



REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

WUIGSUIT FLYING

CAMPIONATO ITALIANO 2024

SOMMARIO

1	AUTORITA'	4
2	DEFINIZIONI DI PAROLE E FRASI	4
2.1	Definizioni Generali	4
2.2	Evento di Performance	4
2.3	Evento Acrobatico	5
3	EQUIPAGGIAMENTO	6
3.1	Strumento di Registrazione della Posizione (PLD)	6
3.2	Equipaggiamento	6
4	REGOLE GENERALI	7
4.1	Responsabilità degli Ufficiali di Gara	7
4.2	Tempo fra gli Eventi	7
5	L'EVENTO PERFORMANCE	
5.1	Obiettivo	7
5.2	Prove (Task)	7
5.3	Programma	8
5.4	Percorso di Lancio e Ordine di Uscita	8
5.5	Schema di Volo	9
5.6	Regole Generali	9
5.7	Equipaggiamento	9
5.8	Determinazione dei Vincitori	10
6	EVENTO ACROBATICO	10
6.1	Obiettivo	10
6.2	Programma	11
6.3	Altezza d'Uscita e Tempo di Lavoro	11
6.4	Regole Generali	11
6.5	Equipaggiamento	12
6.6	Routine Obbligatorie	12
6.7	Routine Libere	12
6.8	Registrazione Video Aria-Aria	12
6.9	Re-Jump	13
6.10	Determinazione dei Vincitori	14
7	GIUDIZIO E PUNTEGGIO	14
7.1	Evento Performance	14
7.2	Evento Acrobatico	14
7.3	Lanci di Allenamento	16
7.4	Altre Responsabilità di Giudizio – Performance e Acrobatic	16
8	REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE	16
8.1	Titolo della Competizione	16
8.2	Scopi della Competizione	16
8.3	Premi e Riconoscimenti	16

9	ADDENDUM A - SEQUENZE OBBLIGATORIE DI VOLO ACROBATICO WINGSUIT	18
10	ADDENDUM B - CRITERI DI GIUDIZIO PER VOLO ACROBATICO WINGSUIT	21
11	ADDENDUM C - VOLO PERFORMANCE: DFP, DL, PENALITÀ	24
12	ADDENDUM D - LINEE GUIDA PER MISURARE UNA TUTA ALARE	25

1 AUTORITÀ

La competizione sarà condotta sotto l'autorità dell'AeCI, secondo i regolamenti del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale e Sezione 5 come approvati dall'ISC e convalidati dalla FAI e queste regole. Tutti i partecipanti accettano queste regole ed i regolamenti FAI come vincolanti registrandosi alla competizione.

2 DEFINIZIONI DI PAROLE E FRASI

2.1 Definizioni Generali

Dispositivo che registra la posizione (PLD *Position Logging Device*): un congegno usato per registrare in tempo reale la posizione tridimensionale (3D) del pilota wingsuit, montato sul corpo o sull'equipaggiamento del competitore del pilota wingsuit.

Errore Sferico Probabile (SEP *Spherical Error Probability*): è il raggio di una sfera centrata su una posizione misurata che comprende la posizione vera con una tolleranza del 50%.

Altitudine Geometrica (AGL): l'altezza sopra il livello del suolo, misurata da un Sistema Globale di Navigazione Satellitare, sistema ottico o radar.

Arrotondamenti: ogni qual volta in queste regole di competizione ci si riferisce ad un arrotondamento, valori a metà di x, sono sempre arrotondati per eccesso. Esempio: 23,5 va arrotondato a 24.

Direttore Tecnico di Punteggio (TDS *Technical Scoring Director*): nominato dal Capo Giudice ed approvato dall'organizzatore per questo ruolo. Il Direttore Tecnico di Punteggio è responsabile per la programmazione, sistemazione e manutenzione del sistema di punteggio. Il Direttore Tecnico di Punteggio non può essere un Competitore, Giudice Primario, Event Judge, Capo Giudice o Direttore di Gara negli eventi di WS Performance o WS Acrobatic.

Equipaggiamento: l'equipaggiamento comprende almeno i seguenti componenti: tuta alare, guanti, casco, attrezzatura e calzature.

2.2 Evento di Performance

Finestra di Competizione: una finestra verticale di 1000 metri, con inizio da 2500m (8202ft) di altitudine geometrica e termine a 1500m (4921ft) di altitudine geometrica, nella quale viene valutata la performance del pilota wingsuit. Il primo attraversamento del limite superiore della finestra avvia il processo di valutazione, che si arresta al primo attraversamento del limite inferiore della finestra.

Finestra di Convalida: la finestra di convalida è la parte del lancio che è utilizzata per determinare la precisione dei dati del PLD. La finestra di convalida inizia 10 secondi dopo l'uscita e termina 66 ft (20m) sotto la Finestra di Competizione.

Altezza della DZ (*Drop Zone*)

Il livello del suolo per il sito della competizione sarà determinato dal Meet Director e sarà reso noto nella riunione pre-evento dei competitori.

Punti di Riferimento a Terra: i punti di riferimento a terra saranno stabiliti dal Capo Giudice con l'approvazione del Direttore di Gara. Le coordinate (latitudine e longitudine) di ogni punto di riferimento a terra saranno pubblicate nel bollettino 2. Prima del giorno ufficiale di arrivo, i punti di riferimento saranno mostrati usando una mappa dettagliata o una fotografia aerea dell'area, non più vecchia di 30 giorni.

Traiettoria di Volo Stabilita (DFP *Designated Flight Path*): il tracciato rettilineo al suolo fra un punto del percorso di volo del competitore raggiunto 10 secondi dopo l'uscita, e un punto di riferimento stabilito a terra, che viene comunicato dal Direttore di Gara al competitore prima del lancio, utilizzando una mappa dettagliata o una foto aerea dell'area. La mappa e/o la foto devono essere accettabili per il Controllore FAI.

Corridoio Stabilito (DL Designated Lane): un corridoio che è centrato sulla Traiettoria di Volo stabilita, con una larghezza di 600 metri.

Risultato: prestazioni misurate non elaborate in una data prova (task), come definito in 5.2.1, 5.2.2 e 5.2.3.

Punteggio: percentuale calcolata sulla base del risultato migliore in una data prova (task), come definito in 5.8.1, 5.8.2, 5.8.3 e 5.8.4.

2.3 Evento di Acrobazia

Altezza della Finestra: il limite superiore dell'Altezza della Finestra è l'altezza alla quale la velocità verticale di un Membro Designato della Squadra raggiunge gli 8 m/s dopo l'uscita, come stabilito dai giudici, utilizzando il PLD; il limite inferiore dell'Altezza della Finestra è come stabilito in 6.3.3 o, se applicabile, in 6.3.5.

Membro Designato della Squadra (DTM Designated Team Member): è quel Componente la Squadra che indossa il PLD. Il DTM deve essere o il Performer A o il Performer B.

Routine obbligatoria: una routine composta da sequenze obbligatorie scelte a caso dal Capo Giudice dall'ADDENDUM A – SEQUENZE OBBLIGATORIE PER VOLO WINGSUIT ACROBATIC.

Sequenza Obbligatoria: una sequenza obbligatoria comprende 2 o 4 manovre, come descritto nell'ADDENDUM A – SEQUENZE OBBLIGATORIE PER VOLO WINGSUIT ACROBATIC.

Routine libera: una routine composta da manovre scelte interamente dalla Squadra.

Azioni Basiche di Rotazione:

1) Barrel Roll

Un barrel roll è una rotazione di 360 gradi sull'asse del corpo testa-punta dei piedi, quando tale asse è allineato con la direzione di volo. La rotazione di un barrel roll può essere eseguita in qualsiasi direzione (in senso orario o antiorario).

2) Loop Indietro

Un loop indietro è un loop dove la rotazione incomincia sull'asse sinistra-destra con il busto che ruota all'indietro.

3) Loop Avanti

Un loop avanti è un loop dove la rotazione incomincia sull'asse sinistra-destra con il busto che ruota verso avanti.

Prese

1) Una presa di mano: consiste in un controllato fermo contatto con la parte anteriore o il dorso della mano. Il contatto deve essere sul o sotto il polso.

2) Una presa di piede: consiste in un controllato fermo contatto con la parte anteriore o il dorso della mano su un piede, sotto l'osso dell'anca.

3) Una presa sulla superficie di una tuta alare senza aver conseguito anche un controllato fermo contatto con la parte anteriore o il dorso della mano su una specificata parte del corpo come definito in 1) e 2) sopra, è espressamente esclusa dalla definizione di presa.

Manovra: un cambio nella posizione del corpo, o una rotazione intorno ad uno o più dei tre (3) assi del corpo, od una posizione statica.

Volo Normale: l'esecutore è in posizione stabile pancia a terra.

NV: No Video – nessuna immagine video è disponibile ai fini del giudizio.

Omissione:

- 1) una manovra è omessa in una sequenza estratta, o
- 2) non vi è un non chiaro intento di eseguire la manovra scelta, o
- 3) viene osservato un tentativo di una presa e viene mostrata un'altra manovra o presa e ci sia un vantaggio per la squadra derivante dalla sostituzione.

Routine: sequenze obbligatorie o manovre eseguite durante il tempo di lavoro.

Squadra: una Squadra di Volo Acrobatico Wingsuit è composta da due (2) Performer ed un Video Operatore. Tutti e tre sono Membri della Squadra.

Tempo di lavoro: Il periodo di tempo durante il quale le Squadre sono valutate e assegnato loro un punteggio in accordo con 7.2 e quanto definito in 6.3.3 e 6.3.5. Il tempo di lavoro parte nell'istante in cui ogni componente della squadra si separa dal velivolo, come stabilito dalla maggioranza dei giudici.

3 EQUIPAGGIAMENTO

Quanto segue si applica sia al Volo Wingsuit Performance che Acrobatic.

3.1 Strumento di Registrazione della Posizione (PLD - Position Logging Device)

- 3.1.1 Il PLD deve registrare in tempo reale i dati tridimensionali (3D) con una risoluzione di almeno 5Hz ed una accuratezza di precisione (SEP) di meno di 10 metri.
- 3.1.2 Il PLD non deve richiedere alcuna azione da parte del competitore per funzionare, ed esso deve attivare la sua funzione di registrazione automaticamente.
- 3.1.3 Una volta assicurato al competitore, la messa a punto dello strumento non deve essere suscettibile di essere modificata dal competitore, né deve essere possibile per il competitore cancellare i dati senza che ciò sia facilmente evidente ai Giudici. Manomettere il congegno comporterà un punteggio di zero per quel lancio, come stabilito dal Pannello dei Giudici. Tale decisione non è motivo di reclamo.
- 3.1.4 I dati registrati dal PLD devono essere scaricati e salvati il più presto possibile dopo che il competitore ha consegnato lo strumento e prima che il PLD sia utilizzato di nuovo.

3.2 Equipaggiamento

- 3.2.1 Tutti i competitori devono indossare una tuta alare per tutti i lanci di competizione.
- 3.2.2 Tutte le attrezzature saranno ispezionate dai giudici. Non sono ammesse "aggiunte" ("add-ons"). Questo sarà stabilito dal pannello dei giudici. Questa decisione non è motivo di reclamo.
- 3.2.3 I competitori non potranno utilizzare sistemi di propulsione. Se viene utilizzato qualsiasi mezzo di propulsione, il risultato sarà zero per quel lancio.
- 3.2.4 Un competitore non potrà indossare nessun altro dispositivo elettronico o cavi più vicini di 2,54 cm al PLD ufficiale, come misurato dallo staff giudicante. Tuttavia, una seconda identica unità PLD può essere indossata senza tener conto di questi requisiti di separazione. Se uno qualsiasi di tali apparati elettronici influenza il sistema PLD, e la fonte dell'interferenza non è ovvia e oltre il ragionevole controllo del paracadutista, può essere concesso un re-jump dal Capo Giudice, nel qual caso 5.6.3 non sarà applicabile.
- 3.2.5 Ciascun competitore deve indossare, in ogni lancio, un congegno funzionante di allerta audio di altezza. La mancanza di ciò porterà ad un risultato di zero per quel lancio.
- 3.2.6 Il PLD sarà fissato nella sua posizione da un Giudice
- 3.2.7 Il PLD sarà acceso o spento da un Giudice o dal competitore se incaricato di fare ciò da un Giudice qualsiasi.

- 3.2.8 Immediatamente dopo l'atterraggio, il competitore restituirà il PLD utilizzato in quel lancio ad un Giudice.
- 3.2.9 Se il PLD risulta essere stato manomesso e nell'opinione del Pannello dei Giudici ciò non era stato causato da circostanze oltre il controllo del competitore, non sarà concesso alcun re-jump ed il competitore riceverà un punteggio di zero per quel lancio. Questa decisione non sarà motivo per un reclamo. Questa decisione non è motivo di reclamo.
- 3.2.10 Se il PLD ha un malfunzionamento e, nell'opinione del Pannello dei Giudici il malfunzionamento non era stato causato da azione od interferenza del competitore, al competitore verrà quindi data la scelta o di fare un rejump, nel qual caso 5.6.3 non sarà applicato, o ricevere un risultato di zero per quel lancio.
- 3.2.11 In caso di perdita del PLD di gara, il competitore riceverà un punteggio di zero per quel lancio. Ciò non è motivo di reclamo.

4 REGOLE GENERALI

4.1 Responsabilità degli Ufficiali di Gara

- 4.1.1 Il Direttore di Gara può delegare ad altri compiti e autorità, ma non può scaricarsi della responsabilità di condurre l'evento secondo tutte le regole di competizione applicabili.

4.2 Tempo tra gli Eventi

- 4.2.1 Gli eventi di Performance e Acrobatic non devono essere eseguiti contemporaneamente.
- 4.2.1.1 I competitori devono essere rilasciati da un evento prima di poter essere messi in attesa per l'altro evento.
- 4.2.1.2 Il tempo minimo di fra il rilascio da un evento e la prima chiamata dell'altro evento, sarà di 60 minuti.

5 EVENTO DI PERFORMANCE

5.1 Obiettivo

- 5.1.1 L'obiettivo è volare con una sola tuta alare in tre prove (task) separate per dimostrare una combinazione di migliore portanza (time task), migliore planata (distance task) e minima resistenza (speed task).
- 5.1.2 Ciascun round dell'evento è costituito da tre prove.
- 5.1.3 Ciascuna prova è eseguita in un volo separato.

5.2 Prove (Task)

- 5.2.1 **Prova di tempo:** Il pilota wingsuit deve volare con il più basso rateo possibile di caduta, attraverso la finestra di competizione. Il risultato di questa prova sarà il tempo, espresso in secondi, trascorso nella finestra di competizione.
- 5.2.2 **Prova di distanza:** Il pilota wingsuit deve volare il più lontano possibile attraverso la finestra di competizione. Il risultato di questa prova sarà la distanza in linea retta, espressa in metri, volata sopra il suolo, all'interno della finestra di competizione.
- 5.2.3 **Prova di velocità:** il pilota wingsuit deve volare, il più veloce possibile orizzontalmente sopra il suolo, attraverso la finestra di competizione. Il risultato di questa prova, espresso in chilometri/ora, sarà la distanza in linea retta volata rispetto al suolo, all'interno della finestra di competizione, divisa per il tempo trascorso nella finestra di competizione.

5.3 Programma

- 5.3.1 Una competizione consisterà di tre round, con tre prove in ogni round, per un totale di nove voli.
- 5.3.2 Una prova (task) è considerata valida quando il Capo Giudice ha convalidato i risultati di quella prova.

- 5.3.3 Un round è considerato valido quando contiene una prova (task) valida di Tempo, distanza e Velocità.
- 5.3.4 Una competizione valida richiede almeno una prova (task) valida.
- 5.3.5 Altezza Massima di Uscita: l'altezza massima d'uscita per un lancio valido è 11000 ft (3353metri) come misurata dal PLD di gara approvato. Un competitore non dovrebbe uscire dal velivolo ad un'altezza superiore a quella massima. Se il PLD registra un'uscita che è superiore all'altezza massima, il lancio sarà considerato non valido e sarà concesso un re-jump.
- 5.3.6 Altezza Minima di Uscita: l'altezza minima d'uscita per un lancio valido è 10500 ft (3200metri) come misurata dal PLD di gara approvato. Un competitore non dovrebbe uscire dal velivolo ad un'altezza inferiore a quella minima. Se il PLD registra un'uscita che è inferiore all'altezza minima, il competitore può scegliere di accettare il punteggio per il lancio. Il competitore deve prendere una decisione immediata e informare il Capo Giudice della sua decisione; altrimenti sarà concesso automaticamente un re-jump.
- 5.3.7 Solo per ragioni meteorologiche e/o di Controllo del Traffico Aereo, e con il consenso del Capo Giudice, il Direttore di Gara può abbassare l'altezza di uscita a non meno di 3048m/10.000 ft di Altitudine Geometrica e continuare la competizione. La Finestra di Competizione non cambia; cioè resta 2500-1500 m.. Se la quota di uscita viene abbassata si deve applicare per una prova (task) completa per tutti i competitori.
- 5.3.8 L'ordine delle prove (task) sarà stabilito da sorteggio a caso effettuato dal Capo Giudice durante il briefing dei competitori. Questo ordine può essere cambiato dal Direttore di Gara per motivi meteo o di controllo del traffico aereo.

5.4 Percorso di Lancio e Ordine di Uscita

- 5.4.1 Il percorso di lancio dovrebbe essere perpendicolare all'asse del vento, sopravento all'area indicata per l'atterraggio, stabilita dal Direttore di Gara.
- 5.4.2 L'ordine di partenza della prima prova di lancio sarà in ordine inverso del piazzamento al più recente FCE (*First Category Event*). Competitori che non hanno partecipato al più recente FCE salteranno all'inizio della prova con l'ordine determinato da sorteggio fatto dal Direttore di Gara.
- 5.4.3 Al completamento del primo round verrà ricalcolato l'ordine inverso di piazzamento e può essere ricalcolato nuovamente, a discrezione del Direttore di Gara, al completamento del secondo round. Questo ordine determinerà l'ordine di uscita per le prove successive.
- 5.4.4 Un Direttore di Volo deve essere piazzato a bordo di un velivolo con più di otto posti per assistere i competitori con l'identificazione di punti notevoli al suolo e segni di riferimento a terra.
In nessun caso tale Direttore di Volo guiderà il competitore nella scelta dell'uscita. Questa decisione è solamente responsabilità del competitore.
- 5.4.5 Il numero di competitori che escono in un singolo passaggio del velivolo e il distanziamento di tali uscite, saranno stabiliti dal Direttore di Gara. L'intervallo orizzontale deve essere non meno di 600m.; questo sarà espresso ai competitori come un tempo, in secondi, tra le uscite. Immediatamente dopo l'uscita ogni competitore ruoterà direttamente verso il suo sentiero di volo stabilito.
- 5.4.6 Procedura di uscita: non vi sono limitazioni nell'uscita salvo quelle imposte dal Capo Pilota per ragioni di sicurezza. Se un competitore esce in un modo ritenuto non sicuro, la cosa sarà riferita al Pannello della Sicurezza (SC5, 4.8).

5.5 Schema di Volo

- 5.5.1 Il primo punto di uscita in un passaggio del velivolo sarà stabilito dal Direttore di Gara. Il pilota del velivolo segnalerà ai competitori quando sono liberi di uscire. Il segnale di via libera all'uscita deve essere dato almeno 600 m prima del primo Corridoio Designato (Designated Lane). Tutti i competitori saranno informati, sugli specifici segnali di uscita, alla riunione pre-evento dei competitori.

5.5.2 Un competitore non deve abbandonare il suo Corridoio Designato (DL). Violazioni a questa regola durante il periodo di tempo che va da 10,0 secondi dopo l'uscita, all'uscita dalla finestra di competizione, come accertato dal Pannello dei Giudici, influirà sul risultato come stabilito in 5.2, come segue:

5.5.2.1 Se meno di 150m fuori dal Corridoio Designato (DL), una riduzione del 10%;

5.5.2.2 Se da 150 a 300m fuori dal Corridoio Designato (DL), una riduzione del 20%;

5.5.2.3 Se, durante il periodo di tempo, da 10,0 secondi dopo l'uscita allo spiegamento del paracadute, un competitore è più di 300m fuori dal DL, avrà una riduzione del 50% per la prima di tale infrazione, o un risultato di zero per qualsiasi altra di questa infrazione in un lancio successivo. La distanza considerata sarà misurata perpendicolarmente alla linea di confine del Corridoio Designato (DL).

5.5.3 In nessun momento, dall'uscita all'apertura del paracadute, un competitore(i) potrà(nno) arrivare entro 250m da qualsiasi altro competitore(i). Violazione a questa regola, come accertato dal Pannello dei Giudici, comporterà un punteggio di zero per quel lancio. Questa decisione non potrà essere motivo di reclamo.

5.5.4 Qualsiasi violazione di 5.5.2 o 5.5.3 che metta in pericolo altri competitori, sarà considerata un danneggiamento grave e sarà riportata al Pannello della Sicurezza (SC5, 4.8).

5.6 Regole Generali

5.6.1 La quota di apertura per ogni competitore sarà predeterminata dal Direttore di Gara e dal Capo Giudice e non deve superare il limite inferiore della finestra di competizione (1500m/4921ft AGL).

5.6.2 Qualsiasi violazione al 5.6.1 che metta in pericolo altri competitori sarà considerata un danneggiamento grave e sarà riportata al Pannello della Sicurezza (SC5, 4.8).

5.6.3 Tutti i lanci di ciascuna prova (task) in un round dovrebbero essere fatti nello stesso imbarco o adiacente, in modo che i competitori saltino con venti simili.

5.6.4 All'interno della finestra di validazione ogni campione di dati PLD deve avere un valore di probabile errore sferico di meno di 10 metri. Se l'esigenza di precisione dei dati del PLD non è soddisfatta, verrà assegnato un re-jump.

5.7 Equipaggiamento

5.7.1 I competitori non dovranno portare peso addizionale o amovibile sul loro corpo o equipaggiamento. Essi devono essere pesati dal Capo Giudice, o persona da lui nominata, all'inizio della competizione indossando tutta la loro normale attrezzatura di lancio, per stabilire un peso di riferimento.

Il Capo Giudice o persona da lui nominata, deve controllare in seguito, a caso, il peso, che può variare non più di +/- 2 Kg del peso di riferimento prima della richiesta di una verifica. Se viene rilevato del peso addizionale o amovibile in più, il punteggio per quel lancio sarà zero. Tale decisione non sarà motivo di reclamo.

5.7.2 Lo stesso equipaggiamento, come ispezionato ed approvato dai giudici, deve essere utilizzato dall'inizio alla fine della competizione. In circostanze eccezionali, una tuta alare può essere cambiata con il consenso del Capo Giudice, p.e. se la tuta originale viene danneggiata e non può essere resa idonea al volo.

La prima volta che un competitore viene trovato ad usare un equipaggiamento che è stato modificato, riceverà un punteggio di zero per quel lancio. Se ciò succedesse una seconda volta, ne risulterebbe una squalifica del competitore da ulteriore partecipazione alla competizione, compresa la cancellazione di qualsiasi risultato già acquisito durante la competizione. Il competitore sarà segnato come "squalificato" e sarà elencato nella classifica dopo tutti gli altri competitori.

Se un membro di una squadra è squalificato, la squadra sarà anch'essa squalificata. |

5.7.3 Le tute alari saranno ispezionate e marcate da un Giudice. Solo tute marcate possono essere utilizzate per la competizione. L'uso di una tuta non marcata comporterà un punteggio di zero per quel lancio.

5.7.4 Ciascun competitore indosserà un PLD fornito dall'Organizzatore e consegnato da un Giudice. Il dispositivo, collocato e posizionato a scelta del Giudice, sarà attaccato sull'equipaggiamento del competitore con l'antenna che abbia una libera esposizione verso il cielo. Questa decisione non sarà motivo di reclamo.

5.8 Determinazione dei Vincitori

5.8.1 Penalità derivanti da 5.5.2 e 5.5.3 saranno applicate al risultato, come stabilito in 5.2., per ogni prova (task) in ogni round. Il risultato così penalizzato sarà arrotondato al primo decimale per le prove di tempo e velocità, e a numeri interi per la prova di distanza.

5.8.2 Ogni prova (task) in ogni round sarà valutata in base al miglior risultato della prova effettuata in quel round, come stabilito in 5.8.1. Il miglior risultato avrà un punteggio di 100%. Gli altri risultati saranno conteggiati come una percentuale del miglior risultato. Il punteggio sarà arrotondato al primo decimale solo per esigenze di display, il punteggio non arrotondato sarà usato per gli ulteriori calcoli.

5.8.3 Del punteggio calcolato in 5.8.2 per tutti i round, separatamente per ciascuna prova (task), sarà fatta la media per ogni competitore per fornire un risultato intermedio della prova. Il punteggio intermedio sarà arrotondato al primo decimale solo per esigenze di display, il punteggio non arrotondato sarà usato per gli ulteriori calcoli.

5.8.4 I tre risultati intermedi per ogni prova di ciascun competitore, come stabilito in 5.8.3, verranno sommati ed arrotondati al primo decimale per avere il punteggio totale del competitore.

5.8.5 Il punteggio totale arrotondato sarà utilizzato ai fini del display e per determinare il piazzamento.

5.8.6 Nel caso di un pari-merito nei primi tre posti, si applicano le seguenti regole di spareggio:

5.8.6.1 Sarà effettuato un lancio di spareggio. La prova (task) sarà sorteggiata a caso dal Capo Giudice.

5.8.6.2 Se il pareggio non può essere interrotto con un lancio di spareggio, i competitori interessati avranno uguale piazzamento.

5.8.6.3 Ogni altro pari-merito nei posizionamenti avrà lo stesso piazzamento.

5.8.7 Campione Individuale della Prova (Task): in ogni prova valida di Tempo, Distanza e Velocità, il Campione Individuale di una Prova è il competitore con il più alto punteggio complessivo in tutte le prove valide in quella particolare task.

5.8.8 Campione Assoluto di Combinata: il competitore con il più alto punteggio complessivo in una prova valida. Se vi è meno di un round valido, non ci sarà un Campione Assoluto di Combinata.

5.8.9 Squadra Nazionale Campione di Combinata: la squadra che accumula il più alto punteggio complessivo utilizzando il punteggio totale di ciascun membro della squadra. Se vi è meno di un round valido, non ci sarà alcuna Squadra Nazionale Campione di Combinata.

6 EVENTO DI ACROBAZIA

6.1 Obiettivo

6.1.1 L'obiettivo è per una squadra eseguire una sequenza di manovre.

6.1.2 Non c'è distinzione di sesso.

6.1.3 Dettagli per la trasmissione e registrazione video possono essere trovati nel SC5 – 5.2.6. |

6.2 Programma

- 6.2.1 La competizione consisterà di sette round. Il numero minimo di round per una competizione valida sarà di un (1) round.
- 6.2.2 I sette (7) round consisteranno di:
 - 6.2.2.1 Quattro (4) round Routine Obbligatorie
 - 6.2.2.2 Tre (3) round Routine Libere
- 6.2.3 L'ordine delle routine sarà F-C-C-F-C-C-F (C = Compulsory - obbligatoria; F = Free - libera).

6.3 Altezza di Uscita e Tempo di Lavoro

- 6.3.1 Salvo altrimenti specificato in questa sezione, l'altezza minima d'uscita è 3658m/12000ft Altitudine Geometrica. L'altezza massima d'uscita (all'inizio del percorso di lancio) è 3810 m/12,500 ft Altitudine Geometrica.
 - 6.3.1.1 Se il PLD registra un'altezza d'uscita inferiore a quella minima, la squadra può scegliere di accettare il punteggio del lancio. La squadra deve prendere una decisione immediata ed informare il Capo Giudice della decisione; altrimenti verrà concesso automaticamente un re-jump.
 - 6.3.1.2 In un round libero, se il PLD registra un'altezza d'uscita superiore a quella massima, la squadra può scegliere di accettare il punteggio del lancio. La squadra deve prendere una decisione immediata ed informare il Capo Giudice della decisione; altrimenti verrà concesso automaticamente un re-jump.
 - 6.3.1.3 Per un round obbligatorio, superare la massima altezza d'uscita non è motivo per un re-jump.
- 6.3.2 Tempo di Lavoro, misurato in secondi arrotondati al decimo di secondo (0,1) più vicino, è il tempo trascorso nell'Altezza Finestra di Competizione dal primo attraversamento del limite superiore al primo attraversamento del limite inferiore effettuato dal DTM (Designated Team Member).
- 6.3.3 Salvo diversamente specificato in questa sezione, il limite inferiore dell'Altezza Finestra sarà di 7500 feet verticali al di sotto del limite superiore.
- 6.3.4 Solo per ragioni meteorologiche e/o di Controllo del Traffico Aereo, e con il consenso del Capo Giudice, il Direttore di Gara può abbassare la quota di uscita a non meno di 3048 m/10.000 ft e continuare la competizione. Tuttavia, se l'altezza di uscita viene abbassata essa deve essere applicata per un round completo per tutte le squadre.
- 6.3.5 Se la quota di uscita viene abbassata a 3505m/11500ft AGL o meno, il limite più basso di Altezza della Finestra sarà di 5000ft verticali sotto il bordo superiore.

6.4 Regole generali

- 6.4.1 L'altezza di apertura per ogni squadra sarà pre-determinata dal Direttore di Gara al fine di massimizzare la separazione delle squadre, e non può eccedere i 5000 ft AGL.
- 6.4.2 I competitori possono cambiare il loro ruolo nella squadra da un lancio all'altro; tuttavia, essi possono ricoprire un solo ruolo (Performer A, Performer B, Vide operatore) durante un lancio.
- 6.4.3 Il Performer (definito come Performer A, Performer B) che esegue la prima manovra in ciascuna routine obbligatoria è definito come Performer A; questo stabilisce il ruolo del performer nelle sequenze (descritte NELL'ADDENDUM A – ACROBATIC WINSUIT FLYING COMPULSORY SEQUENCES) per il resto della routine.
- 6.4.4 L'ordine di partenza del primo round di lancio sarà l'ordine inverso del piazzamento nel più recente FCE. Le squadre che non hanno partecipato al più recente FCE salteranno all'inizio del round con l'ordine stabilito da sorteggio a caso effettuato dal Direttore di Gara.

6.4.5 Rappresentanza:

6.4.5.2 Ogni partecipante può essere membro di una sola squadra.

6.5 Equipaggiamento

6.5.1 Il Membro Designato della Squadra (DTM – Designated Team Member) indosserà un PLD fornito dall'Organizzatore e consegnato da un Giudice. Il dispositivo, collocato e posizionato a scelta del Giudice, sarà attaccato sull'equipaggiamento del DTM con l'antenna che abbia una libera esposizione verso il cielo. Questa decisione non sarà motivo di reclamo.

6.6 Routine Obbligatoria

6.6.1 Le routine obbligatorie consistono di tre (3) Sequenze obbligatorie come descritto NELL'ADDENDUM A – ACROBATIC WINSUIT FLYING COMPULSORY SEQUENCES.

6.6.2 Le sequenze obbligatorie possono essere ripetute fino al termine del tempo di lavoro.

6.6.3 Le sequenze obbligatorie da utilizzare in ciascun lancio sono determinate attraverso un sorteggio a caso.

6.6.4 Il sorteggio di tutte le sequenze obbligatorie in un round sarà fatto pubblicamente e supervisionato dal Capo Giudice. Alle squadre sarà dato non meno di due ore dalla conoscenza dei risultati del sorteggio prima che inizi la competizione.

6.6.5 Le sequenze, raffigurate nell'ADDENDUM A – ACROBATIC WINSUIT FLYING COMPULSORY SEQUENCES, saranno collocate singolarmente in un contenitore. L'estrazione individuale dal contenitore (senza reinserimenti) determinerà le sequenze da eseguire in ogni round. Una sequenza, una volta estratta, sarà messa da parte e non potrà essere usata di nuovo. Tuttavia, se tutte le sequenze disponibili sono state utilizzate ed il sorteggio non è completo, il processo ripartirà fino a che il sorteggio non sarà completato.

6.6.6 L'ordine delle sequenze obbligatorie è determinato dall'ordine in cui sono state estratte.

6.6.7 Dopo il completamento del sorteggio come stabilito in 6.6.5, il Chief Judge stabilirà se un lancio di spareggio sarà un Round Libero o Obbligatorio utilizzando la seguente procedura:

6.6.7.1 Un indicatore di Round Libero ed uno di Round Obbligatorio saranno inseriti in un contenitore. Un indicatore verrà estratto dal contenitore al fine di stabilire il tipo di round di spareggio.

6.6.7.2 Se il round di spareggio di cui al 6.6.7.1 è un Round Obbligatorio, le Sequenze saranno estratte in accordo con 6.6.5 e 6.6.6.

6.7 Routine Libere

6.7.1 Il contenuto della(e) Routine Libera(e) è scelto esclusivamente dalla Squadra e può o non includere prese.

6.7.2 La squadra può eseguire la stessa Routine Libera in ogni Round Libero.

6.8 Registrazione video Aria-Aria

6.8.1 Ai fini di queste regole, "l'attrezzatura video aria-aria" consisterà in un completo sistema video, utilizzato per registrare la prova della performance della squadra, comprendente telecamera(e), registratore di dati, cavi e batteria. L'attrezzatura video aria-aria deve essere in grado di emettere un segnale digitale ad Alta Definizione (HD 1080i/1080p), attraverso una connessione video compatibile, approvata dal Controllore Video.

6.8.2 Il video operatore è responsabile per assicurare la compatibilità dell'equipaggiamento video aria-aria con il sistema di punteggio.

6.8.3 La video camera deve essere fissata con un montaggio stabile sul casco. Durante i lanci di competizione non possono essere utilizzati movimenti di rollio, beccheggio o imbarcata della

video camera, regolazione meccanica e/o digitale dello zoom, o qualsiasi effetto digitale (escludendo il "fermo immagine" od altro aspetto di stabilizzazione dell'immagine). La mancanza nel non soddisfare qualcuno di questi requisiti avrà come risultato un punteggio di zero (0) punti.

- 6.8.4 Un Controllore Video sarà designato dal Capo Giudice prima dell'inizio della conferenza dei giudici. Il Controllore Video può ispezionare l'attrezzatura video aria-aria di una squadra per verificare che essa risponda ai requisiti richiesti. Controlli che non interferiscano sulla performance della squadra possono essere fatti in qualsiasi momento durante la competizione, come stabilito dall'Event Judge. Se un apparato video aria-aria non risponde ai requisiti di prestazione come stabilito dal Controllore Video, tale apparecchio sarà ritenuto inutilizzabile per la competizione.
- 6.8.5 Pannello Revisione Video (VRP - *Video Review Panel*). Un VRP composto dal Capo Giudice, Presidente del Jury e Controllore FAI, sarà costituito prima dell'inizio dei lanci ufficiali di allenamento. Il VRP può avvalersi dell'aiuto del Controllore Video. Le decisioni presentate dal VRP saranno definitive e non saranno soggette a reclamo o revisione del Jury.
- 6.8.6 L'Organizzatore fornirà le squadre di un mezzo di identificazione, che rappresenti la squadra ed il numero di round, che verrà registrato dall'operatore video subito prima dell'uscita dal velivolo.
- 6.8.7 La registrazione video della squadra deve continuare, senza interruzione, dall'identificazione squadra/round all'uscita ed al lancio. La mancanza di questi requisiti avrà come risultato un punteggio di zero (0) punti.
- 6.8.8 L'operatore video fornirà la traccia video richiesta per giudicare ciascun lancio e mostrare la performance della squadra alle relative terze parti interessate. È responsabilità dell'operatore video mostrare l'uscita dei Performer così che l'inizio del tempo di lavoro possa essere chiaramente determinato.
Se nell'opinione del Pannello dei Giudici l'inizio del tempo di lavoro non è mostrato chiaramente sul video, una penalità del 10% sarà dedotta, per quel lancio, dal punteggio totale della squadra, come stabilito in 7.2.8.2 e 7.2.8.3.
- 6.8.9 Appena possibile dopo ogni lancio l'operatore video deve consegnare l'apparato video aria-aria alla centrale designata per il doppiaggio. La prova video deve rimanere disponibile per la visione o doppiaggio sino a quando tutti i punteggi siano esposti come finali.

6.9 Re-jump

- 6.9.1 In una situazione in cui la prova video è considerata insufficiente per il giudizio (NV – vedi 7.2.6.7) dalla maggioranza del pannello giudicante, l'apparecchiatura video aria-aria sarà consegnata direttamente al VRP (*Video Review Panel*) per un accertamento ed una decisione come segue:
- 6.9.2 Se il VRP stabilisce che vi è un abuso intenzionale delle regole da parte della squadra, non sarà assegnato alcun re-jump ed il punteggio della squadra per quel lancio sarà zero (0).
- 6.9.3 Nel caso in cui il VRP stabilisca che l'insufficienza della prova video è dovuta a fattori che potevano essere controllati dalla squadra, non sarà assegnato alcun re-jump e la squadra riceverà un punteggio in base prova video disponibile.
- 6.9.4 Se il VRP stabilisce che l'insufficienza della prova video è dovuta alle condizioni meteo o a cause al di fuori del controllo della squadra, sarà assegnato un re-jump.
- 6.9.5 Contatti o altre possibilità di interferenza tra performer(s) e/o il video operatore nella squadra non saranno motivo per un re-jump.
- 6.9.6 Problemi con l'equipaggiamento dei competitori (incluso l'attrezzatura video aria-aria) non saranno motivo per un re-jump.
- 6.9.7 Condizioni meteo avverse durante un lancio non sono motivo di reclamo. Tuttavia, in circostanze non contemplate da 6.9.1, può essere concesso un re-jump a causa di condizioni meteo avverse, a discrezione del Capo Giudice.

6.10 Determinazione dei Vincitori

- 6.10.1 I vincitori (1°, 2° e 3°) sono le squadre con i tre più alti punteggi totali per tutti round completati.
- 6.10.2 Nel caso di uno spareggio per i primi tre posti, verrà fatto un lancio di spareggio come stabilito in 5.8.6.
- 6.10.3 Se la parità non può essere infranta dal lancio di spareggio, sarà applicata la seguente procedura fino a che non si sia stabilita una netta posizione:
 - 6.10.3.1 il miglior punteggio, poi il secondo miglior punteggio di ogni round Libero completato;
 - 6.10.3.2 il miglior punteggio, poi il secondo miglior punteggio di ogni round Obbligatorio completato.
- 6.10.4 Ogni altro pari-merito nelle classifiche avrà uguale piazzamento.

7 GIUDIZIO E PUNTEGGIO

7.1 Evento di Performance

- 7.1.1 Ogni lancio sarà inserito nel sistema di punteggio ufficiale da un Giudice. Questi deve essere un Giudice di Volo con Wingsuit.
 - 7.1.1.1 Il Direttore Tecnico di Punteggio può fornire assistenza nell'inserimento dei dati di performance.
- 7.1.2 Ogni lancio deve essere valutato da almeno 2 Giudici. Tutti i Giudici devono essere Giudici di Volo con Wingsuit.
- 7.1.3 I Giudici di Volo con Wingsuit in Training, che hanno partecipato alla Conferenza dei Giudici, possono essere impiegati in aggiunta al Pannello Ufficiale dei Giudici, a condizione che siano sotto la diretta supervisione del Capo Giudice Training o di un suo delegato.
- 7.1.4 I punteggi (come determinati in 5.8.2) ed ogni dato associato alla performance, non saranno pubblicati fino a che la prova (task) che include quei punteggi, non sia conclusa.

7.2 Evento di Acrobazia

- 7.2.1 Una volta che qualsiasi membro della squadra abbia abbandonato il velivolo, il lancio sarà valutato ed il punteggio assegnato.
- 7.2.2 La valutazione di ciascuna sequenza avrà luogo durante tutto il tempo di lavoro, ma può terminare prima della fine del tempo di lavoro se la squadra rinuncia ai requisiti della performance per la routine stabilita. Le squadre possono continuare nel punteggio ripetendo continuamente le sequenze nell'ordine richiesto.
- 7.2.3 Procedure di giudizio:
 - 7.2.3.1 I lanci saranno giudicati utilizzando la prova video come fornita dal video operatore.
 - 7.2.3.2 Un pannello composto da cinque (5) giudici deve valutare ogni routine della squadra. Ove possibile, un round completo sarà giudicato dallo stesso pannello.
 - 7.2.3.3 I giudici possono vedere il lancio per un massimo di tre (3) volte. Una quarta visione può essere autorizzata a discrezione dell'Event Judge.
- 7.2.4 Tutte le visioni devono essere a velocità normale.
- 7.2.5 I giudici utilizzeranno il sistema elettronico di punteggio per registrare la valutazione della performance. Al termine del tempo di lavoro su ogni visione verrà adottato un fermo immagine, basato sul tempo preso nella sola prima visione. I giudici possono correggere la registrazione della loro valutazione dopo che il lancio è stato valutato. Correzioni alla registrazione della valutazione possono essere fatte soltanto prima che il Capo Giudice firmi il foglio di punteggio.

7.2.6 Punteggio dei Round Obbligatori:

7.2.6.1 Il Round è valutato usando due (2) criteri: stile e numero di prese.

7.2.6.2 I giudici daranno a ciascuno dei due criteri di cui sopra un punteggio basato sulle linee-guida dell'ADDENDUM B – CRITERI DI GIUDIZIO PER VOLO WINGSUIT ACROBATIC.

7.2.6.3 Per ciascuna manovra omessa dall'ordine richiesto, come accertato dalla maggioranza dei giudici, saranno dedotti 1,5 punti dal punteggio dello stile attribuito da ciascun giudice.

7.2.6.4 Quando una manovra viene omessa, anche la presa associata a quella manovra sarà considerata come omessa e sarà valutata secondo 7.2.6.6.

7.2.6.5 Un punto sarà assegnato per ogni presa eseguita correttamente nella routine di ciascun round entro il tempo di lavoro, come stabilito dalla maggioranza dei giudici. Il punteggio attribuito alle prese sarà, nella totalità, solo a numeri interi.

7.2.6.6 Per ogni presa omessa, sarà dedotto un (1) punto dal totale stabilito in 7.2.6.5.

6.2.6.7 Una maggioranza di Giudici deve essere d'accordo per stabilire una situazione di NV.

6.2.6.8 Se, dopo che le visioni sono state completate ed entro 15 secondi dalla conoscenza del risultato, il Capo Giudice, l'Event Judge o qualsiasi altro Giudice del pannello considera che si sia verificata una valutazione assolutamente non corretta di una presa, il Capo Giudice o l'Event Judge darà istruzioni che soltanto quella(e) parte(i) del lancio in questione sia(no) rivista(e). Se la ri-visione si conclude con una decisione dei Giudici di quattro a uno sulla parte(i) della performance considerata, la valutazione su quella presa verrà corretta di conseguenza. È consentita una sola ri-visione per ogni lancio.

7.2.6.9 Il punteggio minimo per ognuno dei criteri è zero punti.

7.2.7 Punteggio delle Free Routine:

7.2.7.1 La Routine è valutata utilizzando tre (3) criteri: stile, programma del lancio e lavoro alla videocamera.

7.2.7.2 I giudici daranno, per ciascuno dei tre criteri suddetti, un punteggio basato sulle linee guida dell'ADDENDUM B – CRITERI DI GIUDIZIO PER VOLO WINGSUIT ACROBATIC.

7.2.8 Calcolo del Punteggio:

7.2.8.1 Il punteggio della squadra per un round per ognuno dei criteri in 7.2.6 e 7.2.7, eccetto le prese, è calcolato scartando il punteggio più alto e più basso e facendo la media dei tre punteggi rimasti, arrotondati ad un decimale.

7.2.8.2 Per i round liberi, il punteggio della squadra per lo stile, programma del lancio e videocamera come calcolato in 7.2.8.1 avrà un peso da 0% a 100%, per ciascun criterio, per tutte le squadre, per quel round. Il punteggio più alto avrà un peso del 100% (100) e un punteggio di zero punti conterà 0% (0). Il punteggio totale della squadra per un round è poi calcolato sommando i tre punteggi delle tre percentuali considerate, per quel round.

7.2.8.3 Per i round obbligatori, il punteggio della squadra per lo stile, come calcolato in 7.2.8.1 e per le prese come calcolato in 7.2.6.5 e 7.2.6.6, avrà un peso da 0% a 150%, per ogni criterio, per tutte le squadre, per quel round. Il punteggio più alto avrà un peso del 150% (150) e un punteggio di zero punti conterà 0% (0). Il punteggio totale della squadra per un round è poi calcolato sommando i due punteggi delle due percentuali considerate, per quel round.

7.2.8.4 Il punteggio finale della squadra per l'evento è la somma dei punteggi totali di tutti i round completati come calcolati in 7.2.8.2 e 7.2.8.3.

7.2.9 Tutti i punteggi di ogni giudice saranno resi pubblici.

7.3 Lanci di allenamento:

- 7.3.1 Un (1) giorno sarà tenuto da parte prima dell'inizio della competizione per dare l'opportunità a ciascuna squadra Acrobatic ed a ogni competitore Performance di fare due (1) lanci di allenamento, che saranno valutati dai giudici. Il velivolo ed i sistemi di giudizio e punteggio che saranno usati nella competizione saranno utilizzati per questi lanci di allenamento. Se non sono possibili lanci di allenamento a causa del tempo, le squadre possono consegnare, per la valutazione, fino a due (2) lanci di allenamento registrati in precedenza.
- 7.3.2 Se una squadra o competitore scelgono di fare meno dei due lanci di allenamento concessi o non è possibile effettuare i due lanci ufficiali di allenamento programmati a causa delle condizioni del tempo o altre circostanze, ciò non sarà motivo per un reclamo.

7.4 Altre responsabilità di Giudizio – Performance e Acrobatic

- 7.4.1 Su richiesta del Capo Giudice, uno o più individui, controllati dal Capo Giudice (o giudici in training sotto la supervisione del Capo dei Giudici in Training) devono essere messi a disposizione dall'organizzatore per assistere i giudici nella gestione dell'attrezzatura, degli apparati e dei dati.
- 7.4.2 Il Direttore di Gara o qualcuno da lui incaricato, deve osservare i competitori durante la loro discesa e all'apertura. Tale osservatore deve controllare ogni condizione o evento che possa costituire motivo per un re-jump e/o squalifica per ragioni di sicurezza.
- 7.4.3 Il Chief Judge ed/o il Direttore di Gara possono interrompere l'evento se essi stabiliscono che le condizioni meteorologiche non sono sicure per la conduzione dell'evento. Questa decisione non è motivo per un reclamo.

8 REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE

8.1 Titolo della Competizione

Campionato Italiano 2024 Wingsuit Flying

8.2 Scopi della Competizione

- 8.2.1 la massima durata di un Wingsuit Flying sarà dal 12 al 15 settembre 2024
- 8.2.2 Stabilire i Campioni (1°, 2°, 3°) di Wingsuit Performance Flying
- 8.2.3 Stabilire i Campioni (1°, 2°, 3°) di Wingsuit Acrobatic Flying.
- 8.2.4 Promuovere e sviluppare l'allenamento e la competizione in Wingsuit Flying.
- 8.2.5 Stabilire nuovi record del Mondo e Continentali e Italiani in Wingsuit Performance Flying.
- 8.2.6 Presentare un'immagine visivamente allettante dei lanci di competizione e tempestive classifiche (punteggi) per i competitori, spettatori e media.
- 8.2.7 Scambiare idee, e rafforzare relazioni amichevoli fra piloti wingsuit e giudici
- 8.2.8 Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze ed informazioni.
- 8.2.9 Migliorare I metodi di giudizio e esperienze.

8.3 Premi e Riconoscimenti

- 8.3.1 Evento di Performance – Medaglie saranno riconosciute a:
- 8.3.1.1 Evento Time: Campione, 2° e 3° posto.
- 8.3.1.2 Evento Distance: Campione, 2° e 3° posto.
- 8.3.1.3 Evento Speed: Campione, 2° e 3° posto.
- 8.3.1.4 Assoluto di Combinata: Campione, 2° e 3° posto.

8.3.1.5 Squadra di Volo WS Performance: Campione, 2° e 3° posto.

8.3.1.6 Evento di Acrobatic – Medaglie saranno riconosciute a:

8.3.1.7 Squadra Campione, 2° e 3° posto.

|

9 ADDENDUM A – VOLO ACROBATIC WINGSUIT - SEQUENZE OBBLIGATORIE

- Le sequenze Obbligatorie possono essere divise in elementi separati durante l'esecuzione, ma ciò comporterà un punteggio più basso nello stile.
- L'ultima posizione di ciascuna sequenza Obbligatoria porta alla posizione di inizio della sequenza Obbligatoria successiva, e conta come una presa.
- I Performer sono definiti come Performer A e B.
- Oltre la prima presa del lancio, una presa valida deve essere preceduta da una chiara separazione totale che si ha quando i performer mostrano ad un certo momento che essi hanno lasciato le prese e nessuna parte delle loro braccia ha un contatto con l'altro performer.

Sequenza A: Up and Over

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione poi il Performer A passa sopra il Performer B dall'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione poi il Performer B passa sopra il Performer A dall'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza B: Rock and Roll

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione poi Performer A esegue un barrel roll (tonneau).
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione poi Performer B esegue un barrel roll (tonneau).
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza C: Revolutions

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A passa sopra il Performer B dall'altro lato e poi torna indietro sotto il Performer B fino alla posizione originale di partenza.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione poi il Performer B passa sopra il Performer A dall'altro lato e poi torna indietro sotto il Performer A fino alla posizione originale di partenza.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza D: Roll Over

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A esegue un barrel roll (tonneau) sopra il Performer B fino all'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B esegue un barrel roll (tonneau) sopra il Performer A fino all'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza E: Duck and Roll

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A esegue un barrel roll (tonneau) sotto il Performer B fino all'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B esegue un barrel roll (tonneau) sotto il Performer A fino all'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza F: Dejà vu

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A passa sopra il Performer B dall'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A torna indietro sopra il Performer B dall'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B passa sopra il Performer A dall'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B torna indietro sopra il Performer A dall'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza G: Yin Yang

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A passa al volo rovesciato.
- I Performer effettuano una presa di mano con un orientamento misto.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A passa al volo normale.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B passa al volo rovesciato.
- I Performer effettuano una presa di mano con un orientamento misto.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B passa al volo normale.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza H: Back to Back

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione e entrambi passano al volo rovesciato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo rovesciato.
- I Performer mostrano una totale separazione e entrambi passano al volo normale.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza I: Pancakes

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A passa al volo rovesciato sopra il Performer B sull'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano con orientamento misto.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A torna indietro al volo normale sopra il Performer B sull'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B passa al volo rovesciato sopra il Performer A sull'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano con orientamento misto.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B passa al volo normale sopra il Performer A sull'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza J: Reversed Pancakes

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A passa al volo rovesciato sotto il Performer B sull'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano con orientamento misto.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A passa al volo normale sotto il Performer B sull'altro lato.

- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B passa al volo rovesciato sotto il Performer A sull'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano con orientamento misto.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B passa al volo normale sotto il Performer A sull'altro lato.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale.

Sequenza K: Hand to Foot

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione.
- Il Performer A effettua una presa di piede in volo normale sul Performer B sullo stesso lato.
- I Performer mostrano una totale separazione.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale sullo stesso lato.
- I Performer mostrano una totale separazione.
- Il Performer B effettua una presa di piede in volo normale sul Performer A sullo stesso lato.
- I Performer mostrano una totale separazione.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale sullo stesso lato.

Sequenza L: Reversed Hand to Foot

- I Performer sono in volo normale con una presa di mano.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A passa al volo rovesciato.
- Il Performer A effettua una presa di piede in volo rovesciato sul Performer B sullo stesso lato.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer A passa al volo normale.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale sullo stesso lato.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B passa al volo rovesciato.
- Il Performer B effettua una presa di piede in volo rovesciato sul Performer A sullo stesso lato.
- I Performer mostrano una totale separazione e il Performer B passa al volo normale.
- I Performer effettuano una presa di mano in volo normale sullo stesso lato.

10 ADDENDUM B – ACROBATIC WINGSUIT - CRITERI DI GIUDIZIO

B-1 Punteggio delle Prese

Il punteggio delle prese è richiesto soltanto per i Round Obbligatorii.

- Ogni presa completata alla partenza di, durante, e fra, ciascuna manovra Obbligatoria sarà sommata per formare il numero totale di prese.
- Se vengono fatte prese multiple durante e fra ciascuna manovra nella sequenza Obbligatoria, sarà conteggiata una presa soltanto.
- Una presa che non può essere vista, o viene considerata di non soddisfare la definizione nella Sezione 2 da una maggioranza dei Giudici, non sarà inclusa nel numero totale di prese. I Round Obbligatorii devono essere fatti nella sequenza corretta. Una manovra Obbligatoria omessa nella sequenza comporterà un (1) punto da sottrarre dal numero totale delle prese per quella round. Questo risultato non può essere meno di zero.

B-2 Punteggio nello Stile

I giudici danno un punteggio per la Squadra (da 0,0 a 10,0, al punto decimale) per la Presentazione e per ognuno dei quattro (4) Round Obbligatorii e tre (3) Round Liberi, usando le seguenti linee guida:

9-10 punti – La routine è eseguita perfettamente senza significativi errori.

6 - 9 punti – la routine è eseguita con piccoli errore(i).

3 - 7 punti – la routine è eseguita con errori medi(o).

1 - 4 punti – la routine è eseguita con errori grave(i).

0 - 1 punti – la routine non è eseguita o non è identificabile.

Esempi di stile:

- Abilità di Volo: abilità di muoversi tranquillamente o volare con ogni orientamento (verticalmente, orizzontalmente, sul dorso, ecc.)
- Precisione, controllo: abilità della squadra di dimostrare controllo del corpo e scorrevolezza nelle transizioni. Tutti i movimenti fatti dai performer sono precisi e volontari, senza tanti movimenti “nervosi” delle braccia, gambe e corpo o relativi all’asse.
- Lavoro di Gruppo: l’abilità della squadra di eseguire movimenti insieme per creare una performance uniforme.
- Posizione del corpo: la postura dei performer dovrebbe presentare una posizione delle braccia e gambe pulita e definita, ideale per il volo.
- Prese: ogni presa è fatta in modo fluido e completamente sotto controllo.
- Livellamento: il performer aggiusta il rateo di discesa e di conseguenza il livello durante ciascuna manovra.
- Prossimità: i performer stanno vicini, non spostandosi mai più della distanza di un corpo.
- Transizioni: manovre più complesse sono effettuate secondo le figure designate, piuttosto che dividerle in due o più elementi più semplici.

Esempi di piccolo errore:

- Manovra: terminare lievemente fuori dell’asse, leggera oscillazione, etc.
- Manovra: braccia piegate in basso o in avanti, ginocchia piegate.
- Manovra: prese che danno luogo a tensione e movimento.

Esempi di errore medio:

- Manovra: significativamente fuori asse, oscillazione, rotazione non sufficiente, etc.
- Manovra: prese fatte con considerevole forza, non pienamente sotto controllo.

Esempi di errore grave:

- Manovra: completamente omessi elementi richiesti o eseguiti così scarsamente che la manovra è a mala pena riconoscibile.
- Non generare movimento in avanti (utilizzando le proprietà aerodinamiche della Tuta Alare)

- Manovra: prese fatte con considerevole forza, risultando un volo fuori controllo di uno o entrambi i Performer.

B-3 Punteggio Videocamera

I giudici danno due (2) punti per il lavoro della videocamera: uno Qualità (fra 0,0 e 7,0, al punto decimale) e uno per Lavoro Progressivo (fra 0,0 e 3,0, al punto decimale) per ciascuno dei tre (3) Round Liberi, utilizzando le seguenti linee guida, basate sul(i) peggior errore(i) giudicati sul lavoro della telecamera:

Qualità

- 6-7 punti - Il lavoro della videocamera è eseguito perfettamente senza significativi errori.
- 4-6 punti - Il lavoro della videocamera è eseguito con piccolo(i) errore(i).
- 2-5 punti - Il lavoro della videocamera è eseguito con errore(i) medio(i).
- 1-3 punti - Il lavoro della videocamera è eseguito con errore(i) grave(i).
- 0-1 punti - Il lavoro della videocamera non mostra le manovre del Performer.

Lavoro Progressivo

- 3 punti - La Routine è eseguita con un significativo successo nel lavoro progressivo.
- 2 punti - La Routine è eseguita con qualche successo nel lavoro progressivo.
- 1 punto - La Routine è eseguita con un lavoro progressivo minimale.
- 0 punti - La Routine è eseguita con nessun lavoro progressivo.

Esempi di buona qualità video del lavoro alla videocamera:

- Il video è tranquillo e non rimbalza intorno.
- I Performer occupano la maggior parte del video e rimangono centrati.
- Il Cameraman rimane ad una distanza coerente dai Performer.

Esempi di Lavoro Progressivo:

- Volare sul dorso
- Curvare
- Visuali multi-asse
- Utilizza tecniche di volo avanzate (p.e. muovendosi intorno ai performer, volando sul dorso) risultando angoli creativi senza perdita di inquadratura o continuità.

Esempi di piccoli errori

- Perdita momentanea dell'inquadratura o fuoco, errori occasionali di minore distanza, etc.

Esempi di errori medi:

- Momentanea perdita di immagine, inquadratura, fuoco o errori di distanza per circa il 20% o più delle Sequenze Obbligatorie, etc.

Esempi di errori gravi

- Contatto con uno od entrambi i performer.
- Perdita di controllo, risultante in perdita dell'inquadratura dei performer o del video.
- 50% o più della Routine Obbligatoria o Routine Libera non può essere giudicata.

B-4 Punteggio del Piano di Lancio (Dive Plan)

Il punteggio del piano di lancio è richiesto solo per i round di routine libera. I giudici seguendo criteri di giudizio, danno un punteggio da 0,0 a 10,0 al punto decimale, tenendo in considerazione le seguenti linee guida:

Tecnica:

- Varietà di movimenti: esegue diversi tipi di movimenti (usando orientamenti diversi) entro il Dive Plan.
- Difficoltà: i gradi difficoltà di tutti i movimenti e transizioni nella routine.

- Lavoro di Squadra: la quantità e tipo di lavoro di squadra entro il Dive Plan – costante azione reciproca che mostri l'abilità combinata di tutti i Membri della Squadra, sincronizzazione con il cameraman.
- Gestione del tempo di lavoro: abilità di utilizzare il tempo di lavoro ed eseguire il dive plan nel tempo assegnato.
- Complessità delle prese, se presenti.

Esempi di Tecnica:

- I due (2) performer mantengono la corretta vicinanza per tutta la durata di ciascuna sequenza.
- Tutte le superfici di volo e/o angoli di volo vengono utilizzati (p.e. volo pancia a terra e rovesciato, angoli a forte inclinazione).
- Esibire una costante interazione e lavoro di squadra.
- La routine mostra un'ampia varietà di sequenze stabilite che variano per complessità.
- La separazione della squadra dopo ciascuna sequenza stabilita.
- Complessità delle prese, se presenti.

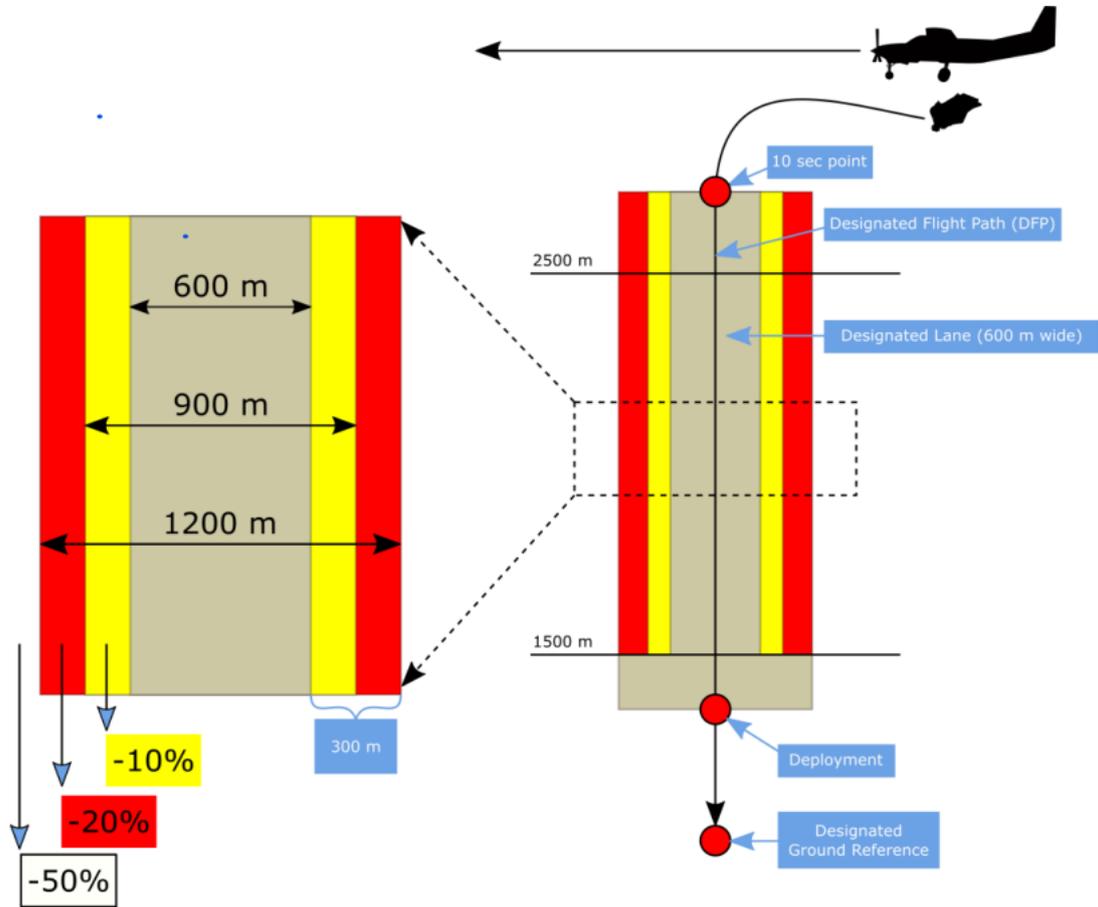
Presentazione

- Stimolazione visiva - La routine dovrebbe tener viva l'attenzione dell'osservatore per tutta la durata.
- Varietà dinamica - Spettacolo senza essere superfluo.
- Originalità - Coreografia creativa, interessante dall'inizio alla fine.

Esempi di presentazione

- La routine ha un inizio ed una fine determinanti.
- Il tempo di lavoro è utilizzato con la più piena estensione possibile.
- La routine ha un alto livello di creatività che contiene nuove manovre, e scorre da una sequenza stabilita alla successiva.
- La routine è piacevole ed esteticamente gradevole da vedere.

11 ADDENDUM C – PERFORMANCE FLYING: DFP (*Designated Flight Path*), **DL** (*Designated Lane*), **PENALITÀ**



12 ADDENDUM D – LINEE GUIDA PER MISURARE UNA TUTA ALARE

La misurazione sarà fatta con la tuta stesa su un pavimento piatto con le zip sollevate e la tuta alare completamente estesa.

La distanza massima tra le parti più distanti della tuta lungo la direzione perpendicolare alla direzione del volo, non può eccedere l'ampiezza delle braccia del competitore, misurata tra il suo dito più lungo su entrambe le braccia alla massima estensione.

