



TORNEO SPEED STAR 3-WAY

Diciembre 2016

Reglamento General

1. El torneo comprenderá dos rondas. En caso de imposibilidad de ser completado en las fechas anunciadas, el torneo se considerará válido con una (1) ronda cumplida
2. Para participar, los atletas deben poseer Licencia B APPD en adelante.
3. Cada equipo deberá contar obligatoriamente, como mínimo, con un (1) integrante poseedor de licencia categoría B APPD.
4. Cada atleta podrá ser parte de solamente 1 (un) equipo.
5. Cada integrante de cada equipo debe poseer obligatoriamente:
  - Licencia Deportiva al día,
  - Doblaje de paracaídas de reserva al día, y
  - Dispositivo de Apertura Automática (DAA).
6. Los saltos se realizarán desde 9.000 pies (altímetro de la aeronave) y el tiempo máximo de trabajo es de 27 segundos. La altura mínima de separación es cuatro mil quinientos (4.500) pies. La violación del tiempo máximo de trabajo y/o la altura mínima de separación significará para el equipo transgresor, la imposición del tiempo máximo y amonestación. En caso de reiteración, la sanción será la descalificación del equipo.
7. Salida: Para la salida del avión, el camarógrafo designado de cada equipo tendrá la responsabilidad de apuntar el avión y ser el primero en abandonar la aeronave. El camarógrafo deberá permanecer dentro del fuselaje de la aeronave y solo le será permitido sacar la cabeza del umbral de la puerta, a fin de indicar el punto de salida. El camarógrafo estará obligado a pasar el umbral de la puerta con su pie como primera parte de su cuerpo a fin de registrar el instante de la salida. Los otros dos integrantes deberán permanecer dentro del fuselaje de la aeronave, y traspasar el umbral de la puerta solamente después del primero haber saltado, saltando también uno detrás del otro.
8. El tiempo comenzará a computarse desde el instante que, el camarógrafo atraviesa con su pie el umbral de la puerta. La modalidad de salida del avión es sin *grips* (sin agarres) entre los integrantes de cada equipo. La infracción a esta norma implicará una sanción consistente en cinco (5) segundos más al total del tiempo del salto por cada *grip* observado.
9. Cómputo de tiempo: el tiempo será computado hasta que el equipo en competencia consiga formar una estrella de tres personas o 27 segundos hayan transcurrido desde la salida de la aeronave. (Ver artículo anterior). Solo la filmación del camarógrafo designado del equipo será válida para el o los jueces.



## ASOCIACION PARAGUAYA DE PARACAIDISMO DEPORTIVO

Fundado el 06/04/79

Personería Jurídica Reconocida por Decreto N° 9531 del 03/09/79

---

10. Estrella rápida válida: será considerada como válida la estrella de tres integrantes, que permanezcan gripados durante 5 segundos en la caída libre.
11. En caso de que el equipo no consiga completar la estrella rápida válida de tres integrantes en una ronda, a la estrella formada por (mínimo) dos integrantes se le otorgará el tiempo máximo.
12. Ganador: será consagrado ganador del evento, el equipo que obtenga el menor de los tiempos de las dos rondas, de todos los equipos.
13. Tiempo máximo: Será impuesto el tiempo máximo de trabajo permitido (27 segundos) a los equipos que:
  - a) no se presentaren a embarcar con la totalidad de sus integrantes equipados y listos para el embarque al llamado de manifiesto.
  - b) uno o más de sus integrantes carezcan de casco protector y de al menos un (1) dispositivo de control de altura.
  - c) si el equipo participante no puede exhibir una filmación de video que permita el juzgamiento del salto.
14. Resaltos: Los resaltos solamente podrán realizarse cuando ellos resultaren necesarios por problemas suscitados con la aeronave de la competencia, por tráfico aéreo y en caso de empate entre equipos. Para que pueda procederse al resalto, se necesitará del acuerdo unánime de los jueces de la competencia.
15. Orden de salida: El orden de saltos de los equipos será sorteado en el día, antes del inicio del torneo. Cada despegue comprenderá dos equipos participantes. En la segunda ronda, el orden de salida por despegue será inverso al anterior.