

¿Qué significa VFS?

VFS = Indica la disciplina que viene de las siglas inglesas "Vertical Formation Skydiving", que traducido al castellano es Vuelo en Formación Vertical. Se puede observar como todas las figuras que se realizan el cuerpo se encuentra en la vertical (cabeza arriba o cabeza abajo)

Esta disciplina se compone de equipos de 4 voladores realizando movimientos de vuelo en posición vertical.

¿De que consta la Competición?

La Competición constará de 8 rondas de 35 segundos cada una y que comienza a contar en el momento en que el equipo empieza a volar.

En cada ronda, los equipos deben realizar la misma secuencia de formaciones o figuras.

Las figuras de cada ronda se designan mediante sorteo previo a la competición. Los resultados se publican y los competidores solo podrán entrenar fuera del túnel, ya que está prohibido volar una vez realizado el Sorteo o quedarían descalificados.

El objetivo de cada equipo es completar la secuencia el mayor número de veces dentro de los 35 segundos de duración de la ronda. Los equipos continúan anotando puntos al repetir continuamente la secuencia mientras dura la ronda, contra más secuencias realizadas correctamente mayor puntuación.

A cada equipo se le asignan 60 segundos de tiempo de vuelo. Los primeros 35 segundos son juzgables y puntúan, la luz parpadeara después de 45 segundos, dando 15 segundos al equipo para que pueda salir de la cámara de vuelo.

El total de puntos acumulados en las rondas completadas por los equipos participantes se usara para determinar la posición final de los equipos.

Puntuaciones:

Puntuación de rondas secuenciales

El equipo obtendrá un punto por cada formación de puntuación que se ejecute correctamente y que quede completada, realizada en la secuencia dentro del tiempo asignado a cada ronda. Los equipos pueden continuar anotando al repetir continuamente la secuencia.

En el caso de una formación omitida, se deducirán tres puntos por cada omisión. El punto que debería resultar de la ronda ejecutada tampoco se otorgará resultando efectivamente en una penalización de 4 puntos.

Existen excepciones, como por ejemplo: puede ocurrir que una infracción en la formación de una secuencia se producen en el Inter (secuencia intermedia), esto se considerará como una sola infracción, siempre que se demuestre la intención de los requisitos de la secuencia intermedia eran necesarios para la siguiente formación y no se produzca ninguna otra infracción en el Inter o secuencia intermedia.

La puntuación mínima para cualquier ronda es cero puntos.

¿COMO SE JUZGA LA COMPETICIÓN?

Los jueces juzgan las rondas en una sala específica para ello. De esta manera pueden:

- Tener toda la concentración necesaria
- Contar con un sistema que permite repetir, hacer zoom, etc para poder revisar todos los movimientos y anotar las puntuaciones y penalizaciones.

Es por ello que las puntuaciones suelen tardar unos minutos y es muy posible que se comience la siguiente ronda sin conocer todavía los resultados de la ronda anterior.

Debe haber un mínimo de tres jueces.

El Juez Principal (Chief Judge) es responsable de juzgar y de anotar la puntuación.

Los jueces deben estar de acuerdo en la evaluación para:

- Acreditar que la formación que se puntúa se haya realizado.
- Notificar si se ha cometido una penalización por infracción u omisión.
- Que se determine una situación NV (no visible por las cámaras)

Empate: en caso de producirse empate dentro de las primeras cuatro posiciones, las clasificaciones se decidirán por comparación de puntuación en las rondas ejecutadas por los equipos. El equipo con la puntuación más alta en cualquiera de las rondas individuales se colocara en la posición más alta. Si aun así no pudiera definirse, o se produjera de nuevo un empate, se contará la puntuación más alta a partir de la última ronda completada y continuando por orden inverso, ronda a ronda hasta que se produzca el desempate.

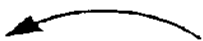
CUAL ES EL FORMATO DE LA COMPETICION:

Cada competición puede tener distintos formatos. Pincha en el link para ver el formato THE WIND GAMES 2018

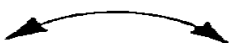
DEFINICIÓN DE LOS SÍMBOLOS.

19. Codificación en los apéndices del Sorteo.

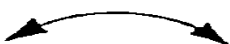
19.1.1 Indica la dirección de giro de todo el subgrupo.



19.1.2 Indica giro del subgrupo en cualquier dirección.



19.1.3 Indica cambio de todos los subgrupos.

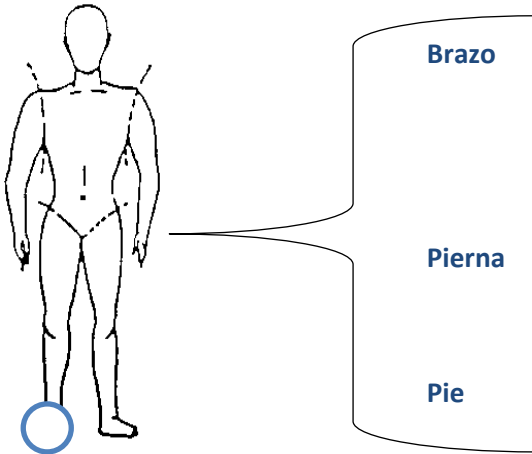


ALL

2.1.4 Indica la aclaración de la intención que realiza solo un ejecutante en un bloque o secuencia.

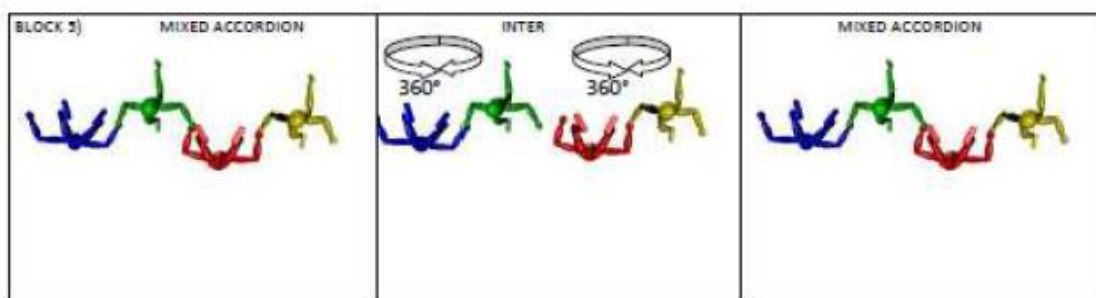
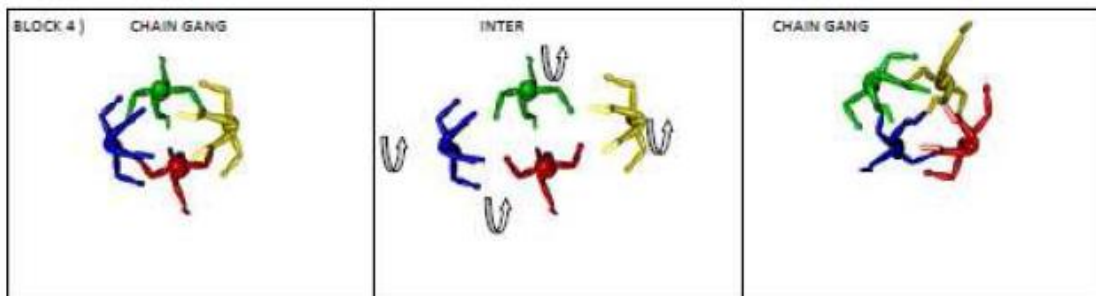
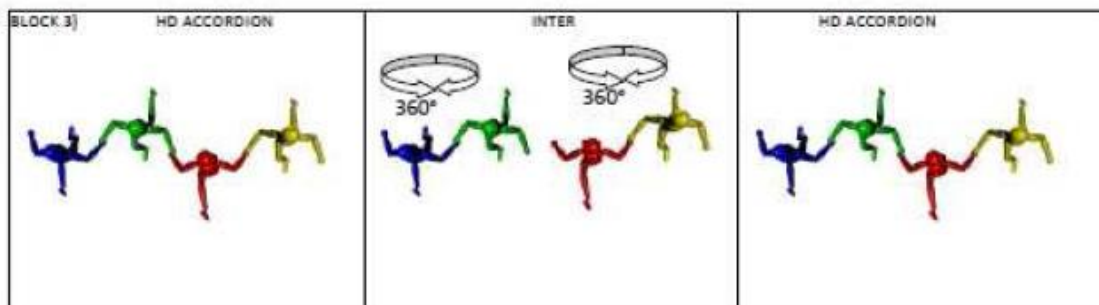
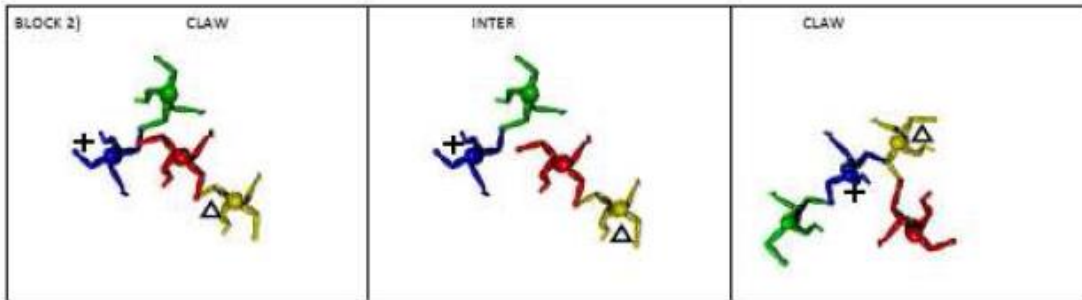
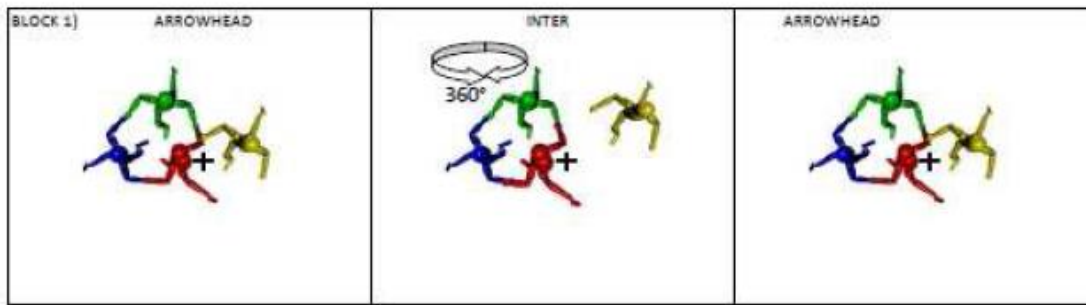


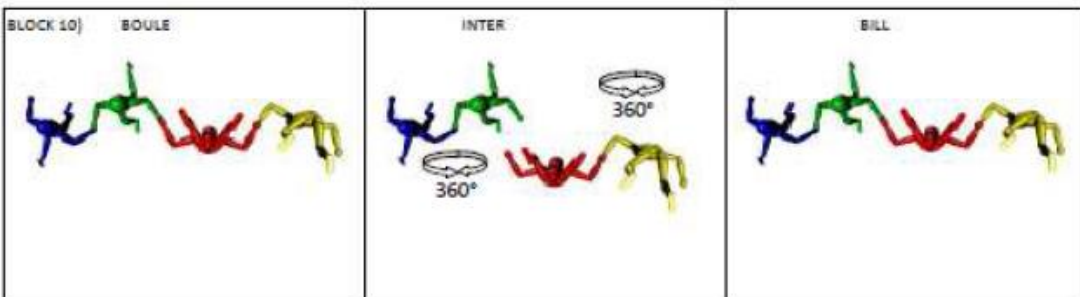
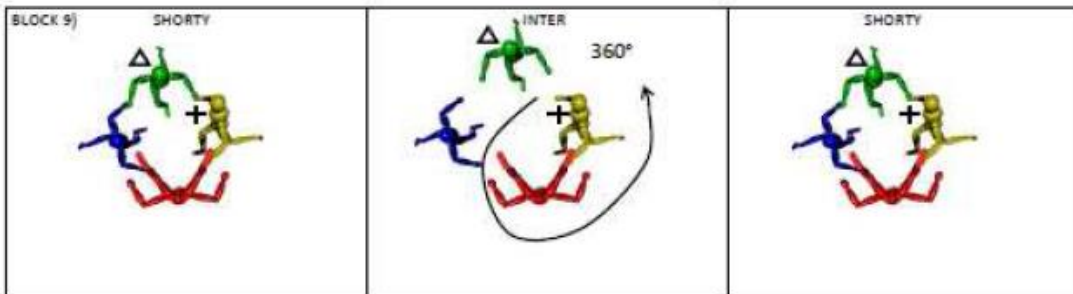
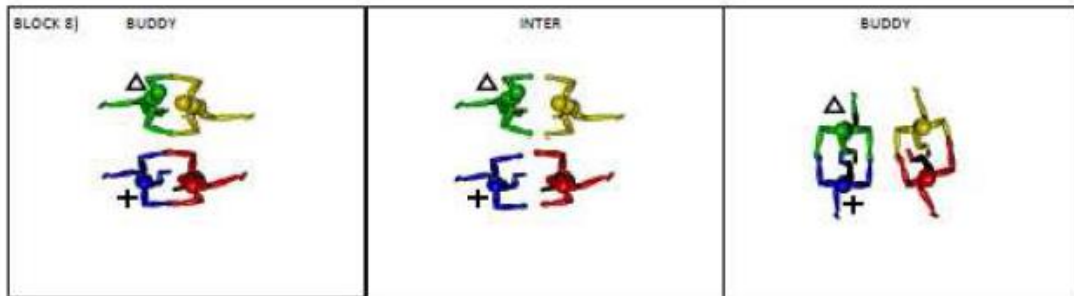
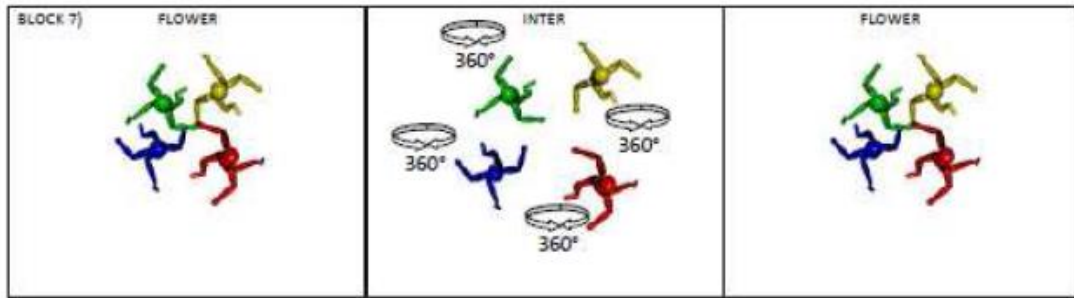
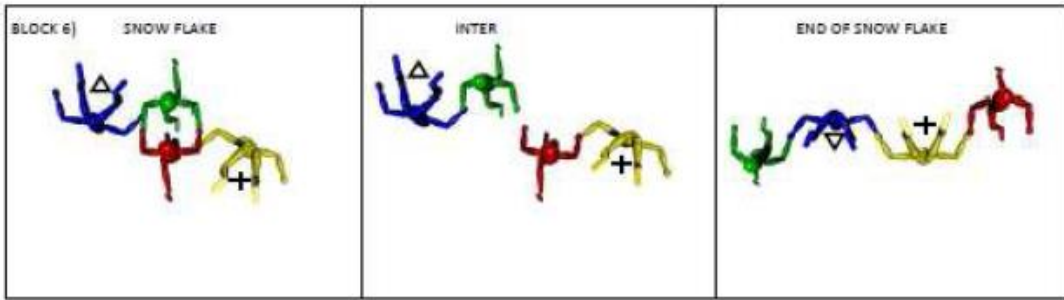
3.1 Visualización de las posiciones del Grip

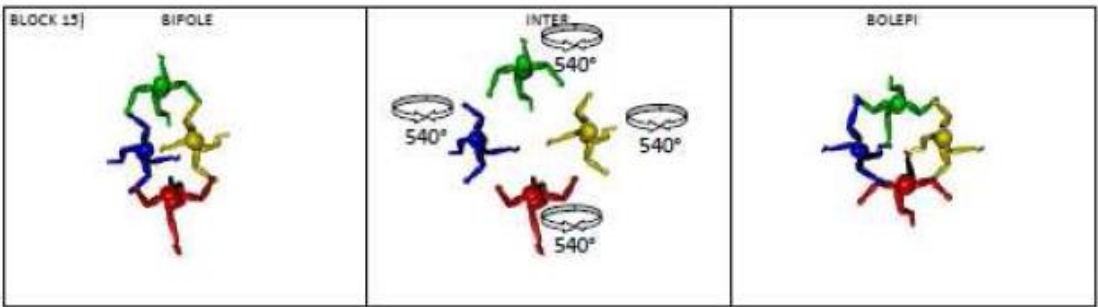
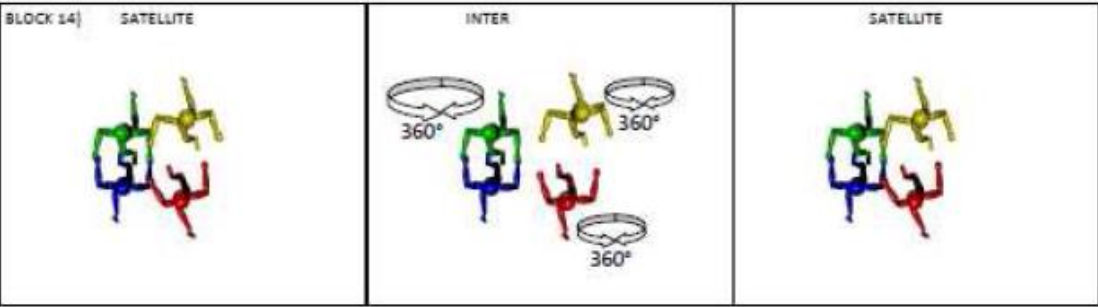
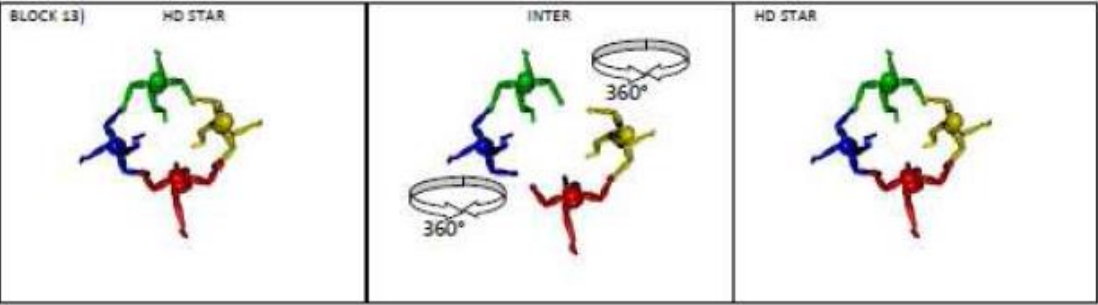
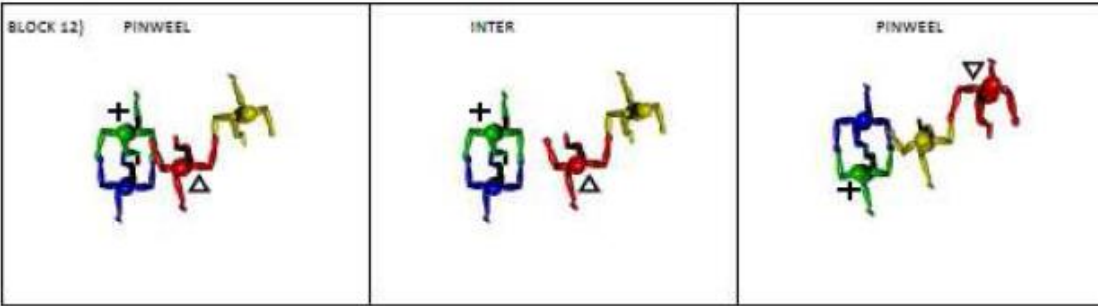
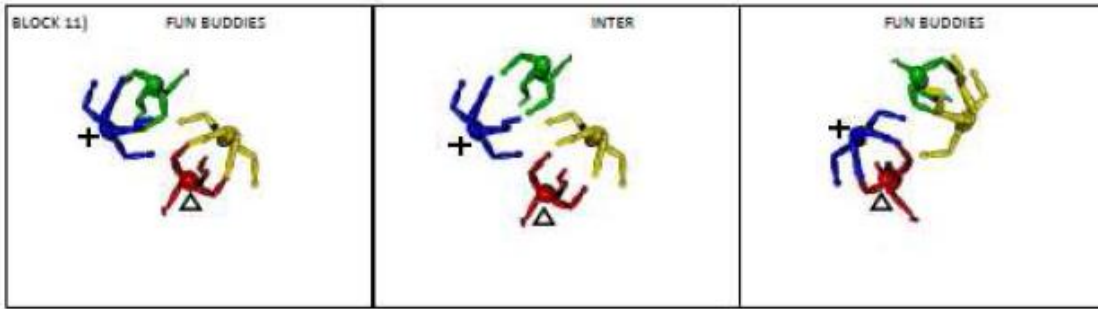


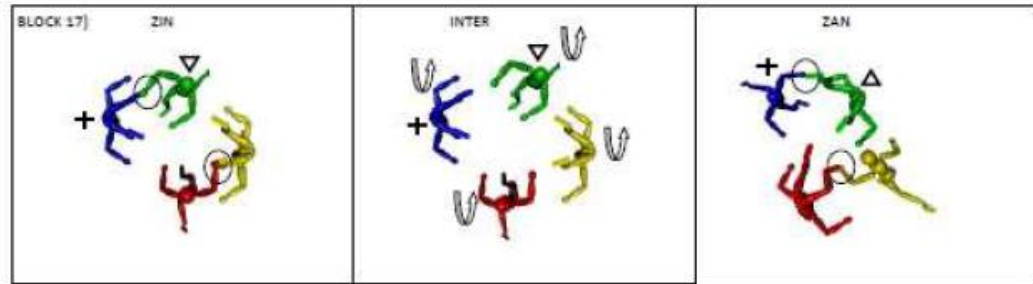
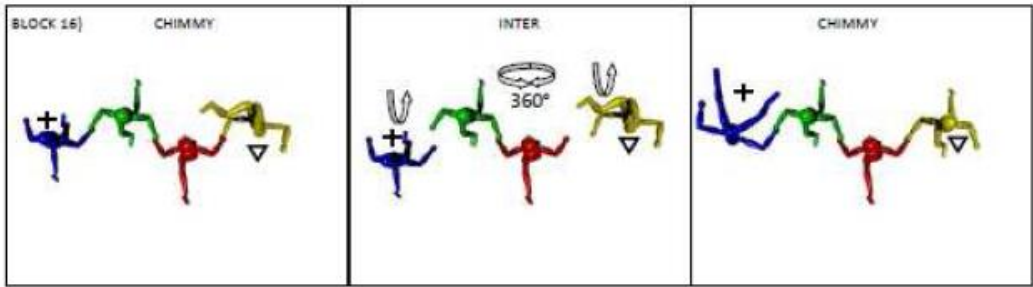
ADDENDUM – A

Vertical Formation Skydiving 4-Way Block Pool 2012









Note: A circle denotes a foot grip (ref. VFS Competition rules 2.2)