de 4 voilures (pile/plan). Ensuite le sauteur du dessus laissera aller les agrippements et ira s'arrimer en dessous de la pile avec des agrippements permis faisant ainsi à nouveau une pile à 4 voilures. La personne du dessus ne peut lâcher les agrippements sans que la personne du dessous ne soit arrimée.

L'altitude de sortie est de 2100 m (7 000 pieds) et le temps de travail est de 90 secondes ou une minute et demie.

Un point sera accordé pour la première figure. D'autres points s'ajouteront pour chaque figure à 4 verticale suivante exécutée par rotation du haut vers le bas. Le pointage continue jusqu'à ce que le temps de travail soit expiré, soit 90 secondes. Le temps de travail commence quand le 1^{er} agrippement est lâché de la 1^{ère} figure qu'elle soit correcte ou non.

Au cas où la figure ne soit pas exécutée selon la définition de ce qu'est une figure permise, un point sera accordé seulement quand la personne du dessus, pendant la reconstruction, effectue la rotation complète.

Les juges démarreront leur chronomètre quand le 1^{er} membre de l'équipe quitte l'avion et changeront de « course » sur leur chronomètre dès que le 1^{er} agrippement est lâché qu'il soit correct ou non. On doit changer de « course » sur le chronomètre, pour chaque figure suivant la figure initiale. Ces temps enregistrés permettront au juge de déterminer combien de figures ont été exécutées en dedans du temps de travail. Pour qu'un point soit accordé, le membre de l'équipe qui se trouve en haut doit partir d'une figure pile/plan comprenant trois voilures et s'y arrimer à nouveau, et cela selon les exigences de performance. Les juges observeront chaque saut une seule fois à vitesse normale et peuvent demander un visionnement supplémentaire encore à vitesse normale.

- 4.6 **Défaillances du parachute :** Une défaillance du parachute principal ou d'une autre pièce d'équipement ne constituera pas une raison pour une reprise de saut. Chaque équipe pourra éliminer une ronde comptant pour le pointage et comme de raison, elle pourra choisir d'éliminer la ronde lors de laquelle la défaillance a eu lieu.
- 4.7 **Procédures d'évaluation :** Les sauts seront visionnés une fois à la vitesse normale et, sur demande, il y aura la possibilité d'un visionnement supplémentaire à vitesse normale. Le juge devra pouvoir remplir sa propre feuille de pointage et en même temps de contrôler son chronomètre qui aura la capacité d'évaluer plusieurs « courses ». La première séparation ainsi que chaque figure doivent être chronométrées sous forme de plusieurs « courses » de façon à établir le nombre de figures qui a été exécuté dans la temps de travail requis. On accordera des points pour les figures de la même façon que pour le FSV2 séquentielles en tenant compte des pénalités pour les omissions.

Les règles prévoient l'utilisation de 5 juges.

- 4.8 **Problèmes d'évaluation.** Les problèmes majeurs d'évaluation en FSV consistent à être capable de voir si les agrippements corrects sont effectués. Cela signifie qu'à certains moments, la figure peut être vue de l'arrière ou de côté par rapport au caméraman. Il peut être difficile voire impossible d'observer les agrippements exigés. Ces problèmes doivent être discutés avec les compétiteurs vu qu'ils sont au courant de la nécessité de bien montrer la figure au caméraman. Comme dans l'épreuve de FSV2, certains blocs de figures comprennent une position bien précise pour chaque membre de l'équipe. Ces positions doivent être observées tout le long du bloc en question. Les formations miroir sont permises pour autant qu'elles persistent comme tel pour toute la durée du bloc.
- 4.9 **Les feuilles de pointage.** Les feuilles de pointage sont très semblables à celles utilisées pour le VR. Demandez-en des copies à votre instructeur.

Les symboles sur les feuilles de pointage sont les suivants :

À évaluer	Symboles
Figures et manœuvres intermédiaires - OK	/
Figures et manœuvres intermédiaires - pas correct	0
Situation NJ (non jugeable)	NJ
Situation NV (non visible)	NV
Omission	X
Fin du temps de travail	//

Le symbole // est placé immédiatement après la dernière figure terminée en dedans du temps de travail.

Le juge ajoutera également sur chaque feuille de pointage :

- Les raisons pour tout « 0 » ou « X »
- Les temps de la première séparation d'agrippements et celui de la dernière figure terminée en dedans du temps de travail
- Toute autre information ou remarque pertinente

5. Événements artistiques (ÉA)

- 5.1 Les disciplines des événements artistiques comportent trois volets à savoir, les sauts de Style libre (free style), le surf aérien (skysurfing) et le Freeflying. Ces épreuves sont jugées de façon plus subjective que les autres un peu comme en patinage artistique sans la politique entourant cette discipline. Donc, ces disciplines ne sont pas aussi « découpées » et nettes que le VR et les FSV où il y a certaines manœuvres à faire avec les restrictions imposées. Cependant, il y a des critères à rencontrer. Les pointages seront déterminés selon l'aspect innovateur et les habiletés de la chorégraphie des compétiteurs.

Les sauts en Freestyle et le surf aérien comprennent tous deux, un seul acteur, ainsi qu'une personne qui filme l'action, les deux formant équipe. Le freeflying comporte, lui, deux acteurs plus un caméraman. Aux compétitions canadiennes nous offrons en général seulement l'épreuve du Freeflying car nous n'avons pas assez d'adeptes pour les autres disciplines de ÉA et donc pas assez de compétiteurs. Il faut se rappeler que les épreuves de ces disciplines nécessitent beaucoup de temps de la part des juges.

- 5.2 Définitions des termes utilisés en Freeflying :

Arrimage : c'est un contact stationnaire, qu'on peut apercevoir, avec la main ou le pied d'un des participants sur une partie spécifique du corps de l'autre participant et cela effectué de façon contrôlée.

Agrippement : Un contact stationnaire, reconnaissable, fait avec la main ou le pied de l'un des participants sur une partie spécifique du corps de l'autre participant et effectué d'une façon contrôlée.

Cap : sens selon lequel le devant du torse du compétiteur est orienté

Mouvement : changement de la position du corps et/ou la rotation de ce dernier autour d'un ou plusieurs des trois axes du corps ou alors peut être une pause immobile. Voir l'addendum B.

Routine de figures : c'est une séquence de mouvements effectués pendant la durée du temps de travail.

- 1) **Routine de figures imposées :** c'est une routine prédéterminée impliquant des mouvements que l'équipe doit exécuter.
- 2) **Routine de figures libres :** routine où les mouvements sont choisis entièrement par l'équipe

Temps de travail : c'est la durée de temps lors de laquelle les équipes peuvent accomplir une routine lors d'un saut. Le temps de travail commence au moment où n'importe quel membre de l'équipe quitte l'avion tel que déterminé par les juges et se termine après une durée de temps fixée.

- 5.3 Une compétition de Freefly comprend donc des rondes de figures imposées et des rondes de figures libres.

Les rondes 2 et 5 seront faites de figures imposées ce qui est comparable au VR en ceci que, les combinaisons de figures sont tirées au sort à partir de l'*Ensemble des figures*. Ces rondes seront répétées jusqu'à ce que le temps de travail ne soit écoulé. Les équipes se verront accorder un point pour chaque figure correcte. Dans ces rondes, il n'est pas avantageux pour le caméraman de tourner ou de s'incliner par rapport à l'équipe parce que ça peut rendre le visionnement des juges difficile quant aux agrippements. Tous les 5 juges évalueront chaque équipe et utiliseront une formule mathématique complexe pour en évaluer le pointage. Pour ce faire, vous aurez besoin d'une calculatrice scientifique, et même avec cela, vous ne comprenez pas ce que vous faites (sauf si vous êtes des experts en mathématiques).

Toutes les autres rondes sont en fait considérées comme « libres » en ce sens qu'elles peuvent être effectuées de n'importe quelle manière en utilisant des figures ou manœuvres connues ou non. Le caméraman est considéré ici comme faisant partie de l'équipe et sa tâche sera évaluée quand viendra le temps de déterminer le pointage de chaque ronde. Deux juges observeront l'aspect technique du saut et trois juges s'occuperont de la présentation artistique. Les juges pour le côté technique se concentreront sur le degré de difficulté, l'agilité des mouvements, la précision dans le contrôle et le travail d'équipe. Les juges pour la présentation artistique verront au côté spectaculaire, à l'originalité, à la composition et au travail d'équipe. La plupart des équipes

effectuera exactement la même routine pour toutes les rondes « libres ». Ce qui fait qu'il est important de se rappeler toutes les rondes précédentes pour voir si de l'amélioration ou de la détérioration a eu lieu depuis la dernière ronde. C'est parfois difficile de conserver un pointage impartial quand on regarde une performance pour la 3^{ème} ou 4^{ème} fois. L'exaltation visuelle peut affaiblir le jugement.

Les juges doivent être capables de comparer leurs pointages et d'expliquer leur raisonnement avant de soumettre le pointage final de chaque équipe. À moins de connaître déjà le calibre des équipes en compétition, il est sage d'accorder à la première équipe un pointage moyen. Ensuite chaque équipe peut obtenir un pointage au-dessus ou en dessous de cette première évaluation. Si on donne à la première équipe un pointage trop élevé, c'est difficile par la suite d'accorder à une meilleure équipe, un pointage meilleur.

6. Le pilotage de voile.

6.1 Le pilotage de voile est une discipline où le compétiteur est seul et consiste en trois types d'épreuves qui sont : la vitesse, la distance parcourue et la précision à l'atterrissage. Chaque épreuve est jugée un peu différemment si bien que les juges doivent être polyvalents dans chaque d'elles et être prêts pour toute variation concernant le style et la compétence du compétiteur. La chose la plus importante à se rappeler pour le pilotage de voile est la SÉCURITÉ. Les compétiteurs, ici, arrivent à très haute vitesse et ainsi ne seront pas capables de changer le cours de leur trajet pour éviter quelqu'un.. Donc c'est à vous d'éviter de vous placer en position dangereuse. Un responsable muni d'un mégaphone ou autre appareil devrait signaler quand un compétiteur est en approche finale.

Définitions en usage pour le pilotage de voile :

Parcours : Trajet désigné que les compétiteurs doivent emprunter tel qu'indiqué par un ensemble de jalons ou balises

Porte : Consiste en un espace marqué par deux jalons ou deux capteurs électroniques séparés horizontalement par une distance variable. Les portes sont utilisées pour délimiter le parcours.

- **Porte d'entrée :** première porte placée au début du parcours
- **Porte de sortie :** Dernière porte placée en fin de parcours
- **Porte placée dans l'eau :** série de portes placées le long du parcours dans l'eau

Jalons ou balises : signalisation verticale pour délimiter le parcours. La mise en place de ces jalons doit être acceptée par le juge en chef, le directeur technique du parcours et le directeur de l'épreuve.

Corps : toute partie de l'anatomie du compétiteur, ce qui inclut que toute prothèse normale faisant partie du corps.

Pénalité pour dépassement vertical : Une pénalité est donnée à un compétiteur qui passe dans entre les jalons d'une porte mais trop haut si bien qu'aucune partie de son corps ne « traverse » le plan imaginaire délimité par les jalons qui représentent cette porte.

Pénalité pour avoir frappé un jalon : Une pénalité est donnée dans l'épreuve de vitesse quand n'importe quelle partie du corps du compétiteur ou de son équipement touche les jalons et fait que le jalon ne soit plus fonctionnel ou doit être réparé d'une façon ou d'une autre.

Zones : dans l'épreuve de précision à l'atterrissage, les zones représentent des aires d'atterrissage auxquelles on a donné des valeurs qui constitueront le pointage.

Pénalité maximum : La pénalité maximum ou résultat minimum pour une ronde est :

- Vitesse : 0 point
- Distance : 0 mètre
- Précision à l'atterrissage en zone : 0 point

Fermeture du parcours : Pour toutes sortes de raisons comme par exemple du vent trop fort ou un accident, le parcours sera fermé avec une croix rouge comme signal ou tout autre moyen approprié placé au début de ce parcours. Dans ce cas, le compétiteur suivant ne pourra effectuer le parcours. Il devra rester en dehors sauf si aucune aire d'atterrissage n'est disponible, alors il pourra y effectuer un atterrissage en douceur. Si le compétiteur ne suit pas cette procédure, il recevra le pointage minimum pour cette ronde.

Directeur technique du parcours : C'est une personne expérimentée en planification d'un tracé de parcours, désigné par l'organisateur des compétitions et accepté comme tel par le Comité de pilotage de voile du CIP. Le directeur technique du parcours est responsable pour la planification, le tracé, l'organisation des accessoires et la maintenance du parcours avant et durant la compétition.

Zones de sécurité : Ce sont les zones en dehors du parcours tel que spécifié dans les règles des compétitions.

Atterrissage debout : C'est un atterrissage effectué quand aucune autre partie du corps autre que les pieds n'entre en contact avec la surface.

Surface de contact : C'est le point où n'importe quelle partie du corps du compétiteur ou son équipement (sauf l'extracteur quand c'est stipulé) touche n'importe quelle partie de la surface de la Terre comme l'herbe, le sol, les arbres, l'eau...etc.

Voilure planante : situation survenant lors de l'épreuve de vitesse quand le compétiteur garde sa voilure (excepté l'extracteur) planante sans qu'elle ne touche aucune partie de la surface de la Terre.

Dans toutes ces épreuves, le compétiteur doit d'abord gagner son pointage à la porte d'entrée ce qui signifie qu'une partie de son corps passe entre l'émetteur et le récepteur coupant ainsi le rayon (s'il n'existe pas de pointage électronique, le compétiteur doit rester en bas de la partie supérieure de la porte d'entrée pour obtenir un pointage) et rester entre les limites du parcours jusque quand il passe la porte de sortie. Au moins une partie de son corps doit passer entre les deux jalons marquant les portes d'entrée et de sortie. De plus, au moins une partie du corps doit rester dans les limites du parcours lors du passage.

6.2 Épreuve de vitesse

Lors de l'épreuve de vitesse, le compétiteur vole avec sa voilure tout le long du parcours aussi rapidement que possible. Le compétiteur doit obtenir son pointage de la porte d'entrée avec au moins une partie de son corps coupant le rayon, et au moins une partie du corps doit rester en dedans des limites du parcours tel que délimité par les jalons (balises) afin d'obtenir un pointage. Un dépassement vertical à n'importe quel endroit du parcours aura comme résultat un pointage minimum pour cette ronde.

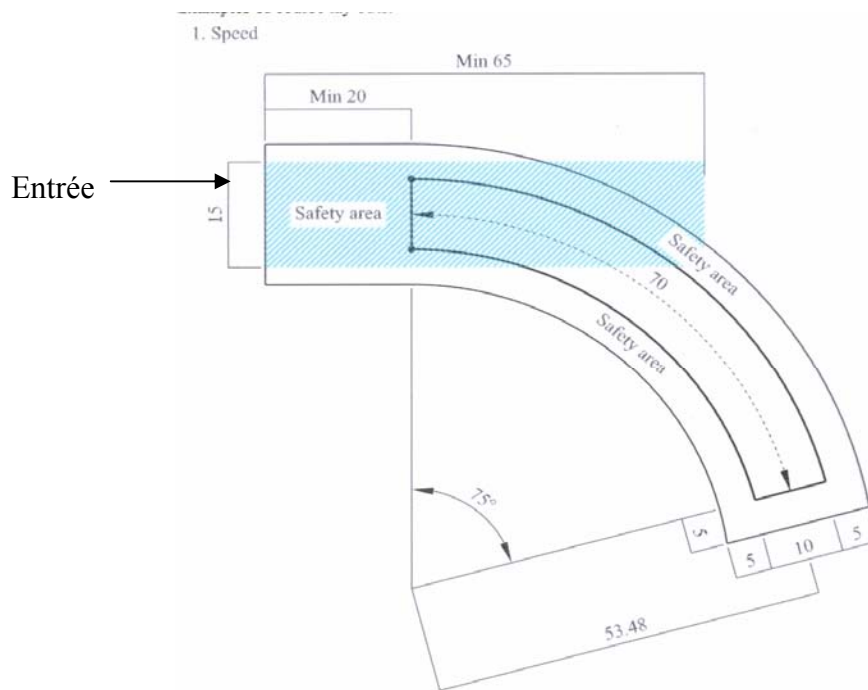
Le temps sera mesuré en 1/1000 de seconde. Le chronométrage est démarré quand n'importe quelle partie du corps du compétiteur ou de son équipement coupe le rayon à la porte d'entrée. Le chronométrage est arrêté quand le compétiteur coupe le rayon à la porte de sortie.

Une pénalité d'une seconde sera donnée et ajoutée chaque fois que le compétiteur frappe un jalon. Cela peut aussi être donné après que le chronométrage s'est arrêté. On ne peut donner qu'un maximum de 2 pénalités par ronde.

Il n'y a pas de pénalités pour avoir atterri avant la fin du parcours cependant le compétiteur doit garder sa voilure planante alors que n'importe quelle partie de son corps passe la porte de sortie afin de recevoir un pointage.

Si à n'importe quel moment avant de passer la porte de sortie, la voilure vient en contact avec la surface ou un jalon marquant la sortie ou n'importe quel équipement électronique qui, en étant bousculé, tombe en panne ou nécessite une réparation, la traversée du parcours est terminée et le compétiteur recevra le pointage minimum pour cette ronde.

Note : Le compétiteur peut toucher l'eau avant, durant ou après la porte d'entrée. Ce faisant, il se pénalise lui-même.



Pour l'épreuve de vitesse, celle qui implique le moins de personnel, les juges (ou quelqu'un désigné par le juge en chef) prendra position à l'endroit (1) qui est la porte d'entrée et au point (2), un endroit qui permet une bonne position pour les caméras vidéo et non seulement pour enregistrer le fait qu'un compétiteur a mérité un pointage à la porte d'entrée sans dépassement vertical. Cette position sera aussi avantageuse pour suivre, avec la caméra, le compétiteur sur son parcours. Cela permettra, lors du visionnement de l'enregistrement, de vérifier si le compétiteur n'a pas eu d'autres dépassements verticaux par rapport aux jalons placés le long du parcours. Au moins deux caméras vidéo sont requises, une pour le suivi le long du parcours et l'autre qui, elle, est stationnaire. Si quelqu'un autre qu'un juge est responsable de la caméra vidéo, cette personne doit être supervisée par un juge.

Les juges prendront soin de se placer dans des positions stratégiques pour s'assurer que le compétiteur reste en deçà des limites du parcours. L'utilisation de caméras supplémentaires sera utile pour être sûr que la porte d'entrée a été correctement passée et que le compétiteur a reçu le pointage mérité. Elles permettront aussi de voir si le compétiteur est resté dans les limites du parcours. Tous les incidents seront également notés sur la feuille d'enregistrement des pointages.

6.3 L'épreuve de distance

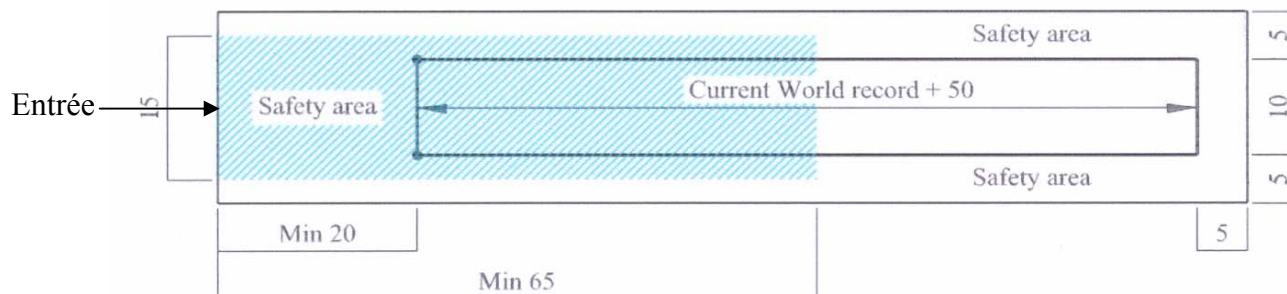
Dans l'épreuve de distance, le compétiteur vole avec sa voilure le long du parcours et essaie de faire la plus grande distance possible avant de toucher la surface.

Le compétiteur doit obtenir le pointage de la porte d'entrée avec au moins une partie du corps et ensuite rester dans les limites du parcours avec au moins une partie du corps tel que délimité par les jalons et cela afin d'obtenir un pointage. Après avoir passé la porte d'entrée, il n'y aura pas de pénalités données pour les dépassements verticaux.

Le premier point de contact avec la surface, en dedans du parcours, marquera la distance effectuée. Si le premier point de contact avec la surface est en dehors du parcours, le compétiteur recevra le pointage minimum pour cette ronde.

Note : Si le premier point de contact avec la surface est en dehors du parcours, il deviendra fort probablement impossible pour le compétiteur de toucher l'eau avant la porte d'entrée. Le fait de toucher l'eau après la porte d'entrée aura comme résultat qu'il sera soumis au pointage parce qu'on considèrera ce contact avec la surface de l'eau comme son premier contact et fera donc partie de la mesure comme tel.

2. Distance



Pour l'épreuve de distance, un ruban à mesurer sera placé à l'intérieur ou à l'extérieur de la limite du parcours quel que soit le côté et permettra ainsi aux juges (qui prennent position le long du parcours) de déterminer l'endroit du premier point de contact avec la surface. Ce ruban placé le long du parcours (de la porte d'entrée jusqu'à l'extrémité du bassin) servira pour la 2^{ème} partie de la mesure. La distance entre la porte d'entrée et l'extrémité (celle de sortie) du bassin d'eau est déterminée avant la compétition si bien que les extrémités du ruban sont placées à ces endroits. L'autre ruban à mesurer est placé de façon à ce qu'il commence à l'extrémité (sortie) du bassin pour aller vers la fin du parcours au-dessus du sol. Le total des deux distances constituera le pointage final. Un appareil électronique peut être utilisé au lieu d'un ruban à mesurer. Si un compétiteur atterrit dans l'eau ou s'il touche la surface de l'eau en premier, il recevra son pointage selon ce point de contact. Un juge qui observe le point de contact avec l'eau enregistrera l'emplacement du contact en indiquant la mesure approximative du premier point de contact.

6.4 Épreuve de précision à l'atterrissage en zone.

Pour l'épreuve de précision à l'atterrissage en zone, le compétiteur doit voler avec sa voileure en passant une porte d'entrée et prendre contact avec la surface de l'eau et y rester en passant autant de portes installées sur l'eau que possible avant d'aller vers une zone pour un atterrissage de précision.

Le compétiteur doit obtenir un pointage en passant la porte d'entrée avec au moins une partie de son corps pour ensuite rester dans les limites du parcours délimitées par des jalons, avec au moins une partie de son corps et cela afin d'obtenir un pointage. Après un pointage obtenu en passant la porte d'entrée, il n'y aura aucune pénalité pour un dépassement vertical.

Le pointage du compétiteur pour une ronde donnée, est la somme des points obtenus à travers les portes sur l'eau et les points obtenus à l'atterrissage en zone.

Les portes

Le compétiteur gagne des points en passant les portes sur l'eau et cela pour chaque porte passée du moment qu'il traverse, avec n'importe quelle partie de son corps, un plan imaginaire situé entre la surface de l'eau et les jalons de la porte.

Les portes permettent d'obtenir les points suivants :

- porte sur l'eau 1 = 28 points
- porte sur l'eau 2 = 13 points
- porte sur l'eau 3 = 17 points
- porte sur l'eau 4 = 42 points

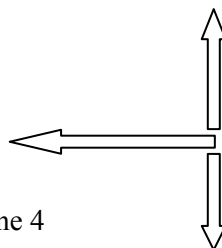
Zones. La zone 0 représente n'importe quelle partie de la surface de la Terre en dehors des zones définies de 1 à 6, autres que la surface de l'eau.

Les différentes zones d'atterrissage permettent d'obtenir les points suivants :

- Zone d'atterrissage 1 = -26 points
- Zone d'atterrissage 2 = -21 points
- Zone d'atterrissage 3 = -16 points
- Zone d'atterrissage 4 = -09 points
- Zone d'atterrissage 5 = -37 points
- Zone d'atterrissage 6 = -50 points
- Zone centrale = -0 point

Les points gagnés dans les zones d'atterrissage par un compétiteur sont égaux à la valeur donnée à la zone d'atterrissage en dedans de laquelle le compétiteur fait son premier contact avec la surface.

- La ligne entre les zones 0 et 1 fait partie de la zone 0
- La ligne entre les zones 1 et 2 fait partie de la zone 1
- La ligne entre les zones 2 et 3 fait partie de la zone 2
- La ligne entre les zones 3 et 4 fait partie de la zone 3
- La ligne entre les zones 4 et 5 fait partie de la zone 5
- La ligne entre les zones 5 et 6 fait partie de la zone 6
- La ligne autour de la zone centrale fait partie de la zone 4



Les lignes délimitant les zones sont définies comme faisant partie des zones

Si un compétiteur n'arrive pas à faire un atterrissage debout, il recevra une pénalité de 10 points qui seront déduits du total de points qu'ils a accumulés pour cette ronde.

Si un compétiteur a gagné des points en passant les portes sur l'eau et d'autres à l'atterrissage en zone mais ne s'arrête complètement que dans la zone de pénalité, la valeur en points de cette zone de pénalité deviendra les points de pénalité reçus par le compétiteur et seront déduits du total des points déjà gagnés aux portes sur l'eau et en zone d'atterrissage.

Si le corps du compétiteur s'arrête en dehors de zones valant des points ou de pénalités, celui-ci recevra un pointage de zéro (0) pour cette ronde.

Si le compétiteur fait son premier point de contact avec la surface autre que l'eau, dans la zone 0 ou de pénalité, celui-ci recevra un pointage de zéro (0) pour cette ronde.

Note : Le compétiteur peut toucher la surface de l'eau avant la porte d'entrée sans pénalité. Il doit cependant, pour marquer des points, toucher la surface de l'eau à son passage des portes et le faire autant de fois que possible qu'il y a de portes sur l'eau. Dans le cas où les jalons ont plus de 3 ou 4 pouces en diamètre, le juge en chef déterminera si le pointage a été enregistré alors que le compétiteur passait la première partie du jalon ou quand il a dépassé la deuxième partie du jalon (comme c'est la norme, c'est quand il dépasse complètement les jalons de la porte d'entrée et dépasse les autres jalons). Cette méthode est utilisée vu que c'est impossible pour le juge de déterminer correctement si le compétiteur est vraiment en contact avec l'eau quand il passe en arrière du jalon (ou caché par le jalon) par rapport à lui.

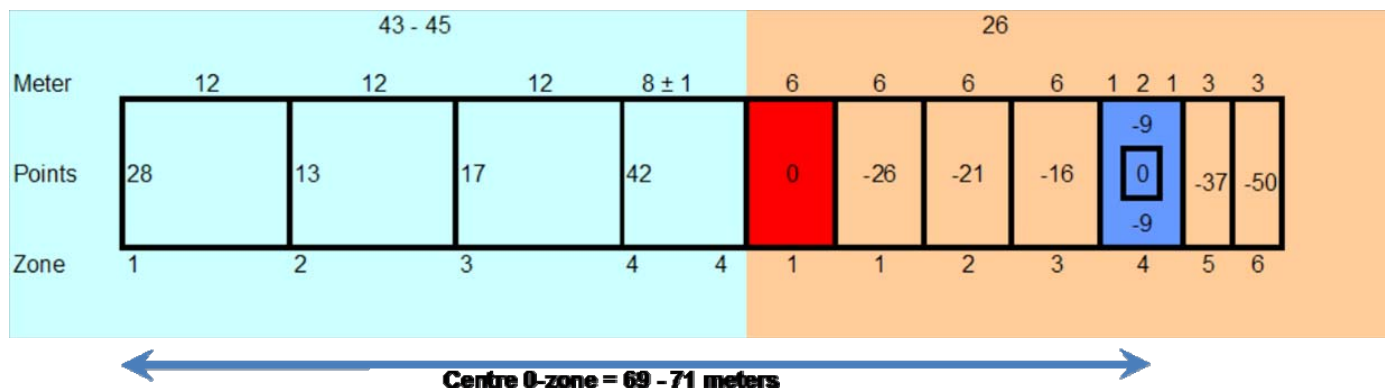
Pour recevoir des points de zone d'atterrissage, le compétiteur doit atterrir à l'intérieur des limites d'une zone d'atterrissage dont la valeur en points a été indiquée plus haut. Ces valeurs sont déduites des points gagnés au passage des portes sur l'eau. Il n'y a aucune exigence pour gagner des points au passage des ces portes.

Si un compétiteur a gagné des points au passage des portes sur l'eau, fait contact avec une zone d'atterrissage mais s'arrête complètement à l'intérieur d'une zone à grande pénalité, ce dernier recevra les points de la zone de plus grande

pénalité.

Si le compétiteur est incapable de s'arrêter à l'intérieur des zones d'atterrissage et continue en dehors du parcours, il recevra 0 point pour cette ronde. Cela aussi s'applique pour avoir fait le premier point de contact en dehors des limites du parcours.

Les règles stipulent que les lignes de côté font partie des zones et par conséquent, s'il est déterminé que le premier point de contact du compétiteur avec la surface se trouve sur la ligne de côté d'une zone particulière, il recevra les points reliés à cette zone.



Pour l'épreuve de précision à l'atterrissage en zone, les juges se placeront à chacune des 4 portes sur l'eau y compris la porte d'entrée. Les juges seront à un endroit tel qu'ils puissent voir le compétiteur faire son contact avec la surface lors du passage de la porte. Normalement, chaque juge aura une carte ou tout autre moyen représentant une valeur de pointage pour le passage de la porte. Si le compétiteur passe la porte avec succès, le juge lèvera la carte pour que le responsable à l'enregistrement des pointages puisse voir la valeur accordée. Si le compétiteur rate son passage à la porte, le juge ne montrera aucune carte. Le pointage sera enregistré sur les feuilles de pointage appropriées. Il faut faire bien attention lorsqu'un compétiteur passe car il peut générer une vaguelette sans avoir vraiment touché la surface ou alors son pied peut avoir des contacts intermittents avec l'eau au moment de passer un jalon du parcours.

En plus des juges placés aux portes sur l'eau, plusieurs seront placés près des zones d'atterrissage. Ces juges s'assureront que le premier point de contact soit enregistré sur la bonne feuille de pointage. Il y aura aussi des caméras à la porte d'entrée ainsi qu'à la fin du parcours et à tout autre endroit stratégique. Cela permettra de visionner la course et de constater si le compétiteur est resté dans les limites du parcours en plus de savoir s'il s'est arrêté complètement dans une zone différente que celle où il a fait son premier contact.

Chapitre 5. Équipement

L'équipement nécessaire pour l'évaluation lors de compétitions de parachutisme comprend des outils très simples jusqu'aux outils technologiques les plus sophistiqués, allant du crayon et des feuilles de pointage aux cibles électroniques et équipement vidéo.

1. Épreuve de précision à l'atterrissage

L'équipement requis pour le déroulement de l'épreuve de précision à l'atterrissage est le suivant :

- a) Cible électronique avec tableau d'affichage
- b) Des fichets (au moins trois)
- c) Un ruban à mesurer (d'au moins 10 mètres)

- d) Un drapeau rouge (pour signaler un danger)
- e) Des générateurs à fumée (si disponibles)
- f) Un anémomètre et un mât pour le monter
- g) Jumelles
- h) Manche à air sensible ou un ruban indicateur de vent monté sur un mât
- i) Manche à air ordinaire
- j) Indicateurs de dérive de vent
- k) Radio sol-air
- l) Radio sol-sol
- m) Chronomètres
- n) Juge responsable de l'enregistrement des pointages
- o) Feuilles de pointage
- p) Feuilles-maîtresses de pointage
- q) Tapis de gymnastique (non essentiel mais apprécié des sauteurs de précision à l'atterrissage)

Certains équipements sont illustrés dans ce manuel par des photographies

2. Épreuves impliquant la chute libre et les formations sous voilures (FSV)

L'équipement nécessaire pour ces épreuves est le suivant :

- a) Caméra vidéo et matériel d'enregistrement
- b) Un système de visionnement d'enregistrements vidéo
- c) Des écrans pour visionnement vidéo (au moins 6)
- d) Des feuilles de pointage pour les juges
- e) Des feuilles-maîtresses de pointage
- f) Une feuille pour la collecte des résultats (pointages)
- g) Des chronomètres précis au 1/100 de seconde
- h) radio sol-air

3.1 **La cible électronique.** Les juges n'ont pas besoin de connaître les caractéristiques détaillées des cibles électroniques mais doivent être au courant du montage et du câblage pour qu'elles fonctionnent. Ils doivent aussi savoir comment les faire fonctionner lors de l'épreuve de précision à l'atterrissage. Une description de la cible est illustrée dans la section reliée à la précision à l'atterrissage individuelle donc on n'en donnera pas d'autre explication.

- 3.2 **L'anémomètre.** L'anémomètre devrait être monté sur un mât assez loin des obstacles afin d'éliminer toute interférence comme les turbulences ou le fait d'être à l'abri (d'un bâtiment par exemple). Il sera placé à la hauteur d'une voile quand le sauteur atterrit. Le vent au sol est mesuré aussi à cette hauteur. L'anémomètre utilisé doit être assez sensible pour une mesure (en MPH ou m/s) de vents de 40 MPH ou 20 m/s. Il faut prendre bien soin à l'assemblage ou au démontage afin de ne pas endommager les parties mobiles comme la turbine.
- 3.3 **Les manches à air.** Il est très important d'avoir des manches à air sensibles car elles montrent au compétiteur le sens ainsi que les petites variations du vent proches de la cible alors qu'il effectue son approche finale vers celle-ci. La construction de la manche à air est décrite dans le manuel de Compétition. Au cas où une telle manche à air ne peut être fournie, la même fonction peut être effectuée par un indicateur de vent (papier crêpe) monté sur un mât au même endroit. Lui aussi indiquera les petites variations de vent proches de la zone située autour de la cible.
- 3.4 **Radio sol-air.** Elle devrait être une radio de station au sol standard à canaux multiples connectée à une source électrique appropriée.
- 3.5 **Chronomètres.** De façon à fournir un chronométrage précis, le juge a besoin d'un chronomètre numérique (électronique) capable d'enregistrer des temps au 1/100 de seconde. Tout autre chronomètre ne convient pas.
- 3.6 **Le système de caméra vidéo.** Ce système n'est pas juste une unité vidéo. Ce système doit être spécifiquement adapté pour filmer la chute libre. Il s'agit qu'il soit être équipé d'un trépied ou autre montage conçu pour donner au système mobilité et stabilité. La prise de vue ne doit pas être affectée par les vibrations ou les secousses.

La caméra qui sera utilisée à l'extérieur doit être étanche à la poussière et être capable de subir l'exposition au soleil pour de longues périodes quoique qu'une protection soit recommandée.

L'objectif est la partie la plus importante et devrait être de 1000 à 1200 mm de distance focale. Si l'objectif est muni d'un zoom, cela facilitera l'évaluation de la voltige dès la sortie.

- 3.7 **Système de visionnement vidéo (DVD).** Il doit être de bonne qualité et devrait avoir les caractéristiques suivantes :
- a) Ralenti (à mi-vitesse)
 - b) Vitesse normale
- 3.8 **Écran vidéo TV.** Les écrans vidéo devraient être de moins de 19 pouces de taille car ils donnent une meilleure résolution. Ils peuvent être juste en noir et blanc à moins que la caméra puisse enregistrer en couleur.

Un écran à cristaux liquides (LCD) ou un projecteur peuvent être aussi utilisés au lieu d'écrans TV

Chapitre 6. Demande de reprise de saut

Avant de continuer, le lecteur devrait revoir la partie du manuel de compétition concernant les reprises de saut.

La philosophie de base derrière l'idée d'une reprise de saut est de savoir si le compétiteur a eu l'occasion, égale et équitable, lors de son saut, de démontrer ses habiletés selon des règles gouvernant l'épreuve. Chaque compétiteur devrait être traité de la même façon à l'intérieur des limites prescrites.

Il existe trois stades dans le processus d'une reprise de saut :

1. Si un juge constate une circonstance ou situation qui donne droit à une reprise de saut par le compétiteur (comme par exemple quand le vent excède la limite de vitesse pour une épreuve de précision à l'atterrissage), il doit en informer le juge en chef ou le juge d'épreuve. Ce dernier conviendra, avec les juges impliqués dans l'épreuve, de discuter du cas et prendra une décision. Si une reprise de saut est accordée, le compétiteur en sera informé et aura le choix d'accepter ou de refuser de la faire. S'il l'accepte, il doit la faire et ne peut changer d'avis par la suite.
2. Le compétiteur peut faire une demande pour une reprise de saut s'il pense que sa performance a été altérée par des circonstances hors de son contrôle. Il expliquera ses raisons au juge en chef qui organisera une rencontre avec les juges impliqués de façon à prendre une décision.
3. On doit toujours se rappeler qu'accorder une reprise de saut dépend seulement de l'interprétation des règles et des principes sous-jacents. L'émotion ou la sympathie ne devraient pas influencer cette décision ce qui introduirait un élément de subjectivité. Les juges doivent être constants et objectifs pour que chaque compétiteur soit traité avec équité et égalité. Si le saut a été effectué selon les règles prescrites, aucune reprise de saut ne sera accordée.

Si le compétiteur n'est pas satisfait de la décision des juges, il peut alors faire appel (ou contester) auprès du jury de la compétition pour l'interprétation des règles. Lors de l'appel, toute information doit être dévoilée et doit stipuler la règle selon laquelle l'appel est fondé.

Le jury de la compétition est normalement composé de trois à cinq personnes expérimentées mais qui ne participent pas à la compétition et qui n'y ont aucune autre responsabilité. Les principales tâches du jury est de voir à :

- a) Que tous les sauts de compétition ont été faits selon les règles et règlements prescrits.
- b) Que les décisions prises par les juges ou le personnel de compétition soient en accord avec les règles et règlements prescrits.

Le jury va aussi agir en tant que cour d'appel finale en ce qui concerne les reprises de saut des compétiteurs et toute décision prise par le jury est finale et sans appel auprès d'autres autorités.

On doit aussi se rappeler en tout temps que les juges sont concernés par l'équité, la constance et l'objectivité dans le cadre des règles. Avec une bonne organisation et de l'application, les reprises de saut peuvent être réduites au minimum mais il faut néanmoins se rappeler que celles-ci surviendront à cause de circonstances sur lesquelles un être humain n'a aucun contrôle.

Exemples de raisons où on peut accorder une reprise de saut:

1. Épreuve de précision à l'atterrissage

- a) une défaillance du parachute ou un problème de ligne de contrôle (dont le compétiteur n'est pas responsable)
- b) un changement des vents en altitude si bien que le point de sortie indiqué n'est plus valide
- c) le vent au sol a changé (en vitesse et direction) et a dépassé les limites prescrites
- d) un problème de trafic avec un compétiteur

2. Épreuve de voltige

- a) point de sortie incorrect (quand il est sous le contrôle au sol)
- b) dérive en chute libre (quand ça dépend du contrôle au sol)
- c) non visible par la vidéo (quand c'est sous le contrôle au sol)

3. Vol relatif

Dans une situation « non visible », la preuve vidéo ne sera pas considérée comme suffisante pour l'évaluation. Les juges qui vont revoir la vidéo tiendront compte des circonstances et des conditions reliées à ce cas. Dans cette situation, une reprise de saut sera accordée sauf si les juges, qui font la revue vidéo, déterminent qu'il y a eu un abus intentionnel des règles de la part de l'équipe. Dans un pareil cas, aucune reprise de saut ne sera accordée et le pointage de l'équipe sera de zéro (0).

4. Formations sous voile (FSV)

Dans une situation « non visible » où les figures, les manœuvres intermédiaires ou les séparations totales ne sont pas visibles à l'écran dû aux conditions météorologiques (pluie, nuages, soleil...etc) ou à des facteurs reliés à l'équipement du caméraman en chute libre et qui ne peuvent être contrôlés.

5. Événements artistiques

Dans le cas où le **panel de révision vidéo (PRV)** détermine que les preuves vidéo sont insuffisantes et sont dues aux conditions météo ou toute autre cause que l'équipe ne peut contrôler, alors une reprise de saut sera accordée.

6. Pilotage de voile

Un compétiteur qui rencontre un problème de contrôle ou une défaillance du parachute et qui

requiert le déclenchement du parachute de secours ne doit pas essayer d'utiliser le parcours mais plutôt aller atterrir sur une aire de dégagement si elle est accessible. Un compétiteur se verra accorder une seule reprise de saut lors des compétitions pour les raisons citées plus haut.

Si les vents excèdent la limite maximum ou si le compétiteur subit des conditions météo ou de vent difficiles telles que déterminées par le juge en chef ou le juge de l'épreuve, le compétiteur peut se voir accorder une reprise de saut.

Les raisons suivantes ne sont pas admissibles pour une reprise de saut ;

- a) une défaillance du parachute à l'ouverture. Cela ne porte pas à conséquence pour le saut lui-même.
- b) un problème d'équipement lors de la chute libre. Ceci pour prévenir tout problème généré par le sauteur lui-même dans le cas d'une mauvaise performance

Chapitre 7. Programme de qualification des juges

Les règles administratives pour la qualification des juges sont écrites dans le MIP 4E

Les juges sont qualifiés selon leur expérience et leur niveau d'habileté selon 4 niveaux de catégories :

- évaluateur qualifié (ÉQ)
- niveau provincial
- niveau national
- niveau international (FAI)

Les qualifications pour le ÉQ, niveaux provincial et national sont gérées par l'ACPS alors que les qualifications de la FAI sont gouvernées par le Code Sportif, section 5 et élaborées par le Comité International du Parachutisme (CIP) de la Fédération Aéronautique Internationale (FAI).

Le philosophie du programme de qualification des juges requiert un processus logique de progression qui demande une participation aux cours d'entraînement et l'évaluation d'un certain nombre de compétitions et de sauts à l'intérieur d'une certaine période de temps.

En plus des exigences pour détenir une qualification de juge, il est nécessaire de rester à jour et actif comme tel. La raison pour cela est que les compétiteurs qui dépensent argent et temps (la plupart du temps, le leur) pour leur entraînement et les activités de compétitions méritent d'être évalués par des juges qui maintiennent leur niveau de compétence.

Les exigences de la validation annuelle ne sont pas un fardeau et ne représentent pas de difficulté pour un juge intéressé et modérément actif.

On devrait prendre note que la demande pour tout niveau de qualifications des juges doit être contresignée par un juge qui possède sa qualification. Ceci permettra de s'assurer que le candidat-juge a la connaissance de l'évaluation (en plus de la partie technique) en rapport avec la qualification demandée.

La différence entre les qualifications en est une d'expérience et d'habileté, puisque les concepts de base sont communs à tous les niveaux.

Chapitre 8. Devenir juge principal

Une fois que la qualification de juge a été obtenue (et même avant), on vous demandera d'être juge principal à une compétition (de niveau régional ou provincial). Quelles seront alors vos tâches et responsabilités ?

En admettant que vous connaissiez le lieu et la date de cette compétition, il vous faudra alors trouver le juge en chef et le/la contacter pour vérifier si vous vous débrouillez seul ou s'il y a peut-être une possibilité d'arrangements pour le voyage et l'hébergement...etc. Vous devriez aussi vous assurer de savoir où et quand vous devez rencontrer les autres juges et s'il y a de l'équipement que vous devriez amener comme des : chronomètres, jumelles, plumes, carnets...etc qui font partie de l'équipement standard et qui devraient toujours être apportés. Vous devriez aussi avoir votre propre exemplaire des règles de compétition de l'épreuve comme celles des séquences du Vol Relatif (VR)...etc avec lesquelles vous devriez être familiers et que vous devriez apporter avec vous chaque fois.

Pour une compétition vous devriez :

- a) être à temps
- b) remplir les tâches qui vous sont assignées
- c) aider lors du montage des équipements
- d) être vigilant pour toute circonstance pouvant amener à une reprise de saut
- e) se concentrer sur la tâche d'évaluation
- f) ne jamais s'énerver
- g) rester détendu, calme et concentré

En plus de tout cela, vous devriez tout le temps vous rappeler que beaucoup de compétiteurs passent pas mal de temps et dépensent beaucoup d'argent pour sauter et s'entraîner et qu'ils méritent (et plusieurs l'exigent) une évaluation faite avec compétence, efficacité et constance. Cela doit être la priorité absolue dans l'esprit du juge à tout moment. Il faut donc :

- ÊTRE ÉQUITABLE
- ÊTRE CONSTANT
- ÊTRE IMPARTIAL VIS-À-VIS DE LA RÉGION OU DE LA NATION

Vous devriez aussi toujours travailler à améliorer votre niveau de performance, autant que pour votre satisfaction personnelle que pour le bénéfice des compétiteurs.

Vous aurez à accomplir toutes ces choses et serez dédiés et consciencieux sans pour autant recevoir beaucoup en retour autre que la satisfaction personnelle de savoir que vous avez fait un bon travail. Si vous cherchez à être adulé et couvert de gloire, vous serez déçus et alors vous demandez où est votre vraie place. Si c'est votre vraie place, alors travaillez fort et surtout amusez-vous bien.

La fin ou plutôt un commencement !

Historique du document :
Révision de la version en anglais
Traduction du document

août 2009
décembre 2009

Barb Davies
André Lemaire

