



REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

**Formazioni in Caduta Libera Outdoor Assoluti
Formazioni in caduta libera Verticale**

CAMPIONATO ITALIANO 2024

SOMMARIO

Questo documento, il Regolamento del Concorso per il Paracadutismo di Formazione e il Paracadutismo a Formazione Verticale, Edizione 2024 entrerà in vigore il 1° marzo 2024.

1	AUTORITÀ AeCI	4
2	DEFINIZIONI DI PAROLE E FRASI UTILIZZATE NEL PRESENTE REGOLAMENTO	4
2.1	Formazione	4
2.2	Prese	4
2.3	Linea di presa	4
2.4	Corpo	4
2.5	Dive Pool	4
2.6	Sottogruppo	4
2.7	Punto centrale di un sottogruppo	4
2.8	Separazione totale	5
2.9	Inter	5
2.10	Sequenza	5
2.11	Formazione valida	5
2.12	Infrazione	5
2.13	Omissione	5
2.14	Tempo di lavoro di lavoro	5
2.15	NV	5
2.16	Chiamata a giudizio	5
2.17	Orientamento	5
2.18	Zenith	6
3	GLI EVENTI	6
3.1	Descrizioni degli eventi	6
3.2	Obiettivo degli eventi	7
3.3	Requisiti di prestazione	7
4	REGOLE GENERALI	8
4.1	Composizione delle squadre	8
4.2	Il sorteggio	8

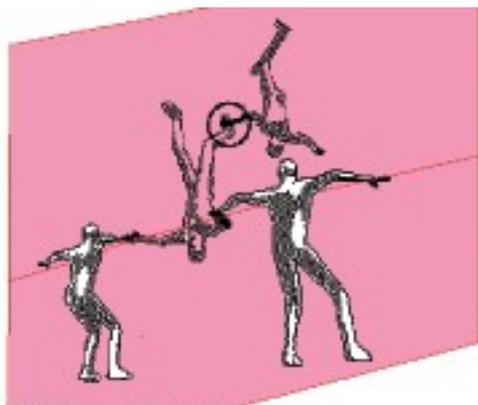
4.3	Uso della galleria del vento	8
4.4	Ordine di lancio	8
4.5	Registrazione video	8
4.6	Procedura di uscita	9
4.7	Punteggio	9
4.8	Re-Jump	9
4.9	Salto di allenamento	10
5	GIUDIZIO	10
5.1	Procedura di giudizio	10
5.2	Ordine di giudizio	10
5.3	Numero di giudici	10
5.4	Visualizzazioni/Revisione delle prove video	10
5.5	Valutazione	10
5.7	Inizio del tempo di lavoro	11
6	REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE	11
6.1	Titolo della competizione	11
6.2	Scopi della competizione	11
6.3	Composizione delle delegazioni	11
6.4	Programma degli eventi	11
6.5	Reclami	12
6.6	Squadra campione	12
6.7	Medaglie	12
7	DEFINIZIONI DEI SIMBOLI	12
7.1	Codifica degli allegati del Dive Pool	12
7.2	Visualizzazione delle posizioni delle prese	13
ALLEGATI		
	Addendum A – Formazione attuale Paracadutismo 4-Way Block Pool	14
	Addendum B – Formazione attuale Paracadutismo 4-Way Random Pool	17
	Addendum C – Formazione attuale Paracadutismo 8-Way Block Pool	18
	Addendum D – Formazione corrente Paracadutismo 8-Way Random Pool	21
	Addendum E – Current Vertical Formation Skydiving 4-Way Block Pool	22
	Addendum F – Current Vertical Formation Skydiving 4-Way Random Pool	25

1 AUTORITÀ AeCI

La competizione sarà condotta sotto l'autorità dell'AeCI, secondo il regolamento del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale, e l'Articolo 5 come approvato dall'ISC e convalidato dalla FAI, e queste regole. Tutti i partecipanti accettano il presente regolamento e il regolamento FAI come vincolanti iscrivendosi alla competizione. Questo regolamento fa riferimento al regolamento: Competition Speed Skydiving 2024 Edition della FAI – in caso di eventuale difformità nella traduzione fa fede la versione originale in inglese.

2 DEFINIZIONI DI PAROLE E FRASI UTILIZZATE NEL PRESENTE REGOLAMENTO

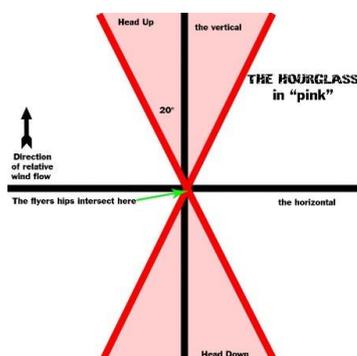
- 2.1** Formazione: è composta da concorrenti legati da prese. Per VFS con ogni concorrente nel corretto orientamento.
- 2.2** Presa: consiste in un contatto stazionario tra qualsiasi parte del palmo della mano e/o delle dita, e una gamba o un piede del braccio di un altro paracadutista come mostrato in 7.2.
- 2.3** Linea di presa: questa è la linea che collega i busti di due competitori attraverso le braccia o le gambe e i piedi e la presa che li unisce.
- 2.3.1** Per il chiarimento VFS per quanto riguarda la O casuale) - C'è un piano verticale immaginario che passa attraverso le impugnature, con concorrenti esterni che hanno la presa su un lato del piano verticale e il concorrente che prende la presa sulla gamba sull'altro lato del piano verticale. Nessuna presa può attraversare la linea sul piano verticale all'interno della formazione.



- 2.4** Corpo: è costituito dall'intero concorrente e dal suo equipaggiamento.
- 2.5** Dive Pool: consiste delle Random Formation (Figure Libere) e delle Block Sequence (Blocchi) descritti negli allegati a queste norme.
- 2.6** Sottogruppo: è un competitore individuale o competitori collegati, ai quali è richiesto di completare una manovra stabilita durante l'inter o una block sequence.
- 2.7** Punto centrale di un sottogruppo. È uno dei seguenti:
1. la presa specificata o il centro geometrico delle prese stabilite all'interno di un sottogruppo di competitori collegati da prese.
 2. il centro geometrico del busto di un singolo competitore.
- 2.8** Separazione totale: è quando tutti i concorrenti mostrano in un momento nel tempo di aver rilasciato tutte le loro prese e nessuna parte delle loro braccia ha contatto con un altro corpo.

- 2.9** Inter: è una condizione intermedia all'interno di una block sequence, che va eseguita come rappresentato nel dive pool.
- 2.10** Sequenza: è una serie di random formation e block sequence che sono da eseguire in una performance.
- 2.11.** Formazione valida: è una formazione che non è un'infrazione ed è completata correttamente e presentata chiaramente, o come random formation o dentro una block sequence come rappresentati nel dive pool e che, a parte la prima formazione dopo l'uscita, deve essere preceduta da una separazione totale o da un inter correttamente completati e chiaramente presentati, come appropriato.
- 2.12.** Infrazione: è una delle seguenti:
1. formazione errata o incompleta, che è seguita, entro il tempo di lavoro, o
 - da una separazione totale, o
 - da un inter, sia corretto o no.
 2. una formazione correttamente completata, preceduta da un inter errato o da una separazione totale non corretta.
 3. una formazione, inter o separazione totale non chiaramente presentata.
- 2.13.** Omissione: è una delle seguenti:
1. una formazione o un inter omessi nella sequenza sorteggiata.
 2. se non è percepita la chiara intenzione di costruire la corretta formazione o inter e viene presentata un'altra formazione o inter e dalla sostituzione ne risulta un vantaggio alla squadra.
 3. se in una block sequence sono omesse entrambi l'inter e la seconda formazione, ciò sarà considerato come una sola omissione.
- 2.14.** Tempo di Lavoro: è il periodo di tempo durante il quale, in un lancio, le squadre vengono valutate. Esso inizia nel momento in cui un competitore (a parte l'Operatore Video) si separa dall'aereo, come stabilito dai giudici, e termina alcuni secondi dopo, come specificato in 3.1..
- 2.15.** NV (Not Visible): formazioni, interstizi o separazioni totali non visibili sullo schermo a causa di condizioni meteorologiche (come pioggia, nuvole, sole) o fattori relativi all'apparecchiatura video in caduta libera che non possono essere controllate.
- 2.16.** Chiamata a Giudizio: una valutazione da parte dei giudici di una formazione, infrazione o omissione che non è unanime.

2.17 Orientamento VFS:



2.17.1 "La Verticale": Una linea immaginaria che corre parallela al vento relativo (vedi diagramma)

- 2.17.2 "L'orizzontale": una linea immaginaria che corre perpendicolare al vento relativo (vedi diagramma)
- 2.17.3 "The flyer's Line": Una linea immaginaria, retta di lunghezza infinita, che segue approssimativamente la spina dorsale dei paracadutisti, dal centro dei fianchi dei paracadutisti attraverso il centro della testa dei paracadutisti e oltre.
- 2.17.4 "La clessidra": l'intervallo accettabile di deviazione dalla verticale che la linea di un paracadutista può assumere quando soddisfa un requisito di orientamento (testa su o testa in giù). L'orientamento di un paracadutista deve essere giudicato con la verticale e l'orizzontale che si intersecano ai fianchi del paracadutista.
- 2.17.5 "Head up": la linea del paracadutista deve rientrare e rimanere all'interno della parte superiore della clessidra
- 2.17.6 "Testa in giù": la linea del paracadutista deve rientrare e rimanere all'interno della parte inferiore della clessidra
- 2.17.7 L'orientamento "Bellyflying" o "Belly to Earth" richiede che il busto del concorrente sia in posizione orizzontale (prona), con la parte anteriore del busto verso la terra. ("Bellyflying" non è attualmente utilizzato nelle formazioni VFS)
- 2.17.8 L'orientamento "Backflying" richiede che il busto del concorrente sia in posizione orizzontale (prona), con la parte posteriore del busto verso terra. ("Backflying" non è attualmente utilizzato nelle formazioni VFS).
- 2.17.9 Zenith: Punto della sfera celeste situato verticalmente sopra la testa di un osservatore

3 GLI EVENTI

3.1 La disciplina sarà composta dai seguenti eventi:

3.1.1 Eventi FS a 4 way: l'altitudine di uscita è di 3200 metri / 10500 piedi AGL. Il tempo di lavoro è di 35 secondi.

3.1.2 Evento VFS a 4 way: l'altitudine di uscita è di 3960 metri / 13000 piedi AGL. Il tempo di lavoro è di 35 secondi.

3.1.4 Per soli motivi meteorologici, e con il consenso del Capo Giudice il Direttore di gara può abbassare o aumentare (per FS 4) l'altitudine di uscita e/o l'orario di lavoro e proseguire la competizione. In questo caso si applicheranno le seguenti condizioni:

3.1.4.1 Il tempo di lavoro sarà
20 o 35 secondi per gli eventi FS e VFS a 4Way,

Il tempo di lavoro ridotto deve essere utilizzato in caso di abbassamento dell'altitudine di uscita (rif. 3.1.1 - 3.1.2 e 3.1.3.). La quota di uscita e/o il tempo di lavoro possono essere modificati solo per uno o più round interi.

3.1.4.2 L'altitudine minima di uscita sarà
2290 metri / 7500 piedi AGL per gli eventi 4-Way FS,
2750 metri / 9000 piedi AGL per l'evento 4-Way VFS
L'altitudine massima di uscita sarà di 3960 metri / 13000 piedi AGL per tutti gli eventi.

3.1.5 Ove possibile, il direttore di gara cercherà di programmare i turni VFS nei momenti in cui il sole non è entro 20 gradi dallo zenit per consentire al video della squadra di riprendere chiaramente la propria squadra. Si dovrebbe anche prendere in considerazione la turnazione degli aeromobili per tutti gli eventi per ridurre al minimo l'interferenza del sole all'uscita.

3.2 Obiettivo degli eventi

3.2.1 L'obiettivo dell'Evento è, per la squadra, quello di completare quante formazioni valide possibili entro il tempo di lavoro, eseguendo correttamente la sequenza per quel round.

3.2.2 Il totale accumulato di tutti i round completati è utilizzato per determinare il piazzamento delle squadre. È richiesto il completamento di un solo round per proclamare i campioni.

3.2.2.1 Se due o più squadre hanno ugual punteggio, per stabilire i piazzamenti finali verrà applicata la seguente procedura:

- i. un round di spareggio, se possibile (soltanto per i primi tre piazzamenti). Il round di spareggio sarà il successivo round sorteggiato della competizione,
- ii. il punteggio più alto in ogni round completato,
- iii. il punteggio più alto, che inizia con l'ultimo round completato e prosegue in ordine inverso, round per round fino a quando il pareggio è rotto,
- iv. il tempo più veloce (misurato in centesimi di secondo) dell'ultima formazione giudicata senza infrazione da entrambe le squadre nell'ultimo round completato.
Il tempo di partenza deve essere quello utilizzato per la valutazione originale del salto

3.3 Requisiti di prestazione

3.3.1 Ogni round consiste di una sequenza di formazioni descritte nei dive pool del relativo addendum, come stabilito dal sorteggio.

3.3.2 È responsabilità del team presentare chiaramente ai giudici l'inizio del tempo di lavoro, le formazioni di punteggio corrette, gli inter e le separazioni totali.

3.3.3 Le formazioni di punteggio non devono essere perfettamente simmetriche, ma devono essere eseguite in modo controllato. Sono consentite immagini speculari di sequenze di random formation e block sequence complete. Per VFS le immagini speculari sono consentite soltanto quanto disposte in un piano verticale.

3.3.4 Nelle sequenze è richiesta la totale separazione tra block sequence, tra random formation e fra block sequence e random formation.

3.3.5 Dove sono mostrati i gradi (180°, 270°, 360°, 540°), questo indica i gradi approssimativi e la direzione di svolta necessari per completare l'inter come previsto. I gradi mostrati sono approssimativamente la quantità della circonferenza del punto centrale del sottogruppo da presentare al punto(i) centrale(i) dell'altro(i) sottogruppo(i). Ai fini del giudizio, i gradi approssimativi e la direzione del giro dei punti centrali dei sottogruppi saranno valutati utilizzando solo le prove video bidimensionali presentate. I gradi del giro eseguiti devono essere in un'unica direzione.

3.3.6 Il contatto è consentito tra sottogruppi diversi durante l'inter di una sequenza di blocchi. Se un inter richiede un cambiamento di orientamento da parte di un sottogruppo, non può esserci alcuna presa tra quel sottogruppo e qualsiasi altro sottogruppo durante il cambiamento di orientamento.

3.3.7 Dove sono indicati dei sottogruppi, questi devono rimanere intatti come sottogruppi con solo le prese su altri paracadutisti in quel sottogruppo. Per il VFS, dove un sottogruppo non è tenuto a cambiare il suo orientamento, l'orientamento deve essere mantenuto per tutto l'inter

3.3.8 Prese aggiuntive di appoggio su altri corpi non sono ammesse in una formazione giudicabile.

3.3.9 Prese fatte dal paracadutista sul proprio corpo sono ammesse all'interno di un sottogruppo o di una formazione giudicabile.

3.3.10 Per VFS nessuna linea di presa (rif. 2.3) può attraversare un'altra linea di presa all'interno di una formazione.

4 REGOLE GENERALI

- 4.1** Le squadre possono essere composte da concorrenti di uno o entrambi i sessi, tranne nell'evento femminile in cui (ad eccezione del video) tutti i concorrenti devono essere di sesso femminile (vedi 6.3.5)
- 4.2** Il sorteggio
- 4.2.1** Il sorteggio delle sequenze sarà effettuato pubblicamente e supervisionato dai Giudici. Le squadre avranno tempo non inferiore a due ore dal momento della conoscenza dei risultati del sorteggio prima dell'inizio della competizione.
- 4.2.2** Estrazioni di eventi: Tutte le «Sequenze di blocchi» (numerato numericamente) e le «Random Formation» (contrassegnate alfabeticamente) mostrate nell'apposito allegato saranno collocate singolarmente in un unico contenitore. L'estrazione individuale dal contenitore (senza rimpiazzi) determinerà le sequenze da effettuare in ciascun round. Ogni round verrà estratto in modo da essere composto da 5 o 6 formazioni, a seconda del numero raggiunto per primo.
- 4.2.3** Utilizzo del Dive Pool: Ogni blocco o formazione verrà estratto una sola volta per i turni programmati di ogni competizione. Nel caso siano necessari round aggiuntivi dovuti a lanci di spareggio, il dive pool per questo round consisterà di blocchi e formazioni che non erano stati estratti per i round di gara. Nel caso in cui tutti i rimanenti blocchi e formazioni non completino il round di spareggio, l'estrazione continuerà da un completo nuovo dive pool per quell'evento, escludendo i blocchi e le formazioni che sono già state estratte per quel round.
- 4.3** I concorrenti non sono autorizzati a utilizzare una galleria del vento (simulatore di caduta libera) dopo che il sorteggio è stato effettuato.
- 4.4** Ordine di lancio
- 4.4.1** L'ordine di lancio per il primo turno di gara di ogni evento sarà nell'ordine inverso dei primi dieci piazzamenti in quell'evento ai più recenti Campionati Italiani di paracadutismo. Tutte le squadre non coperte da questa procedura salteranno all'inizio del turno, con il loro ordine di salto determinato da estrazione.
- 4.4.2** Un ordine aggiornato di salto in ordine inverso di piazzamento deve essere attuato dopo ogni interruzione della competizione che si verifica dopo un round completato, ove possibile.
- 4.5** Trasmissione e registrazione video
- 4.5.1** Ogni squadra deve fornire le prove video necessarie per giudicare ogni round. Ogni Operatore video deve utilizzare il sistema di trasmissione video se fornito dall'Organizzatore.
- 4.5.2** Ai fini del presente regolamento, le "apparecchiature video in caduta libera" sono costituite dai sistemi video completi utilizzati per registrare le prove video delle prestazioni in caduta libera della squadra, comprese le telecamere, i supporti di registrazione e le batterie. Tutte le apparecchiature video devono fornire un segnale digitale di tipo High Definition 1080 con un frame rate minimo di 50 fotogrammi al secondo, attraverso una scheda di memoria. L'operatore video è responsabile di garantire la compatibilità dell'apparecchiatura video in caduta libera con il sistema di punteggio. Il mancato rispetto di uno qualsiasi di questi requisiti comporterà un punteggio pari a zero punti
- 4.5.3** La telecamera deve essere fissata al casco mediante un supporto statico. Nessun movimento di rollio, beccheggio o imbardata della telecamera, regolazione meccanica e/o dello zoom digitale, o qualsiasi effetto digitale (escluso lo "steady shot" o altra funzione di stabilizzazione dell'immagine) può essere utilizzata durante un salto di competizione. Il mancato rispetto di uno qualsiasi di questi requisiti comporterà un punteggio pari a zero (0) punti

- 4.5.4 Non appena possibile dopo il completamento di ogni salto, l'operatore video deve consegnare l'attrezzatura video (compresi i supporti utilizzati per registrare quel salto) per il doppiaggio presso la stazione di doppiaggio designata. Le prove video devono rimanere disponibili per la visualizzazione o il download fino a quando tutti i punteggi non vengono pubblicati come finali.
- 4.5.5 Solo una registrazione video sarà doppiata e giudicata. Le registrazioni video secondarie possono essere utilizzate solo in situazioni NV come definito nelle pertinenti regole di competizione
- 4.5.6 La stazione di doppiaggio sarà il più vicino possibile all'area di atterraggio.
- 4.5.7 Un Video Controller sarà nominato dai Giudici prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il Video Controller può ispezionare l'apparecchiatura video di una squadra per verificare che soddisfi i requisiti di prestazione da lui/lei determinati. Le ispezioni possono essere effettuate in qualsiasi momento durante la competizione che non interferisca con le prestazioni di una squadra, come stabilito dal regolamento. Se un'apparecchiatura video non soddisfa i requisiti di prestazione determinati dal Controller video, tale apparecchiatura sarà considerata inutilizzabile per la competizione.
- 4.5.8 Prima dell'inizio dei salti ufficiali di allenamento sarà istituita una Commissione di Revisione Video, composta dal capo Giudice e dal Direttore di Gara. Le decisioni prese dal Comitato di Revisione Video saranno definitive e non saranno soggette a proteste o revisioni da parte della Giuria.
- 4.5.9 Se il Pannello di revisione video determina che l'apparecchiatura video è stata deliberatamente manomessa, oppure c'è stato un abuso intenzionale delle regole, verrà applicato SC5 5.4 (comportamento antisportivo)
- 4.5.10 Se il pannello di revisione video determina che l'insufficienza della prova video è dovuta ad un fattore che potrebbe essere controllato dalla squadra, non sarà concesso alcun re-Jump e la squadra riceverà un punteggio basato sulla prova video disponibile
- 4.5.11 Se il pannello video determina che l'insufficienza delle prove video è dovuta alle condizioni meteorologiche ad una causa al di fuori del controllo della squadra, verrà assegnato un re-jump
- 4.5.12 L'Organizzatore deve fornire alle squadre un modo di identificazione della squadra mostrando il numero della squadra che deve essere registrato dall'operatore video poco prima dell'uscita. La registrazione di questo o altro identificativo chiaro del numero della squadra e del turno dovrebbe continuare con il salto senza interrompere la registrazione, il mancato rispetto di questo requisito comporterà un punteggio pari a zero (0) punti per il round in questione
- 4.5.13 Cameraflyer, interferenze e oggetti nell'aria
- (i) *Un operatore video o cameraflyer (diverso da un operatore video fa parte di una squadra che è stato autorizzato dal DG e dal CJ e, solo per SP e WS Performance, dal concorrente sarà autorizzato a salire a bordo dell'aeromobile e uscire con una squadra o un concorrente.*
- (ii) *Se secondo l'opinione del CJ, degli EJ e del pannello di revisione video, un operatore video o un cameraflyer (diverso dall'operatore video della squadra) interferisce con la giudicabilità delle prestazioni di una squadra o attraverso il contatto diretto del corpo influenza negativamente le prestazioni di una squadra, un può essere assegnato il re-jump. In questo caso al video o al cameraflyer responsabile non sarà consentito partecipare ad ulteriori lanci video o con la telecamera durante la competizione.*

(iii) Un re-jump può essere offerto se il CJ, in accordo con il DG

Il controllore conclude che le prestazioni di una squadra o di un concorrente sono state influenzate negativamente da un oggetto nell'aria (ad esempio aeromobile, tettoie). La decisione del CG non è motivo di protesta.

4.6 Procedura di uscita

4.6.1 Non ci sono limitazioni all'uscita diverse da quelle imposte dal Capo Pilota per motivi di sicurezza.

4.6.2 Le squadre saranno responsabili delle proprie uscite una volta che l'aereo avrà iniziato l'ingresso e la squadra sarà stata autorizzata ad uscire.

4.7 Punteggio

4.7.1 La squadra realizzerà un punto per ogni formazione eseguita correttamente nella sequenza, entro il Tempo di Lavoro assegnato, in ciascun round. Le squadre potranno proseguire nel punteggio ripetendo continuamente la sequenza.

4.7.2 Per ogni omissione verranno detratti tre punti. Se viene omessa sia l'inter che la seconda formazione in una sequenza di blocchi, questa sarà considerata come una sola omissione.

4.7.3 Se un'infrazione in una formazione valutabile di una block sequence continua nell'inter (rif. 2.8.), ciò sarà considerato come una sola infrazione, purché sia chiaramente mostrato l'intento di rispettare i requisiti dell'inter nella formazione seguente e non avvengano altre infrazioni nell'inter.

4.7.4 Il punteggio minimo per ogni round è di zero punti.

4.8 Rejump

4.8.1 In una situazione NV, le prove video saranno considerate insufficienti ai fini del giudizio e il Video Review Panel valuterà le condizioni e le circostanze che circondano tale evento. In questo caso verrà dato un re-jump a meno che il Video Review Panel non determini che c'è stato un abuso intenzionale delle regole da parte della squadra, nel qual caso non verrà concesso alcun re-jump e il punteggio della squadra per quel salto sarà pari a zero.

4.8.2 Il contatto o altri mezzi di interferenza tra i concorrenti di una squadra e/o il loro operatore video non devono essere motivi per la squadra di richiedere un rejump.

4.8.3 Le condizioni meteorologiche avverse durante un salto non sono motivo di protesta. Tuttavia, un rejump può essere concesso a causa di condizioni meteorologiche avverse, a discrezione dei Giudici.

4.8.4 Problemi con l'attrezzatura di un concorrente (comprese le apparecchiature video in caduta libera) non devono essere motivi per la squadra di richiedere un rejump.

4.9. Salti di allenamento

4.9.1 Ogni squadra in ogni evento avrà la possibilità di un salto di allenamento ufficiale prima del sorteggio.

4.9.2 Il tipo e la configurazione dell'aeromobile, oltre ai sistemi di valutazione e punteggio da utilizzare nella competizione, saranno utilizzati per il salto di addestramento ufficiale.

4.9.3 Due round estratti saranno resi disponibili per l'uso da parte delle squadre. Le squadre possono invece eseguire una sequenza a loro scelta e ricevere una valutazione dai giudici. In questo caso, le squadre devono fornire la sequenza ai giudici insieme al video.

5 GIUDIZIO

5.1 Il salto di allenamento ufficiale e i salti di gara saranno giudicati quanto l'operatore video fornisce le prove video. I Giudici possono modificare tale procedura con il consenso del Direttore di Gara

5.2 Il giudizio, per quanto le circostanze pratiche lo consentano (atterraggi, rejump, ecc.), sarà giudicato nell'ordine inverso al piazzamento.

5.3 Almeno tre giudici devono valutare le prestazioni di ciascuna squadra.

5.4 I giudici guarderanno le prove video di ogni salto (1) una volta a velocità normale per determinare i punti nel tempo. Il momento del fermo immagine alla fine del tempo di lavoro sarà determinato alla prima visualizzazione. Se si verifica una nuova richiesta di giudizio, una seconda visione del salto sarà condotta a velocità normale o ridotta tra il 50-90% della velocità normale. Su richiesta del Giudice dell'Evento, una (3a) terza visione delle parti del salto può essere condotta a velocità normale o ridotta. La velocità della seconda e terza visione (normale o ridotta) sarà determinato dal Giudice dell'Evento. I Giudici determineranno prima dell'inizio di ogni round la percentuale di velocità ridotta da utilizzare per il round. Il fermo immagine della prima visualizzazione verrà applicato su ogni visualizzazione.

5.4.1 Se, dopo che le visite sono state completate ed entro quindici secondi dalla conoscenza del risultato, il Giudice all'evento o qualsiasi giudice del pannello ritiene che si sia verificata una valutazione assolutamente errata, il giudice dell'evento ordinerà che solo quella parte del salto in questione sia rivista a velocità ridotta in conformità con il punto 5.4. Se dal riesame risulta una decisione unanime (nel caso di 3 giudici) o di minimo di quattro giudici ad uno (nel caso di 5 giudici) sulla parte(i) della performance in questione, il punteggio per il lancio sarà corretto di conseguenza. Solo una ri-visione è consentita per ogni lancio.

5.5 I giudici utilizzeranno il sistema elettronico di punteggio per registrare la loro valutazione della performance. I giudici possono correggere la loro valutazione dopo che il lancio è stato giudicato. Correzioni alla valutazione possono essere effettuate solo prima che, il Giudice all'evento firmi il foglio del punteggio. Tutte le valutazioni individuali dei giudici saranno pubblicate.

5.6 La maggioranza dei giudici deve essere d'accordo nella valutazione al fine di;

- accreditare la formazione di punteggio, o
- assegnare una violazione, o
- assegnare un'omissione, o
- determinare una situazione NV.

5.7 Il cronometro sarà gestito dai Giudici o da una o più persone nominate dai Giudici e sarà avviato come determinato in 2.14. Se i giudici non sono in grado di determinare l'inizio dell'orario di lavoro, verrà seguita la seguente procedura. Il tempo di lavoro inizierà quando l'operatore video si separa dall'aeromobile e una penalità pari al 20% (arrotondata per inizio) del punteggio per quel salto verrà detratta dal punteggio per quel salto.

6 REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE

6.1 Titolo della Competizione

Campionato Italiano 2024 di Formazioni in Caduta Libera outdoor FS e VFS

6.2 Scopi del Campionato Italiano

- 6.2.1 Per determinare i Campioni Italiani di Paracadutismo di Formazione nel:
- Evento FS a 4 way,
 - Evento femminile FS a 4 way,
 - Evento VFS a 4 way
- 6.2.2 e
- Per determinare il livello in Italia delle squadre in competizione,
 - Stabilire i record italiani di Formation Skydiving e Vertical Formation Skydiving,
 - Promuovere e sviluppare il paracadutismo di formazione e il paracadutismo di formazione verticale,
 - Presentare un'immagine visivamente attraente dei salti e delle classifiche della competizione (punteggi) per concorrenti, spettatori e media,
 - Scambiare idee e rafforzare relazioni amichevoli fra coloro che volano nello sport outdoor, giudici e personale di supporto,
 - Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze e informazioni,
 - Migliorare i metodi e le pratiche di giudizio.
- 6.3** Composizione delle Squadre:
- 6.3.1 Un team FS a 4 way composto da un massimo di:
- Cinque (5) concorrenti FS a 4 way
 - Una squadra VFS a 4 Way composta da: Cinque (5) concorrenti VFS
- 6.3.2 Un competitore può competere negli eventi di FS 4-Way Assoluti e FS 4-Way Intermedi e può partecipare in una squadra FS ed in una VFS.
- 6.3.3 Ogni Competitore che gareggia in due differenti eventi deve essere elencato, sul modulo d'iscrizione, separatamente per ciascun evento.
- 6.3.4 Il Campionato Italiano sarà considerato valido con la partecipazione di almeno quattro (4) squadre (escluse quelle fuori gara) in ciascuno degli eventi previsti.
- 6.3.5. Ai fini della validità del Campionato Italiano e dell'assegnazione del titolo di "Squadra Campione d'Italia" almeno un (1) round valido deve essere completato.
- 6.4** Programma degli eventi:
- 6.4.1 I Campionati Italiano FS e VFS sono composti da un massimo di 10 round
- 6.4.2. Ai primi 8 round dell'evento partecipano tutte le squadre iscritte al Campionato. Al 9°round (semifinale) e 10°round (finale) accede una percentuale - proposta dal Direttore di Gara in base al numero delle squadre iscritte, sentiti i Giudici ed i rispettivi Capi Squadra delle squadre che hanno disputato e concluso l'8° round o l'ultimo valido. Se un round viene interrotto, questo dovrà essere ripreso e completato il più presto possibile e comunque dopo aver concluso l'eventuale round in corso. Se al termine del tempo stabilito per i primi 8 round questi non sono stati tutti completati, sarà considerato round di semifinale quello in corso, o l'ultimo completato, e quello di finale, il successivo al sorteggio. Se il numero delle squadre iscritte al Campionato Italiano è quello minimo (4) o comunque considerato dal Direttore di Gara, sentito anche i Giudici, troppo esiguo per una selezione di semifinale e finale, tutte le squadre iscritte disputeranno tutti i round previsti senza alcuna selezione.
- 6.4.3. La classifica finale sarà fatta sommando i punteggi ottenuti da ogni singola squadra nei round completati da tutte le squadre e valutati.
- 6.4.4. Nell'organizzazione della competizione deve essere previsto un tempo ragionevolmente sufficiente per lo svolgimento, in condizioni normali, della stessa, riservando anche un tempo

adeguato, prima della fine della competizione, per un eventuale round di spareggio (di cui al punto 3.2.2.1).

6.5. Reclami

6.5.1 Un reclamo deve essere presentato al Direttore di Gara secondo quanto previsto al punto 5.3 del Codice Sportivo FAI - Sez.5.

6.5.2 La tassa di reclamo è stabilita in € 150,00, restituibile in caso di accoglimento del reclamo stesso.

6.6. Squadra Campione d'Italia FS e VFS 2024 sarà dichiarata la squadra che al termine di tutti i round validi avrà realizzato il punteggio più alto

6.7 Le medaglie vengono assegnate come segue:

- Tutti i membri del team negli eventi riceveranno medaglie se classificati primo, secondo o terzo.

7 DEFINIZIONE DEI SIMBOLI

7.1 La codifica negli allegati dive pool è la seguente:

7.1.1 Indica la direzione di svolta in modo che il sottogruppo



7.1.2 Indica la svolta in secondo il sottogruppo in entrambe le direzioni



7.1.3 Indica i turni per tutti i sottogruppi



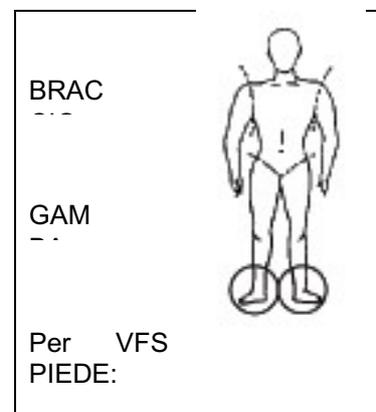
7.1.4 a) Indica chiarimento dell'intento VFS



7.1.4 b) Indica chiarimento dell'intento FS



7.2 Visualizzazione per posizioni di presa, rif 2.2



ADDENDA

- Addendum A: Vigneti Formazioni in caduta libera 4-Way Block Pool
- Addendum B: Vigneti Formazioni in caduta libera 4-Way Random Pool
- Addendum E: Vigneti Formazioni in caduta libera verticali 4-Way Block Pool
- Addendum F: Vigneti Formazioni in caduta libera verticali 4-Way Random Pool