



RÈGLEMENT VOL RELATIF EN SOUFFLERIE

En vigueur au 1er mars 2025 ou, à défaut, le lendemain de sa publication sur le site fédéral (validé par le conseil d'administration du 25 février 2025)

Ces règlements fédéraux ne comprennent que les particularités qui diffèrent du règlement FAI de la spécialité. Les points réglementaires fédéraux priment sur ceux du règlement FAI.

GÉNÉRALITÉS

1 LES ÉPREUVES

1.1 Les épreuves suivantes peuvent être organisées en vol relatif en soufflerie suivant la dimension et les possibilités de la veine :

- V.R.4 NATIONALE 1 (N1) en soufflerie; le temps de travail est de 35 secondes.
- V.R.4 NATIONALE 2 (N2) en soufflerie; le temps de travail est de 35 secondes.
- V.R.4 Junior en soufflerie; le temps de travail est de 35 secondes.
- V.R.4 catégorie A (débutants) en soufflerie; le temps de travail est de 35 secondes.
- V.R.V en soufflerie; le temps de travail est de 35 secondes.
- V.R.8 en soufflerie; le temps de travail est de 50 secondes.

1.1.1 Pour les épreuves de séquence à 4

1.1.1.1 La catégorie VR4 N1 en soufflerie utilise le programme décrit dans les annexes du règlement FAI de vol relatif en soufflerie (« Blocs VR4 » et « Libres VR4 » - voir annexes A & B).

1.1.1.2 La catégorie VR4 N2 en soufflerie utilise le programme décrit dans les annexes du règlement FAI de vol relatif en soufflerie (« Blocs VR4 » et « Libres VR4 » - voir annexes A & B).

1.1.1.3 La catégorie VR4 Junior en soufflerie utilise le programme décrit dans les annexes du règlement FAI de vol relatif en soufflerie (« Blocs VR4 » et « Libres VR4 » - voir annexes A & B).

1.1.1.4 La catégorie VR4 A en soufflerie est un Challenge FFP pour débutants en compétition. Le programme utilise tous les libres et les blocs 2-4-6-7-8-9-19-21 du programme décrit dans les annexes du règlement FAI de vol relatif en soufflerie ("Blocs VR4" et "Libres VR4"- voir annexes A & B).

1.1.1.5 La catégorie VRV en soufflerie utilise le programme décrit dans les annexes du règlement FAI de vol relatif en soufflerie (« Blocs VRV » et « Libres VRV » - voir annexe D).

1.1.2 La catégorie VR8 en soufflerie utilise le programme de formations décrit dans les annexes de ce règlement (« Blocs VR8 » et « Libres VR8 » - voir annexes A & C).

1.2 Programme

Le programme pour le V.R.4 N1, N2, A, VRV et le V.R.8 est de 10 manches maxi.

Le programme pour le V.R.4 Junior est de 10 manches maxi.

Il faut, pour valider la compétition, au minimum la réalisation d'une manche complète.

Pour que les titres soient délivrés, il est nécessaire d'avoir la participation de 4 équipes minimum dans chaque catégorie. Si ce nombre n'est pas atteint pour les équipes juniors, celles-ci peuvent s'inscrire dans la catégorie N1 ou N2 suivant leur niveau de compétition atteint.

1.3 Entrées et début du temps de travail

Les équipes doivent entrer dans la soufflerie à l'aide de la porte désignée.

1.3.1 Signaux lumineux :

- blanc, entrée dans la veine à votre convenance en VR4, et lâcher, à votre convenance, de la formation de départ en VR8.
- flash rouge: possible pénalité.
- clignotement bleu: fin de travail.

- 1.3.2 **VR4** : Au signal lumineux défini par les techniciens (lumière blanche), les membres de l'équipe peuvent se positionner à la porte et entrer dans la veine. En mise en place, tous les compétiteurs doivent garder un pied sur le pas de porte de l'antichambre. Tout contact avec le filet, au moment de l'impulsion, pour entrer dans la veine entraînera le déclenchement du chronomètre.
Le déclenchement du chronomètre a lieu à l'instant où l'un des membres de l'équipe enlève son second pied du pas de la porte.
- 1.3.3 **VR8** : Au signal lumineux défini par les techniciens (lumière blanche), les compétiteurs entrent dans la veine à leur convenance et se mettent en position de vol à plat, en figure de départ VR8 définie en annexe C.
Le déclenchement du chronomètre a lieu à l'instant où la figure de départ est lâchée.
- 1.3.4 **VRV**: Entrée pour le VRV : les équipes doivent entrer dans la soufflerie et rester debout sur le filet au centre du flux d'air. Le temps de travail commence lorsque les deux pieds d'un membre de l'équipe quittent le filet.
- 1.4 **Fin du temps de travail**
L'extinction des lumières suivi d'un clignotement lumineux signifie la fin de travail. Il intervient 35 secondes après le début du temps de travail, pour le VR4, VRV et 50 secondes pour le VR8.
- ## 2 RÈGLES GÉNÉRALES
- 2.1 Tirage au sort
- 2.1.1 Le tirage au sort des séquences est supervisé par le Chef Juge, en public ou à huit clos. Les équipes auront au moins 30 minutes entre la connaissance des résultats du tirage au sort et le début de la compétition.
- 2.1.2 Chaque manche est tirée au sort et comprend :
- En Nationale 1 (N1) : cinq ou six formations « cotables » selon le nombre qui est atteint le premier.
 - En Nationale 2 (N2) et juniors : quatre ou cinq formations « cotables » selon le nombre qui est atteint le premier.
 - En catégorie A VR4 débutant: 3 ou 4 formations "cotables" selon le nombre qui est atteint le premier.
 - En VR8 : cinq ou six formations « cotables » selon le nombre qui est atteint le premier.
 - En VRV : cinq ou six formations « cotables » selon le nombre qui est atteint le premier.
- 2.2 Ordre des vols
- 2.2.1 L'ordre de vol, pour les manches de chaque épreuve, se fait, soit dans l'ordre déterminé par le Directeur de Compétition, soit par un tirage au sort.
- 2.2.2 Refus de vol. Si une équipe ne respecte pas son ordre de passage pour quelques raisons que ce soit, à l'exception d'une demande expresse de l'organisation, le vol se fera le plus tôt possible et une pénalité de 20 % en moins sera appliquée sur le résultat obtenu, arrondi au point inférieur (ex : 16 points moins 20 % = 12,8, soit 12 points). Le Chef Juge doit être informé dans les meilleurs délais de cette situation.
- 2.3 Enregistrement et transmission de la vidéo
La preuve vidéo requise pour l'enregistrement de chaque vol est fournie par l'organisateur. La caméra a une position fixe et il est de la responsabilité de chaque équipe de veiller à ce que ses formations cotables soient visibles par la caméra, en respectant notamment la hauteur de vol maximale définie par l'organisateur.
- 2.4 Cotation
Le score minimum pour une manche est zéro point.
- 2.5 Nouveau vol
- 2.5.1 Dans une situation de NV, la preuve vidéo est considérée comme insuffisante pour le jugement (impossibilité de voir l'intégralité de la figure) et le chef juge apprécie les conditions et circonstances relatives à ce fait.
Dans ce cas, un nouveau vol est accordé, sauf si le Chef Juge détermine qu'il y a eu une infraction intentionnelle au règlement par l'équipe, auquel cas aucun nouveau vol n'est accordé et la situation est traitée comme s'il s'agissait d'une faute. Un repère aménagé dans la veine indique la hauteur limite au-dessus de laquelle l'équipe prend le risque de se retrouver hors champ (2.3).
- 2.5.2 Si un nouveau vol est accordé, il doit être effectué le plus rapidement possible dès sa connaissance par l'équipe.
- 2.6 Vols d'entraînement
- 2.6.1 Avant le début de la compétition, chaque équipe a la possibilité d'effectuer 2 vols d'entraînement afin de choisir sa vitesse de vol parmi les vitesses proposées par l'organisateur. Cette vitesse de vol restera identique durant l'ensemble de la compétition.
- 2.6.2 L'organisateur doit veiller à ce que la vitesse choisie par les équipes, arrondie à 0,5 % près lors des vols d'entraînement, soit correctement ajustée avant l'entrée de l'équipe dans la veine. Exemple : la vitesse choisie sera de 56 %, 56,5 %, 57 %, etc.
- 2.6.3 Si lors de son entrée dans la veine, une équipe constate que la vitesse choisie n'est pas respectée (Cf. § 2.6.2 ci-dessus), celle-ci doit interrompre son vol et ne pas exécuter le travail prévu. Dans le cas contraire, aucun nouveau vol ne sera accordé.

- 2.6.4 Le temps d'une session de vol pour le VR4 et VRV sera d'environ 1 mn et pour le VR8 d'environ 1 mn 15s.
- 2.6.5 Dès que le tirage au sort des séquences a eu lieu, plus aucun saut ou vol d'entraînement n'est permis. Des exceptions peuvent être accordées à condition de prévenir le chef juge à l'avance et d'être supervisé par un membre du jury.
- 2.7 Réclamations
- Toute réclamation écrite concernant le résultat d'un jugement doit être transmise au plus tard dans le délai maximum de 15 minutes qui suit sa diffusion (par tous moyens appropriés). Passé ce délai, le jugement devient définitif.
- Une cotation de performance peut faire l'objet d'une réclamation. Elle doit être écrite et la plus précise possible. Elle ne peut pas concerner une équipe autre que celle du réclamant.
- Une réclamation concernant une cotation de performance est un joker utilisable une fois par équipe sur l'ensemble de la compétition. Ce joker est rendu si la demande est justifiée.
- Le chef juge estime la recevabilité de la réclamation. Si elle est acceptée, le ou les points de réclamation seront examinés par les techniciens. Le vol peut être rejugé dans sa totalité.
- Dans le cas de la recevabilité d'une réclamation (hors cotation de performance), les décisions sont prises à la majorité par un Jury constitué du Chef Juge (ou Juge d'épreuve), du Directeur de compétition (ou son représentant), et du D.T.N. (ou son représentant). Pour s'assurer de la conformité de la décision rendue, le jury, avant toute publication, pourra contacter un des membres du groupe de travail "règlement". Les décisions du Jury ne peuvent faire l'objet d'aucune réclamation.
- 2.8 Temps entre deux vols
- Pour chaque équipe, le temps minimum entre la fin d'un vol et l'appel pour le vol suivant est de **15 minutes**.
- 3 COMPOSITION DES ÉQUIPES
- Les équipes peuvent être composées de compétiteurs de tous sexes.
- 3.1 VR 4 : les équipes de VR 4 en soufflerie sont constituées de 5 membres au maximum. L'appartenance à plusieurs équipes de VR 4 est impossible.
VRV : les équipes de VRV en soufflerie sont constituées de 5 membres au maximum. L'appartenance à plusieurs équipes de VRV est impossible.
- 3.2 VR 8 : les équipes de VR 8 en soufflerie sont constituées de 10 membres au maximum. L'appartenance à plusieurs équipes de VR 8 est impossible.
- 3.3 Conditions particulières en VR4 N2 en soufflerie : pour être classée en VR4 N2 en soufflerie, une équipe peut inclure au maximum deux compétiteurs ayant participé à un Championnat de France N1 en soufflerie ou ayant figuré parmi les trois premières équipes d'un Championnat de France N2 en soufflerie.
Dans le cas où l'un des compétiteurs est classé S.H.N. en vol relatif sur la liste du Ministère des Sports en cours, aucun autre membre de l'équipe ne peut avoir participé à un Championnat de France N1 en soufflerie ou avoir figuré parmi les trois premières équipes d'un Championnat de France N2 en soufflerie.
L'inscription en N2 est une démarche déclarative basée sur l'honneur.
Des vérifications ponctuelles peuvent être effectuées. En cas de non-respect des présentes conditions, la sanction est l'exclusion immédiate de l'équipe dans toutes les compétitions de VR4 N2 en soufflerie.
- 3.4 Conditions particulières en VR4 A en soufflerie : les compétiteurs participent à leur première compétition de VR en soufflerie. Seul un compétiteur sur les 4 peut avoir déjà participé à une compétition en VR4 N2 maximum.
- 4 JUGEMENT
- 4.1 Vols
- Les vols de compétition sont jugés en direct en regardant l'équipe évoluer dans la veine ou à partir d'un écran vidéo. En VRV le jugement peut également s'effectuer après visionnage des images vidéo enregistrées.
- 4.2 Nombre de juges
- Un minimum de trois experts analystes vidéo ou juges (incluant le technicien du logiciel vidéo) doivent évaluer la performance de chaque équipe. Ils sont supervisés par un Chef Juge qui valide la performance.
Les analystes vidéo sont des experts reconnus de la discipline. Ils sont désignés par le DTN sur proposition de l'entraîneur national de la discipline et du Chef juge.

4.3 **Protocole de jugement**

Les techniciens vidéos comptent, en direct, le nombre de formations ainsi que le nombre de pénalités. Une lumière rouge peut s'afficher, sur l'écran de jugement, lorsqu'une pénalité est constatée. Cette pénalité peut être infirmée par les techniciens après discussion. Une pénalité peut être comptabilisée même si la lumière rouge n'a pas été activée.

L'activation ou non des signaux lumineux fait partie de l'environnement de la pratique de compétition (aucune réclamation ne saurait être retenue concernant ces signaux).

Une fois la performance de l'équipe réalisée, les techniciens se concertent. Ils peuvent revoir à l'aide de la vidéo enregistrée des passages précis du vol à n'importe quelle vitesse.

S'ils s'accordent, ils postent le score et le valident sous l'autorité du chef juge.

S'ils ne s'accordent pas, le score est posté "non validé".

Dans ce cas, un juge ou un technicien dédié, jugera immédiatement grâce aux images vidéo enregistrées la performance ou, le vol fera l'objet d'un examen immédiatement après la fin de la manche.

4.4 **Pénalités Possibles**

Formation incomplète ou incorrecte.

Séparation incorrecte (libre).

Inter incorrect (bloc).

Prise non conforme, non contrôlée. Une prise est un contact volontaire et maîtrisé, du début à la fin, même très bref.

Omission.

5 **BUT ET DÉTERMINATION DES VAINQUEURS**

5.1 **But de l'épreuve**

5.1.1 Le but de l'épreuve consiste pour l'équipe à réaliser le plus grand nombre possible de formations « cotables » pendant le temps de travail.

5.1.2 Le total cumulé de toutes les manches complètement réalisées est le score utilisé pour déterminer le classement des équipes. Le gagnant est celui qui possède le score le plus élevé. Une seule manche complète est nécessaire pour établir un classement.

5.2 **Vainqueur**

Le vainqueur est l'équipe qui possède le score le plus élevé à l'issue du nombre de manches validées.

5.3 **Départage**

Si deux ou plusieurs équipes ont des scores égaux, le classement est déterminé par l'application successive des procédures de départage suivantes :

- Vol de départage pour le podium ;
- Le temps le plus rapide (mesuré en centièmes de secondes) attribué à la dernière formation cotable du vol de départage pour le podium ;
- La comparaison de leur plus grand nombre de points marqués sur une seule manche, jusqu'à ce qu'un départage soit possible ;
- La comparaison de leur plus grand nombre de points marqués manche par manche, dans l'ordre inverse des manches en commençant par la dernière manche, jusqu'à ce qu'un départage soit possible ;
- Le temps le plus rapide (mesuré en centièmes de secondes) attribué à la dernière formation cotable commune lors de leur dernière manche.

COUPE DE FRANCE

1 Définitions

La Coupe de France de Vol Relatif en soufflerie est une compétition nationale organisée par une soufflerie sous la responsabilité de la FFP.

2 Organisation

La conduite des différentes épreuves est laissée à l'appréciation du Directeur de la compétition. Les horaires du premier et du dernier vol de la compétition sont indiqués sur la fiche officielle d'inscription. Un minimum de 45 minutes doit être prévu entre le dernier vol et la remise de prix.

La participation des équipes étrangères est autorisée.

L'organisateur a la possibilité d'inclure dans la compétition d'autres épreuves mais il doit garantir que, sauf cas de force majeure, toutes les manches de la compétition fédérale soient effectuées. Il peut pour cela adapter les horaires de début et fin de manche qu'il devra diffuser.

3 Détermination des vainqueurs

- Le classement Coupe de France VR en soufflerie est établi à l'issue de la compétition. Le vainqueur est celui qui possède le score le plus élevé.
- En cas d'égalité pour les trois premières places, les équipes sont départagées selon l'article 5.3 du règlement ci-dessus.
- Figurent hors classement Coupe de France VR 4 N1, VR 4 N2 et VR 8, les équipes comprenant plus d'un compétiteur en VR 4, et plus de deux compétiteurs en VR 8, classés S.H.N. en vol relatif sur la liste du Ministère des Sports en cours.
- Figurent hors classement Coupe de France VRV, les équipes comprenant plus d'un compétiteur en VRV, classés S.H.N. en vol relatif dans la discipline concernée sur la liste du Ministère des Sports en cours.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

1 Dispositions

Le championnat de France de Vol Relatif en soufflerie est une compétition sans conditions préalables de sélection. La date limite d'inscription est fixée à 15 jours avant le début de la compétition (cf. code sportif FFP § 2.3)

2 Organisation

La conduite des différentes épreuves est laissée à l'appréciation du Directeur de la compétition. Les horaires du premier et du dernier vol de la compétition sont indiqués sur la fiche officielle d'inscription. Un minimum de 45 minutes heures doit être prévu entre le dernier vol et la remise de prix.

La participation des équipes étrangères est autorisée.

Seules les épreuves du Championnat de France en soufflerie sont permises.

3 Déroulement de la compétition

Le programme est de 10 manches. La compétition est validée à partir d'une manche minimum par épreuve.

4 Délivrance des titres de Champions

Les titres de Champions de France de Vol relatif en soufflerie VR4 N1, VR4 N2, VR4 Junior et VR8 seront délivrés à l'issue de la compétition aux équipes nationales qui obtiendront le score le plus élevé. Les titres seront délivrés sous réserve de la participation minimale de 4 équipes dans chaque catégorie.

4.1 La catégorie VR4 A (débutant) est un Challenge FFP. Il n'est pas délivré de titre de champions de France dans cette catégorie.

ANNEXES

Annexe A : Ajustement du tirage au sort suivant la taille des souffleries.

Annexe B : Figures en VR 4 en soufflerie (diagrammes).

Annexe C : Figures en VR 8 en soufflerie (diagrammes).

Annexe D : Figures en Vol Relatif Vertical en soufflerie (diagrammes).

1 Annexe A

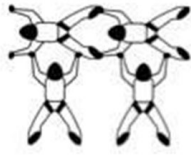
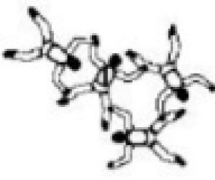
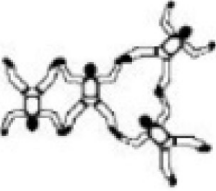
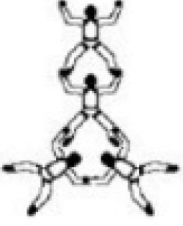
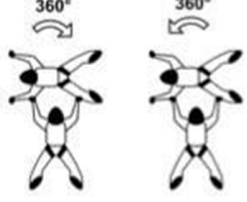
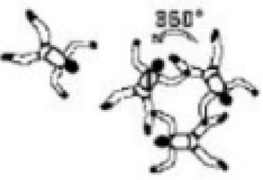
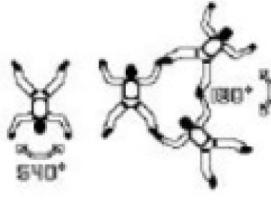
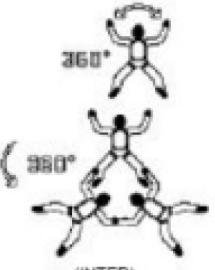
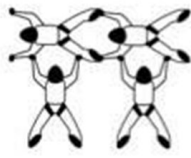
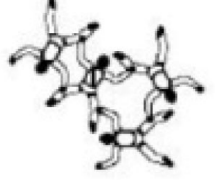
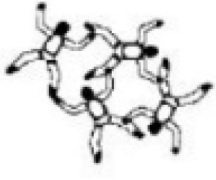
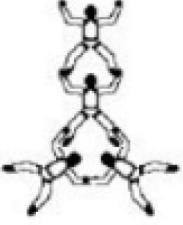
Ajustement du tirage au sort suivant la taille des souffleries. Les figures autorisées en VR4 et VR8 sont listées ci-dessous.

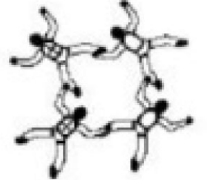
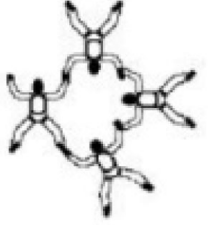
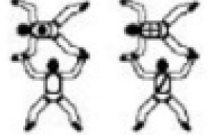
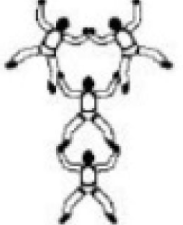
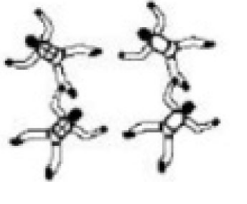
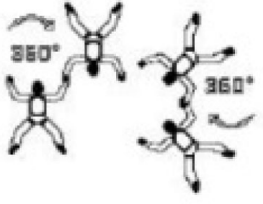
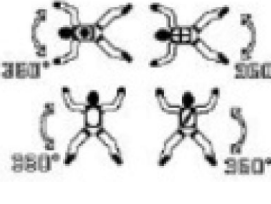
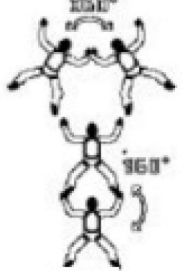
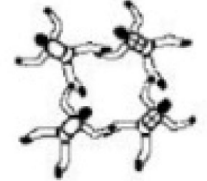
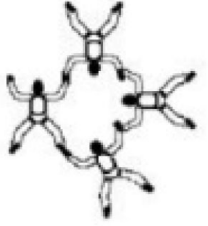
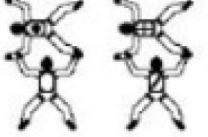
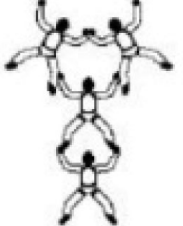
Souffleries de 12 pieds			
Catégorie	Points par manche	Libres	Blocs
N1	5 à 6	A – Q	3, 5, 6, 7, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 21
N2	4 à 5	A – Q	6, 7, 9, 11, 14, 15, 18, 21
Juniors	4 à 5	A – Q	6, 7, 9, 11, 14, 15, 18, 21
"A"	3 à 4	A – Q	2, 4, 6, 7, 8, 9, 19, 21

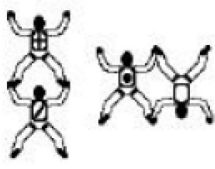
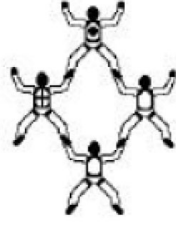
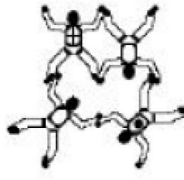
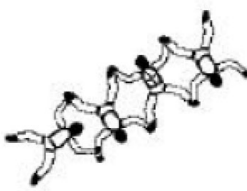
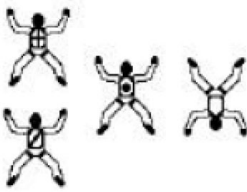
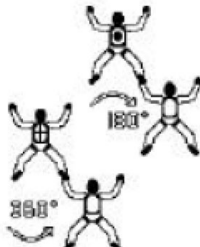
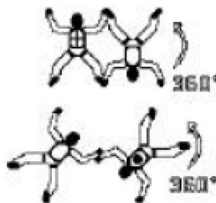
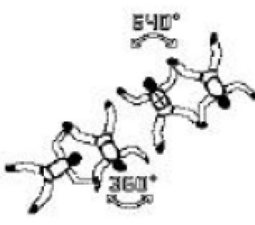
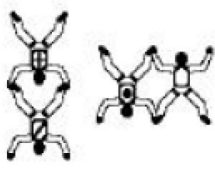
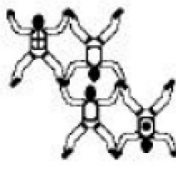
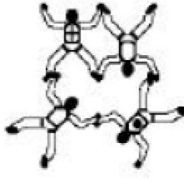
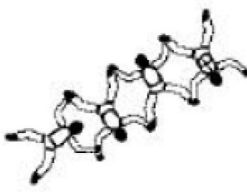
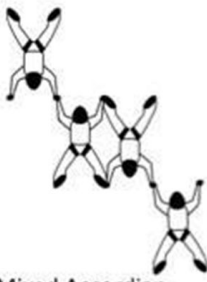
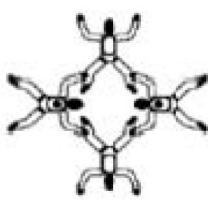


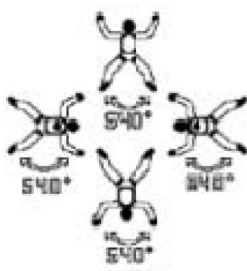
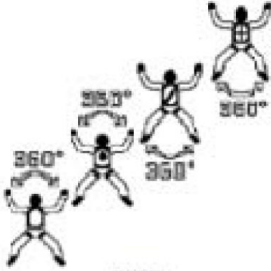
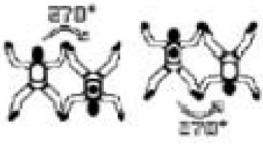
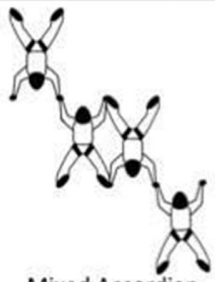
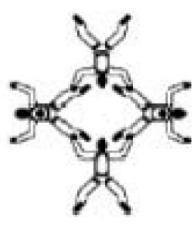
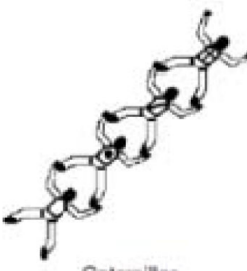
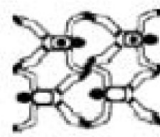
Souffleries de 14 pieds			
Catégorie	Points par manche	Libres	Blocs
N1	5 à 6	A – Q	Tous les 22 blocs
N2	4 à 5	A – Q	1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22
Juniors	4 à 5	A – Q	1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22
"A"	3 à 4	A – Q	2, 4, 6, 7, 8, 9, 19, 21

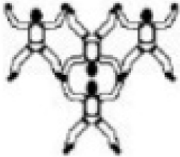

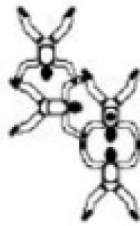
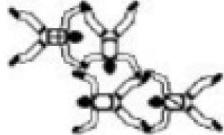
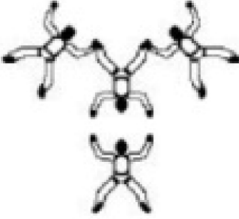
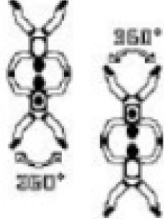
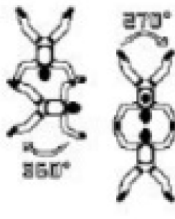
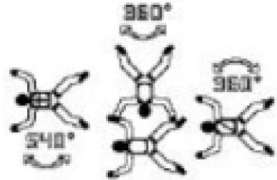
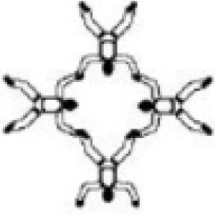
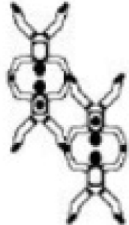
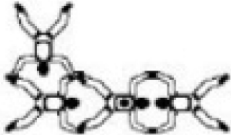
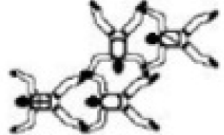
Souffleries de 16 pieds			
Catégorie	Points par manche	Libres	Blocs
N1	5 à 6	A – Q	Tous les 22 blocs
N2	4 à 5	A – Q	1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22
Juniors	4 à 5	A – Q	1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22
"A"	3 à 4	A – Q	2, 4, 6, 7, 8, 9, 19, 21

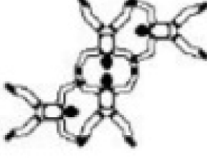
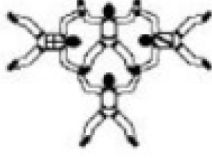
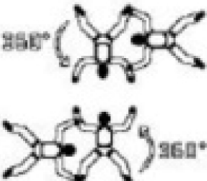
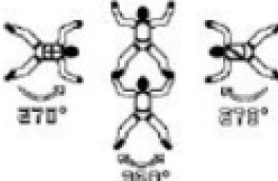
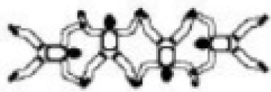
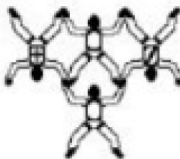
Souffleries de 17 pieds			
Catégorie	Points par manche	Libres	Blocs
VR8	5 à 6	A – Q	Tous les 22 blocs

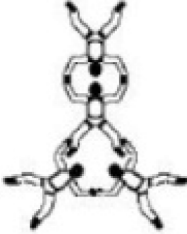
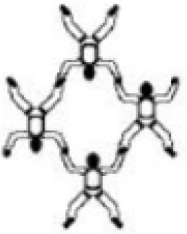
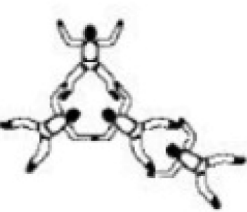
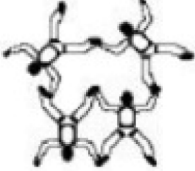
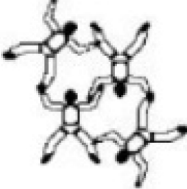
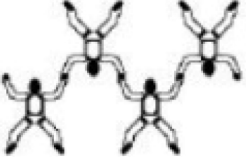
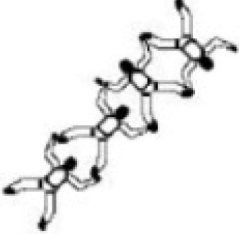
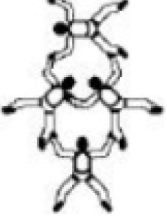
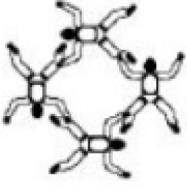
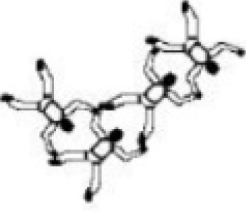
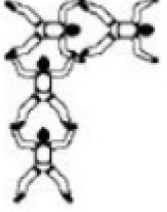
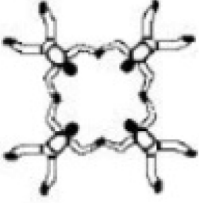
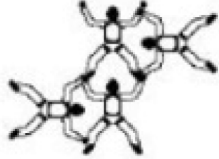
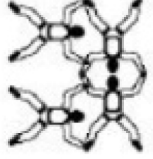
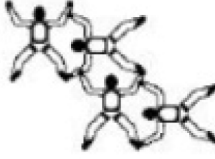
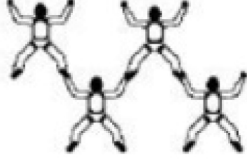
<p>1</p>  <p>Molar</p>	<p>2</p>  <p>Sidebody Donut</p>	<p>3</p>  <p>Side Flake Opal</p>	<p>4</p>  <p>Monopod</p>
 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>
 <p>Molar</p>	 <p>Side Flake Donut</p>	 <p>Turf</p>	 <p>Monopod</p>

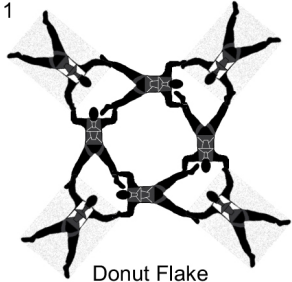
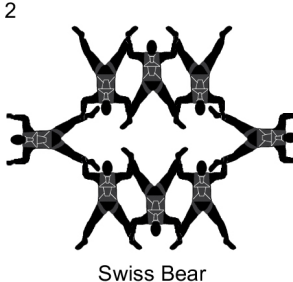
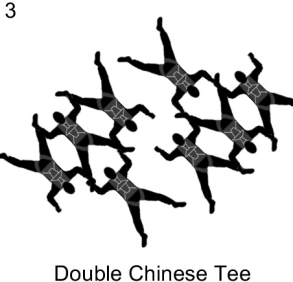
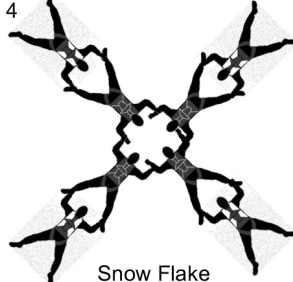
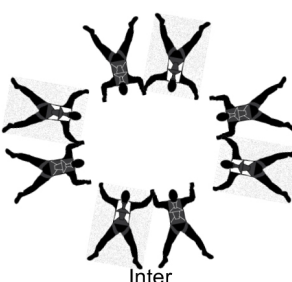
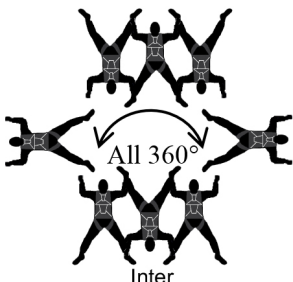
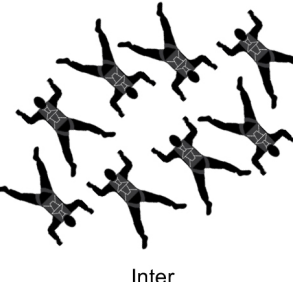
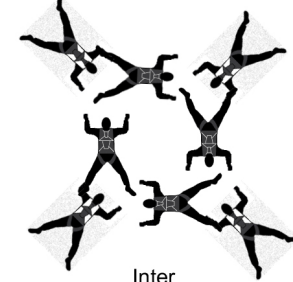
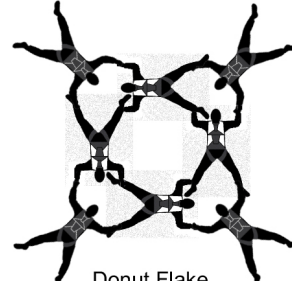
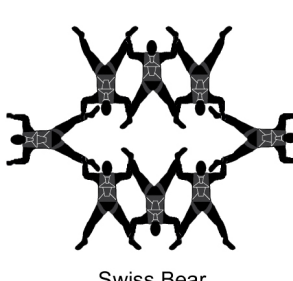
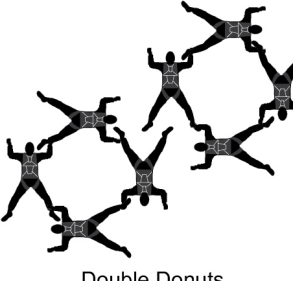
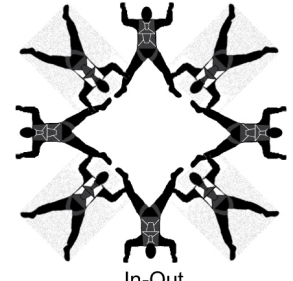
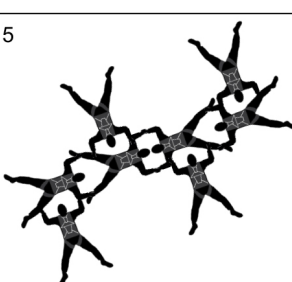
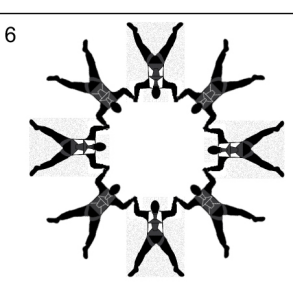
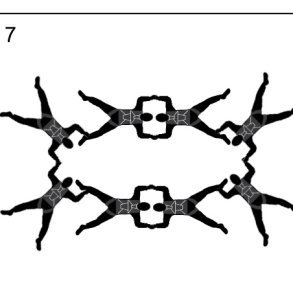
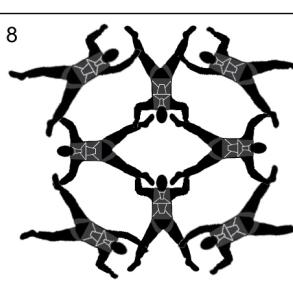
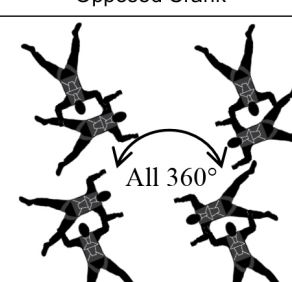
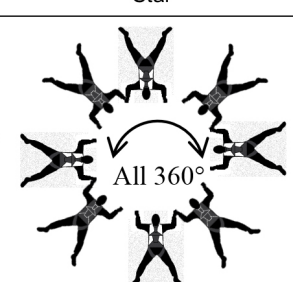
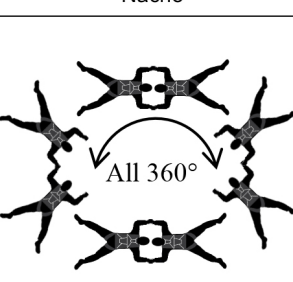
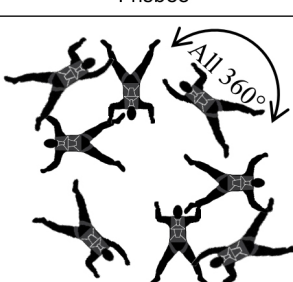
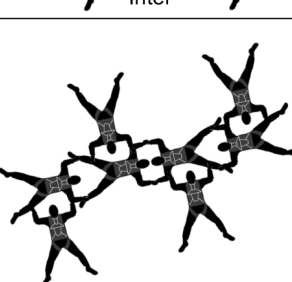
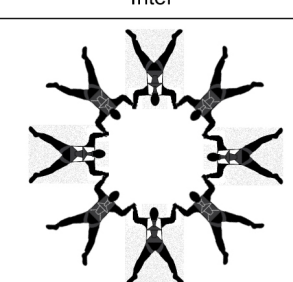
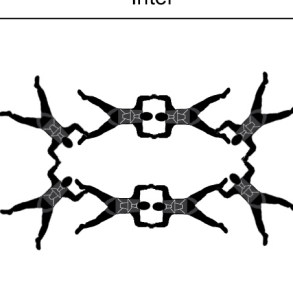
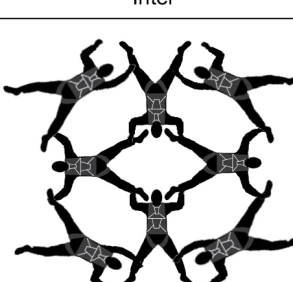
<p>5</p>  <p>Opal</p>	<p>6</p>  <p>Stardian</p>	<p>7</p>  <p>Sidebuddies</p>	<p>8</p>  <p>Canadian Tee</p>
 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>
 <p>Opal</p>	 <p>Stardian</p>	 <p>Sidebuddies</p>	 <p>Canadian Tee</p>

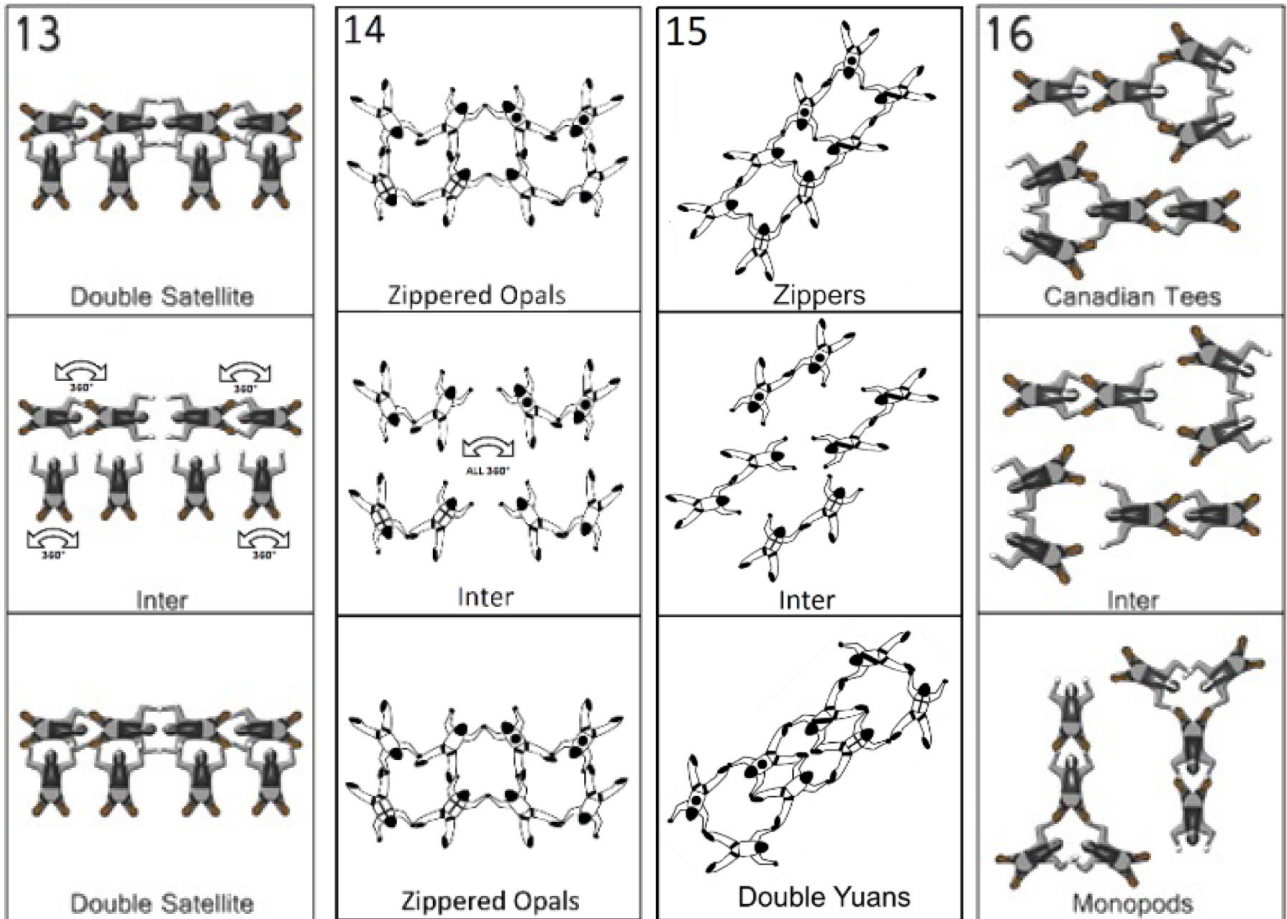
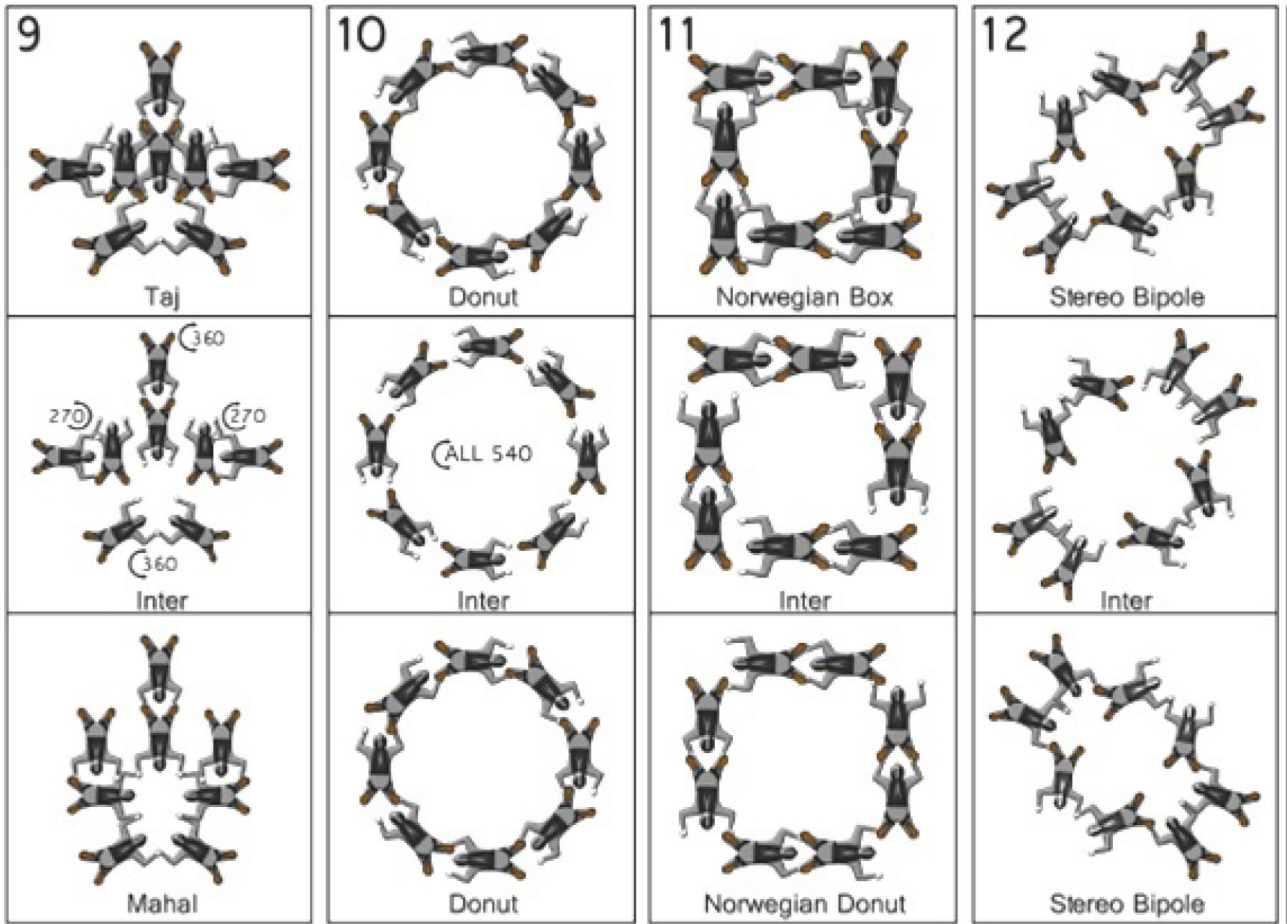
<p>9</p>  <p>Cat+Accordian</p>	<p>10</p>  <p>Diamond</p>	<p>11</p>  <p>Photon</p>	<p>12</p>  <p>Bundy</p>
 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>
 <p>Cat+Accordian</p>	 <p>Bunyip</p>	 <p>Photon</p>	 <p>Bundy</p>
<p>13</p>  <p>Mixed Accordian</p>	<p>14</p>  <p>Bipole</p>	<p>15</p>  <p>Caterpillar</p>	<p>16</p>  <p>Compressed</p>
 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>
 <p>Mixed Accordian</p>	 <p>Bipole</p>	 <p>Caterpillar</p>	 <p>Box</p>

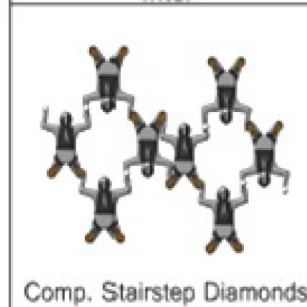
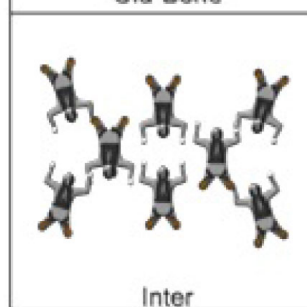
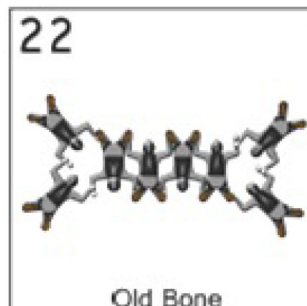
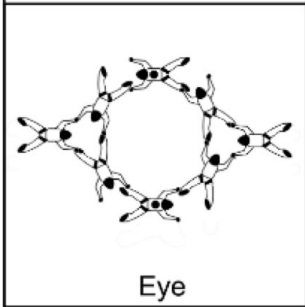
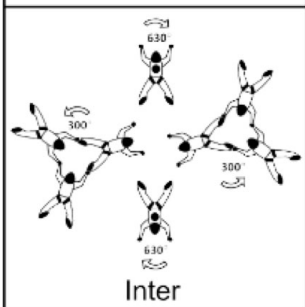
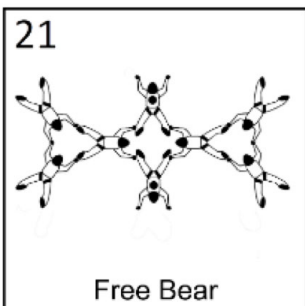
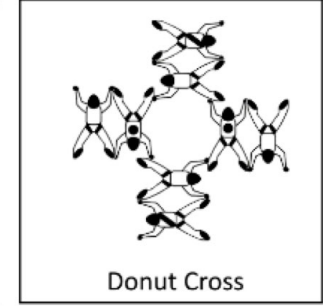
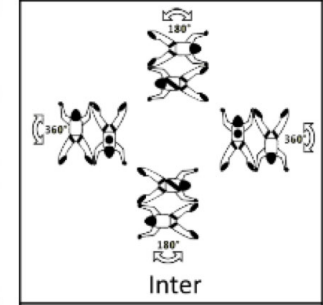
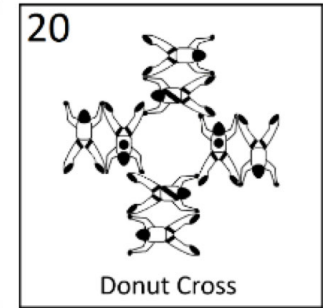
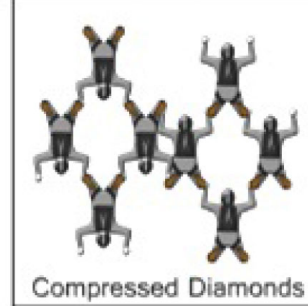
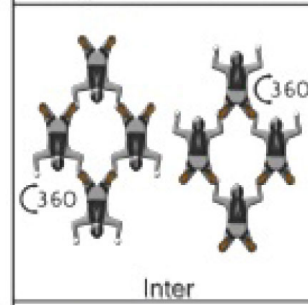
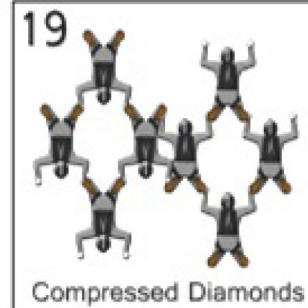
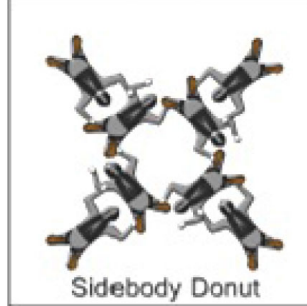
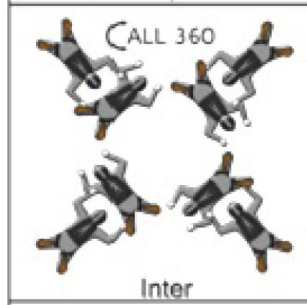
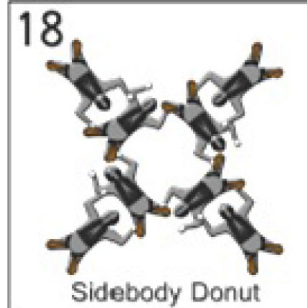
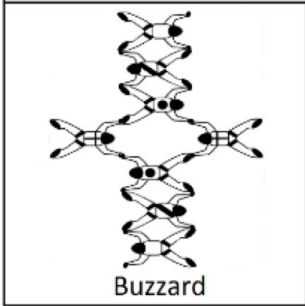
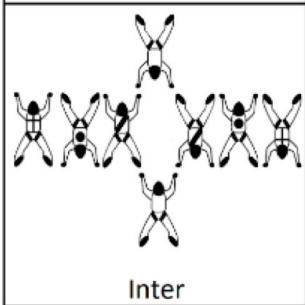
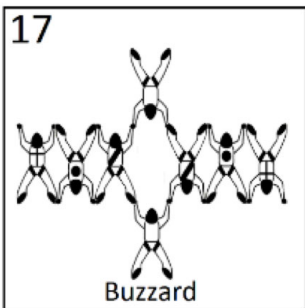
<p>17</p>  <p>Danish Tee</p>	<p>18</p>  <p>Zircon</p>	<p>19</p>  <p>Ritz</p>	<p>20</p>  <p>Piver</p>
 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>
 <p>Murphy</p>	 <p>Zircon</p>	 <p>Icepick</p>	 <p>Viper</p>

<p>21</p>  <p>Zig Zag</p>	<p>22</p>  <p>Tee</p>
 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>
 <p>Marquis</p>	 <p>Chinese Tee</p>

<p>A</p>  <p>Unipod</p>	<p>B</p>  <p>Stairstep Diamond</p>	<p>C</p>  <p>Murphy Flake</p>	<p>D</p>  <p>Yuan</p>
<p>E</p>  <p>Meeker</p>	<p>F</p>  <p>Open Accordion</p>	<p>G</p>  <p>Cataccord</p>	<p>H</p>  <p>Bow</p>
<p>J</p>  <p>Donut</p>	<p>K</p>  <p>Hook</p>	<p>L</p>  <p>Adder</p>	<p>M</p>  <p>Star</p>
<p>N</p>  <p>Crank</p>	<p>O</p>  <p>Satellite</p>	<p>P</p>  <p>Sidebody</p>	<p>Q</p>  <p>Phalanx</p>

<p>1</p>  <p>Donut Flake</p>	<p>2</p>  <p>Swiss Bear</p>	<p>3</p>  <p>Double Chinese Tee</p>	<p>4</p>  <p>Snow Flake</p>
 <p>Inter</p>	 <p>All 360° Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>
 <p>Donut Flake</p>	 <p>Swiss Bear</p>	 <p>Double Donuts</p>	 <p>In-Out</p>
<p>5</p>  <p>Opposed Crank</p>	<p>6</p>  <p>Star</p>	<p>7</p>  <p>Nacho</p>	<p>8</p>  <p>Frisbee</p>
 <p>All 360° Inter</p>	 <p>All 360° Inter</p>	 <p>All 360° Inter</p>	 <p>All 360° Inter</p>
 <p>Opposed Crank</p>	 <p>Star</p>	 <p>Nacho</p>	 <p>Frisbee</p>





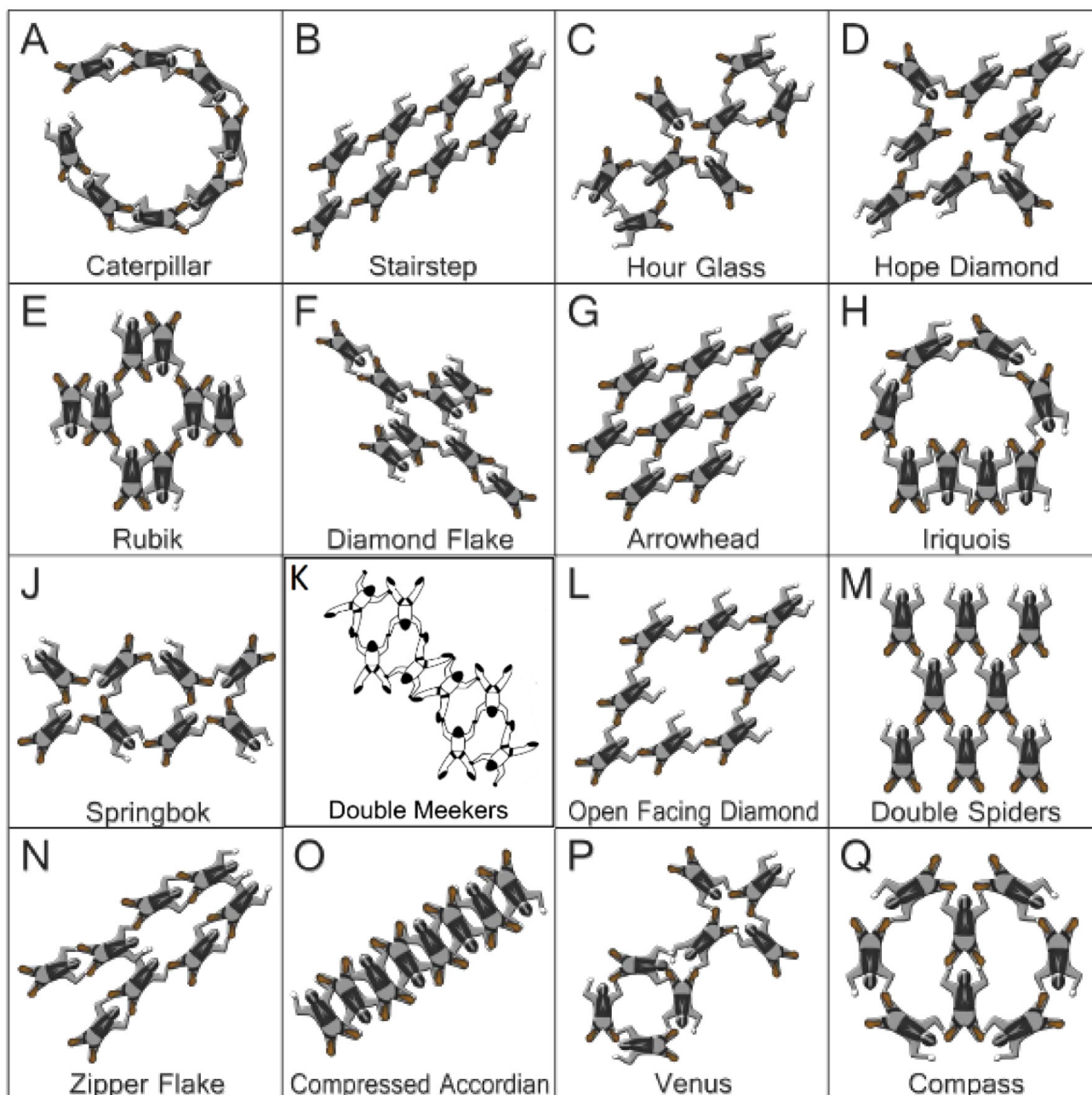
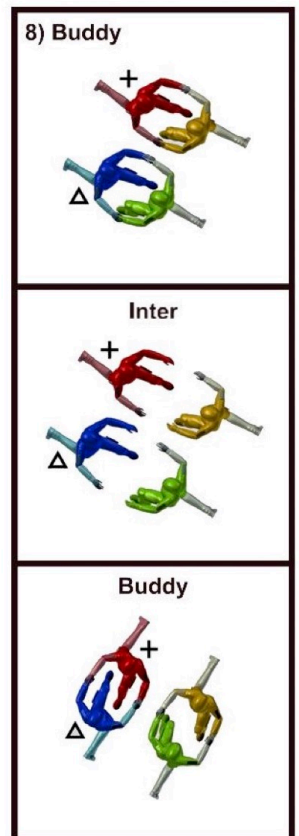
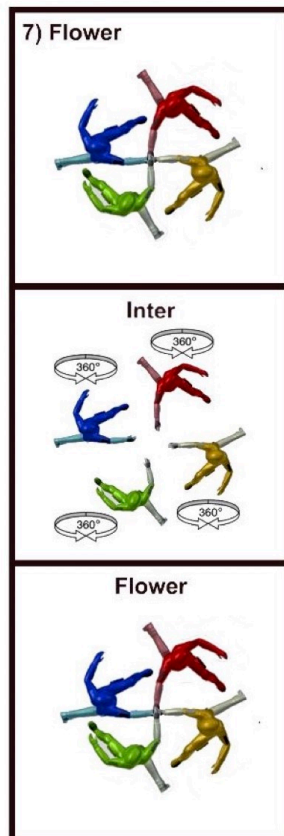
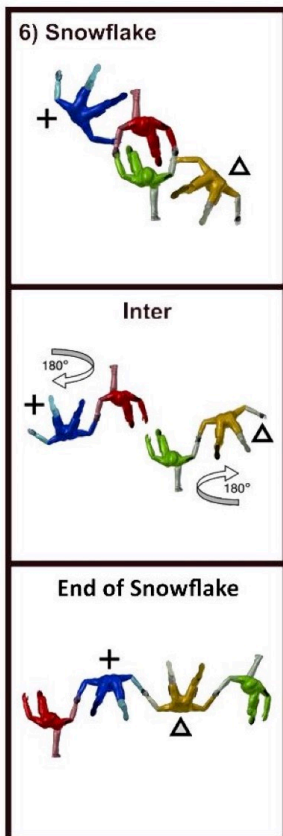
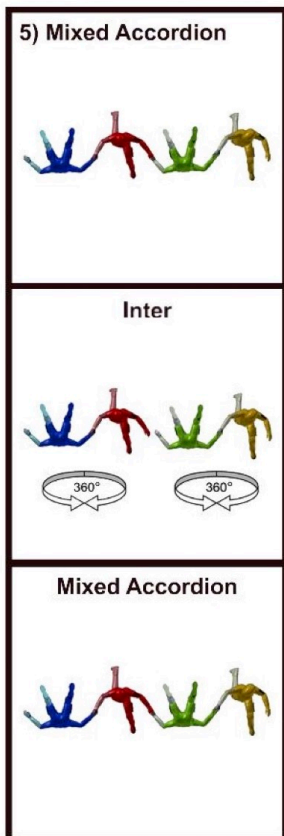
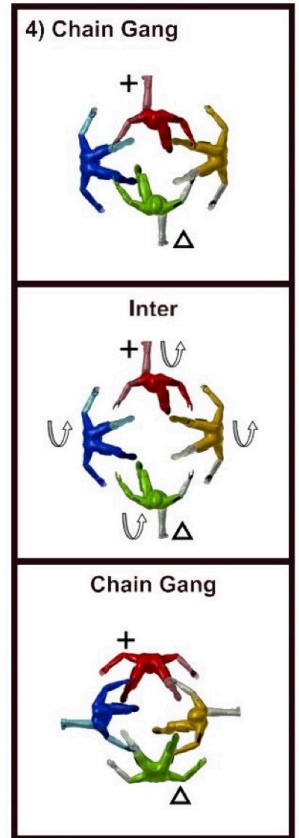
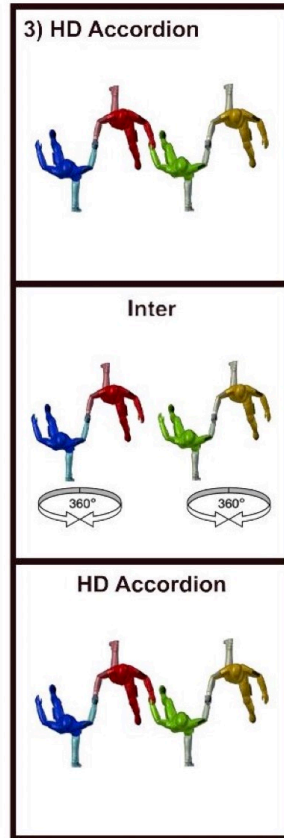
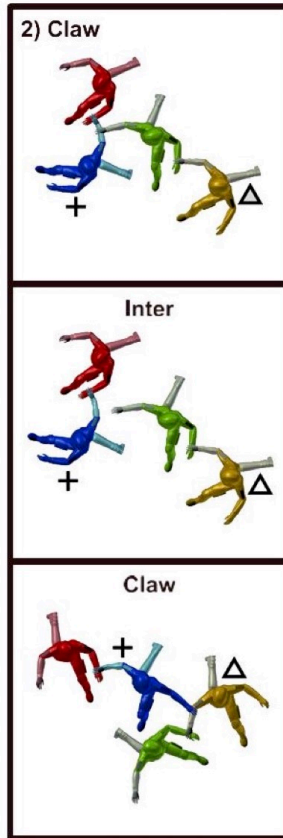
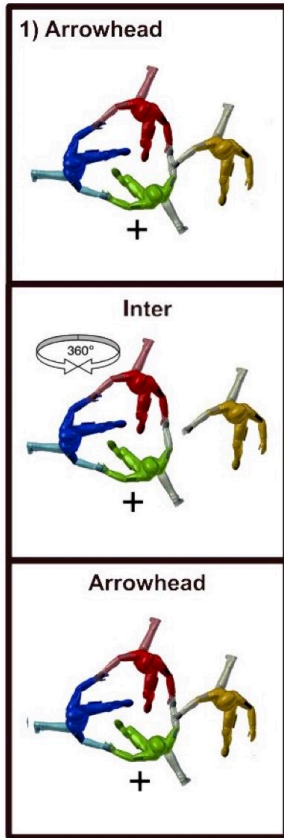
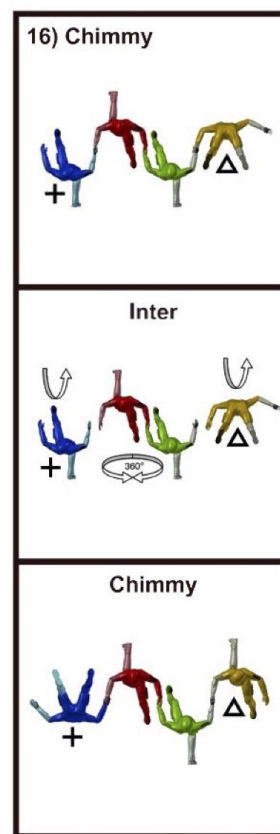
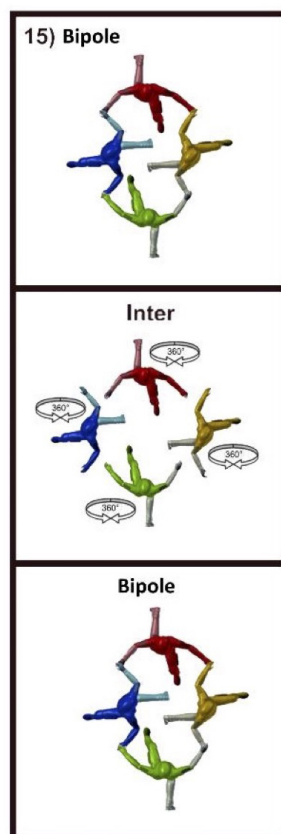
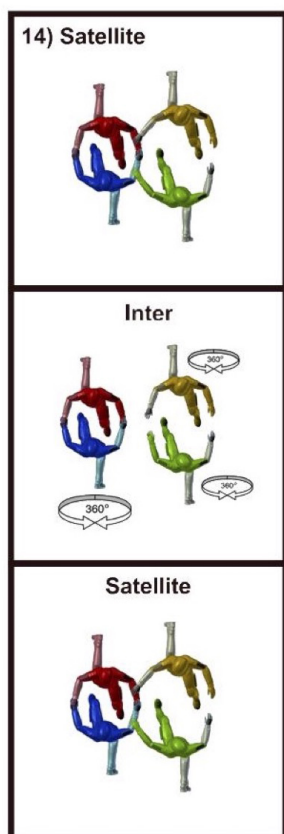
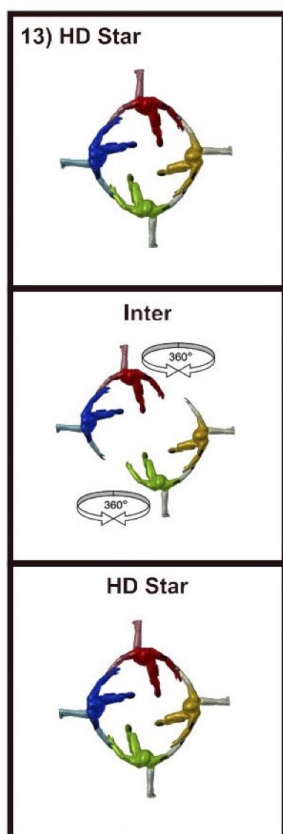
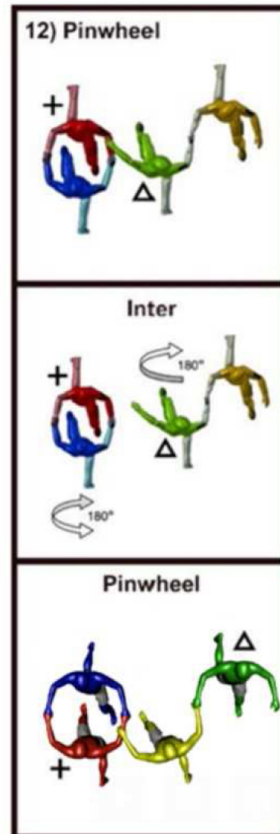
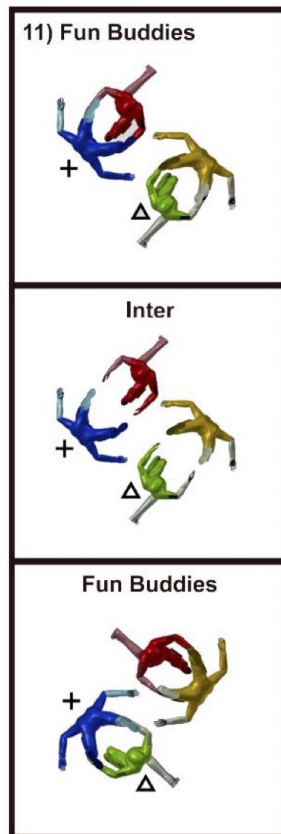
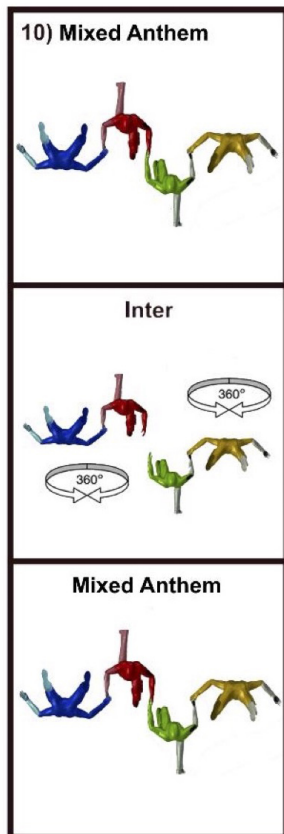
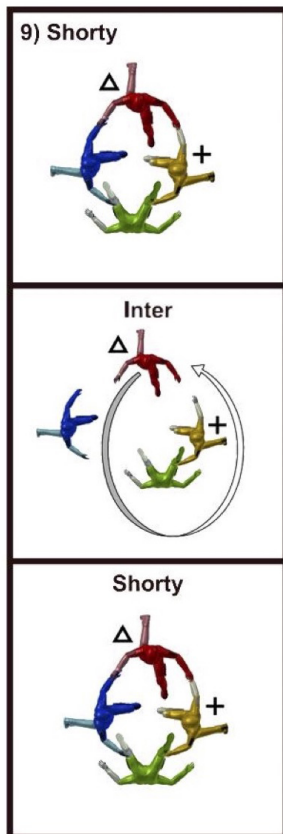



Figure de départ VR8 :

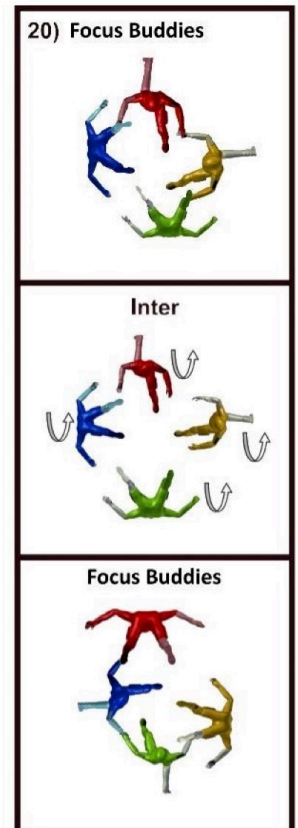
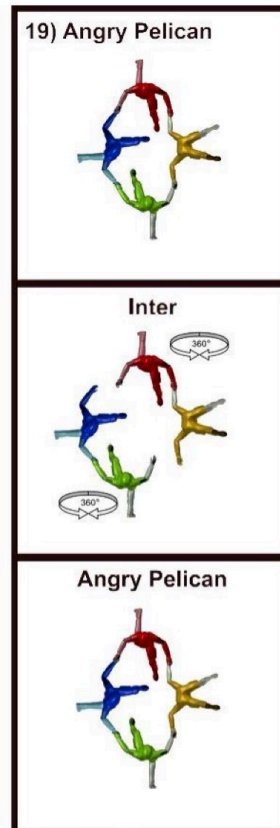
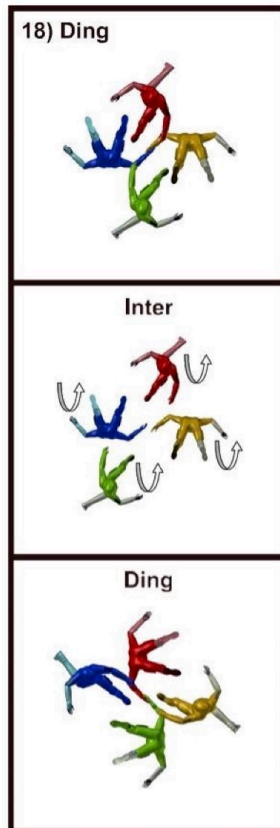
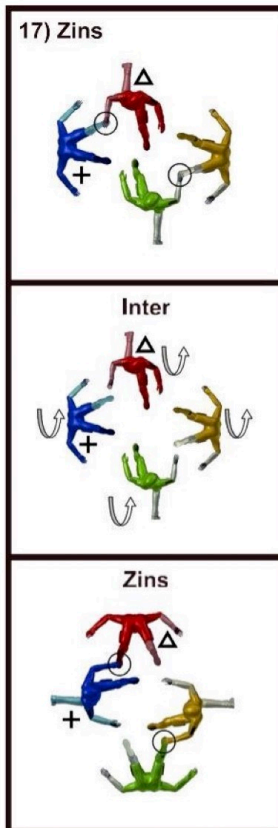




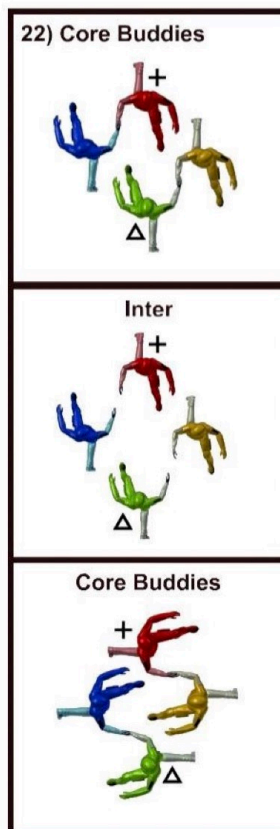
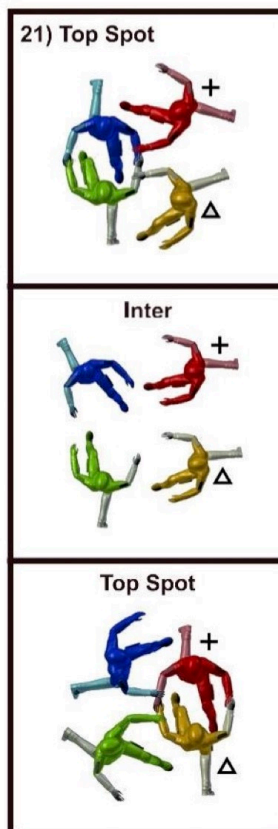
 Images Courtesy of International Bodyflight Association



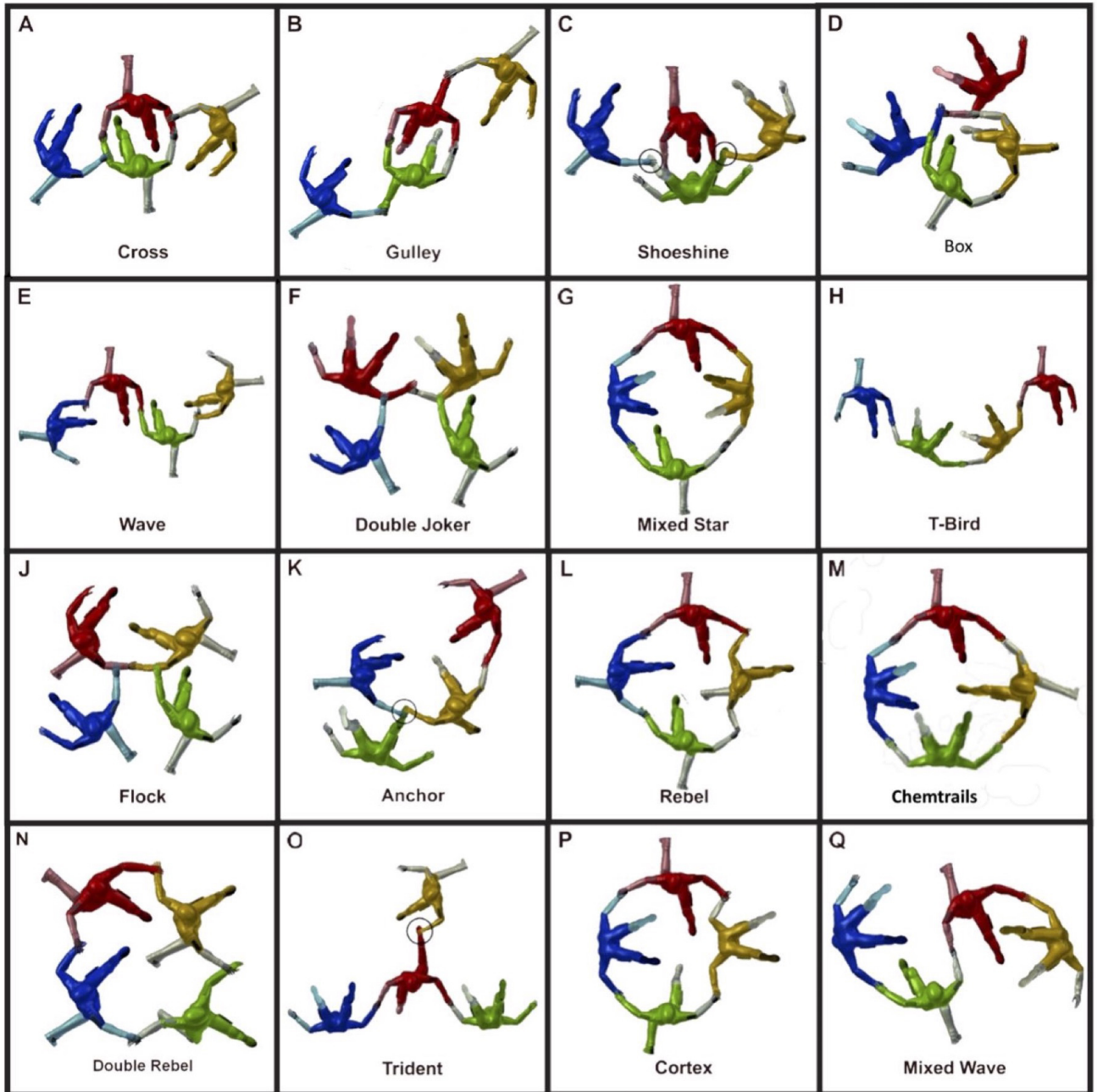
 Images Courtesy of International Bodyflight Association



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



 Images Courtesy of International Bodyflight Association



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

 images courtesy of International Bodyflight Association