



REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

SPEED SKYDIVING

CAMPIONATO ITALIANO 2024

SOMMARIO

Questo documento, Regole di Competizione di Speed Skydiving, Edizione 2024, ha effetto dal 1° marzo 2024.

1	AUTORITA' AeCI	3
2	DEFINIZIONI DI PAROLE E FRASI UTILIZZATE IN QUESTE REGOLE	3
2.1	Dispositivo di Misurazione della Velocità (SMD)	3
2.2	Sopra il Livello del Suolo (AGL)	3
2.3	Quota di Brakeoff	3
2.4	Finestra di performance	3
2.5	Finestra di Convalida	3
2.6	Direttore Tecnico di Punteggio (TDS <i>Technical Scoring Director</i>)	3
3	L'EVENTO	3
3.1	Descrizione dell'Evento	3
3.2	Programma dell'Evento	4
3.3	Obiettivo dell'Evento	4
4	REGOLE GENERALI	4
4.1	Equipaggiamento	4
4.2	Lanci di Allenamento	4
4.3	Ordine di Lancio	5
5	REGOLE SPECIFICHE DELL'EVENTO	5
5.1	Procedura d'Uscita	5
5.2	Ordine d'Uscita	6
5.3	Altezza d'Uscita	6
5.4	Dispositivo di Misurazione della Velocità (SMD <i>Speed Measuring Device</i>)	6
5.5	Punteggio Speed Skydiving	7
6	LAVORO DEI GIUDICI NELLA DISCIPLINA	7
6.1	Punteggio del Lancio	7
6.2	Raccolta dei Fogli di Punteggio	7
6.3	Determinazione del Piazzamento	7
6.4	Determinazione del Vincitore	8
6.5	Altre Responsabilità	8
7	TITOLO DELLA COMPETIZIONE	8
7.1	Scopi della Competizione	8

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. Questo regolamento fa riferimento al regolamento: Competition Rules Formation Skydiving and Vertical Formation 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 IN QUESTE REGOLE

2.1 Dispositivo di Misurazione della Velocità (SMD)

Un congegno usato per determinare la velocità verticale di un competitore e che è montato sul casco dello del competitore

2.2 Sopra il Livello del Suolo (AGL)

Altezza sopra il livello del suolo come misurata da un SMD approvato, usando un Sistema Globale di navigazione satellitare (GNSS), metodi ottici o radar.

2.3 Quota di Brakeoff

La quota di brakeoff è fissata a 5.600 piedi (1.707 metri). Le misurazioni di velocità sotto la quota di brakeoff non sono prese in considerazione.

2.4 Finestra di Performance

La finestra di performance è la parte del punteggio del lancio di velocità che inizia all'uscita. La fine della finestra di performance è o a 7.400 ft (2.256 m.) sotto l'uscita o all'altitudine del Breakoff, qualsiasi dei due venga raggiunta per primo.

2.5 Finestra di Convalida

La finestra di convalida è la parte del lancio che è utilizzata per determinare la precisione dei dati del SMD. La finestra di convalida ha una lunghezza di 3.300 ft (1.006 m), la fine della quale è determinata dalla finestra di performance.

2.6 Direttore Tecnico di Punteggio (TDS *Technical Scoring Director*)

Il Direttore Tecnico del Punteggio (TDS) è nominato dal Direttore di Gara di Speed Skydiving ed approvato dall'Organizzatore. Il TDS è responsabile per la programmazione, sistemazione e manutenzione del software di download e analisi, prima e durante la competizione.

L'Organizzatore deve garantire sufficiente assistenza in loco o a distanza da parte del fornitore del sistema /software di punteggio, come stabilito dal Capo Giudice.

3 L'EVENTO

3.1 Descrizione dell'Evento

3.1.1 La disciplina comprenderà i seguenti eventi:

Speed Skydiving Open

All'interno dell'evento Speed Skydiving Open, saranno fatte classifiche separate per:

Speed Skydiving Femminile

Speed Skydiving Junior

Speed Skydiving Junior Femminile

Speed Skydiving Squadra

- 3.1.2 I piazzamenti nelle classifiche separate sono stabiliti nel corso dei round dell'evento Open, utilizzando i punteggi dell'evento Open, non attraverso lanci separati.
- 3.1.3 I punteggi finali dell'evento open vengono trasferiti alle classifiche femminile, junior, junior femminile e squadra nazionale non appena tutti i competitori in quella classifica abbiano completato un round durante l'evento open.

3.2 Programma di Eventi

- 3.2.1 L'evento Open consiste di 8 round.
- 3.2.2 Il numero minimo di round per un evento valido è uno.
- 3.2.3 I risultati finali per le classifiche sono ricavati dall'evento Open.

3.3 Obiettivo dell'Evento

L'obiettivo dell'evento è, per i competitori acquisire la più alta velocità verticale media per tre secondi in caduta libera, all'interno della finestra di performance (vedi 2.4 e 5.5.1).

4 REGOLE GENERALI

4.1 Equipaggiamento

- 4.1.1 I competitori non possono indossare peso addizionale sul loro corpo, in uno qualsiasi dei loro equipaggiamenti o su qualsiasi loro attrezzatura.
- 4.1.2 I paracadute e l'equipaggiamento saranno ispezionati dal Capo Giudice o dal Direttore di Gara per attestare che essi sono conformi ai pesi normali per quell'equipaggiamento. Il Capo Giudice e il Direttore di Gara possono delegare questo compito ad una persona qualificata come un Rigger, un Senior Rigger o un Master Rigger. Se a giudizio del Capo Giudice o del Direttore di Gara, l'equipaggiamento non è conforme al peso normale per quell'equipaggiamento, al competitore può essere richiesto di dimostrare che l'equipaggiamento non contiene peso extra. Questa decisione non è motivo di reclamo.
- 4.1.3 Il Capo Giudice o la persona incaricata dal Capo Giudice per tale funzione, stabilisce, all'inizio delle competizioni, il peso di riferimento di tutti i competitori che devono indossare il normale equipaggiamento di lancio. Il Capo Giudice o la persona da questi designata a tale scopo, deve effettuare controlli successivi a caso del peso che può scostarsi dal peso di riferimento di non più di +/- 2 kg di prima della richiesta dell'ispezione. Se viene rilevato un peso addizionale o rimovibile, il risultato per quel lancio sarà zero. Questa decisione non potrà essere motivo di reclamo.
- 4.1.4 Paracadute ed equipaggiamento saranno ispezionati dal Capo Giudice o Direttore di Gara per confermare che essi sono sicuri per l'evento. Il Capo Giudice o Direttore di Gara, possono delegare questo compito ad una persona qualificata come un Rigger, un Senior Rigger o un Master Rigger. Se nell'opinione del Capo Giudice o Direttore di Gara, il paracadute o l'equipaggiamento non sono sicuri per l'evento, al competitore non sarà consentito usarli. Le ispezioni, che non devono interferire con la performance di un competitore, possono essere fatte in qualsiasi momento durante la competizione, come stabilito dal Capo Giudice. Se un equipaggiamento non soddisfa i requisiti, come stabilito dal capo Giudice o Direttore di Gara, questo equipaggiamento sarà considerato essere inutilizzabile per la competizione. Questa decisione non è motivo di reclamo.
- 4.1.5 Ogni competitore deve indossare in ogni lancio un idoneo dispositivo acustico di allarme della quota. Sono raccomandati due idonei dispositivi acustici di allarme della quota, con indicazioni visive negli occhiali/visiera.
- 4.1.6 Ogni competitore indosserà un SMD fornito dall'organizzatore e consegnato dal Capo Giudice. L'SMD sarà applicato al casco del competitore in modo soddisfacente per il Capo Giudice.
- 4.1.7 Se in qualsiasi momento dopo l'inizio della competizione Capo Giudice trova la posizione di montaggio dell'SMD insoddisfacente (per esempio se il segnale GPS è compromesso), il Capo Giudice può richiedere che l'SMD sia rimontato o che il competitore indossi un secondo SMD montato sul casco, sul corpo o sull'equipaggiamento in modo soddisfacente per il Capo Giudice.
- 4.1.8 Se un competitore cambia la sua attrezzatura o il casco durante la competizione, la nuova attrezzatura o il casco devono essere ispezionati dal Capo Giudice o dal Direttore di Gara secondo 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3 e 4.1.5, prima che il competitore sia autorizzato a saltare con quella attrezzatura o casco.

- 4.1.9 Prima dell'inizio della competizione l'SMD sarà applicato al casco del competitore da un membro dello staff giudicante. L'SMD sarà assicurato con l'antenna che abbia una chiara visione del cielo, situata e posizionata su gradimento del Capo Giudice.
- 4.1.10 Un competitore non deve indossare nessun altro dispositivo elettronico o cavi più vicini di 2,54 cm dall'SMD ufficiale, come misurato dallo staff giudicante. Tuttavia, una seconda identica unità SMD può essere indossata senza considerare questa necessità di separazione. Se tale dispositivo elettronico condiziona il sistema SMD e l'origine dell'interferenza non è ovvia e oltre il ragionevole controllo del paracadutista, può essere concesso un rejump dal Capo Giudice.
- 4.1.11 L'SMD verrà acceso prima del lancio e spento dopo il lancio da un Giudice o dal competitore se è stato incaricato di fare ciò da qualsiasi Giudice. Il giudice verificherà che SMD sia attivato e riceva il segnale satellitare.
- 4.1.12 Immediatamente dopo il lancio, il competitore deve restituire l'SMD allo staff giudicante. Al competitore non è permesso leggere i dati direttamente dal(i) SMD prima che essi siano registrati dai giudici.
- 4.1.13 Entro la finestra di convalida ogni campione di dati SMD usati per il punteggio, devono soddisfare i criteri di precisione. Ogni campione di dati deve avere una precisione nella velocità di meno di 3 m/s (10.8 km/h). Se la condizione di precisione dei dati SMD non è soddisfatta può essere dato un rejump.
- 4.1.14 Se un SMD è trovato esser stato manomesso e se nell'opinione del Capo Giudice ciò non è stato causato da circostanze oltre il controllo del competitore, non sarà concesso alcun rejump ed il competitore riceverà un punteggio di zero per quel lancio. Questa decisione non sarà motivo di rejump.
- 4.1.15 Se l'MSD funziona male e nell'opinione del Capo Giudice, il malfunzionamento non è stato causato da un'azione o interferenza del competitore, al competitore sarà data la scelta di fare un rejump o ricevere un punteggio di zero per quel lancio.

4.2 Lanci di Allenamento

- 4.2.1 Tutti i competitori devono avere l'opportunità nel giorno delle prove ufficiali, di effettuare almeno un lancio ufficiale di allenamento, meteo permettendo.
- 4.2.2 Per questi lanci (di allenamento) saranno utilizzati gli SMD in uso nella competizione e tutte le regole e procedure di gara.
- 4.2.3 I lanci ufficiali di allenamento saranno giudicati dal Pannello Ufficiale di Giudici, o Giudici in Training sotto la diretta supervisione del Capo Giudice al Training, ed i punteggi potranno essere pubblicati.

4.3 Ordine di Lancio

- 4.3.1 L'ordine di lancio del primo round sarà stabilito dall'ordine inverso di piazzamento durante l'ultimo Campionato Italiano.
- 4.3.2 Competitori individuali non inclusi in questa procedura, salteranno all'inizio o alla fine del primo round, con ordine stabilito a discrezione del Direttore di Gara e Capo Giudice.
- 4.3.3 Tempo permettendo ed a discrezione del Direttore di Gara, l'ordine inverso di classifica può essere Utilizzato per tutti gli altri round.

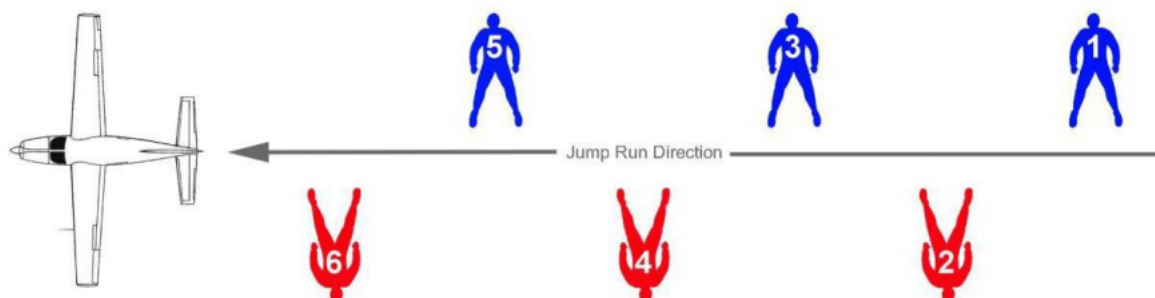
5 REGOLE SPECIFICHE DELL'EVENTO

5.1 Procedura d'Uscita

- 5.1.1 Il punto di uscita è stabilito dal pilota in collaborazione con il Direttore di Gara. Il pilota del velivolo segnalerà ai competitori quando essi sono liberi di uscire. Tutti i competitori saranno informati sugli specifici segnali di uscita, alla riunione pre-evento dei competitori.
- 5.1.2 Il ritardo d'uscita fra i competitori deve essere tale da assicurare una separazione sicura e che sia di almeno 5 secondi.
- 5.1.3 La prima persona che esce in un passaggio ruota di 90 gradi a destra della linea di volo del velivolo, la seconda gira 90 gradi a sinistra, e così via. Tutti i competitori devono ruotare nella direzione appropriata immediatamente dopo che la loro traiettoria di caduta libera non sia più influenzata

dall'impulso di traiettoria in avanti del velivolo. Ciò è per prevenire il movimento orizzontale nella linea di volo durante il percorso di lancio. Vedi figura 1.

Figura 1:



5.2 Ordine d'Uscita

- 5.2.1 Per ragioni di sicurezza, l'ordine d'uscita in un percorso di lancio è determinato dalla miglior prestazione personale dei competitori. L'ordine di uscita in un percorso di lancio è decrescente rispetto alla miglior prestazione personale.
- 5.2.2 Ci sarà un massimo di sei competitori per passaggio d'uscita, ma ciò può essere ridotto dal Direttore di Gara, tenendo in considerazione la dimensione dell'aereo e l'area della drop-zone.

5.3 Altezza d'Uscita

- 5.3.1 Altezza d'Uscita Standard: da 13.000 ft (3.962 metri) a 14.000 ft (4.262 metri). È responsabilità del Direttore di Gara in collaborazione con il(i) pilota(i) accertarsi che l'altezza d'uscita minima e massima (come misurato dall'SMD autorizzato) non vengano superate.
- 5.3.2 Solo per motivi meteo o situazioni di traffico aereo ed il consenso del Capo Giudice, il Direttore di Gara, per continuare la competizione, può ridurre l'altezza minima d'uscita di qualsiasi valore fino a 11.000 ft (3.353 metri). L'altezza massima e la finestra di performance saranno ridotte della stessa quantità, ma l'altezza di breakoff rimane ferma a 5.600 ft (1.707 metri). Ogni round deve essere completato con gli stessi parametri di altezza.
- 5.3.3 Altezza Massima d'Uscita: l'altezza massima d'uscita per un lancio valido è 14.000 ft (4.267 metri), come misurata dall'SMD autorizzato per la competizione. Un competitor non dovrebbe uscire dall'aereo ad un'altezza maggiore di quella massima d'uscita. Se l'SMD registra un'altezza maggiore di quella massima d'uscita, il lancio sarà considerato come non valido e sarà concesso un rejump.
- 5.3.4 Altezza minima d'uscita: l'altezza minima d'uscita per un lancio valido è 13.000 ft (3.962 metri). Un competitor non dovrebbe uscire dall'aereo ad un'altezza inferiore a quella minima. Se l'SMD registra un'altezza inferiore a quella minima d'uscita, il competitor può scegliere di accettare il punteggio per il lancio. Il competitor deve prendere una decisione immediata e informare il Capo Giudice della sua decisione; altrimenti sarà concesso automaticamente un rejump.

5.4 Dispositivo di Misurazione della velocità (SMD - Speed Measuring Device)

- 5.4.1 L'SMD deve essere capace di raccogliere dati e/o trasferimenti di dati in tempo reale a una stazione o stazioni a terra che consenta che la velocità verticale di caduta libera del competitor, sia visibile in chilometri all'ora con una precisione di meno di 10,8 km/h (3 m/s). L'SMD deve anche essere capace di registrare l'altezza d'uscita con una precisione di 33 ft (10 metri).
- 5.4.2 I dati di un SMD possono o non possono essere scaricati sul computer in modo di stabilire la velocità dei competitori.
- 5.4.3 Se l'SMD trasmette i suoi dati alla stazione a terra durante il lancio, quei dati devono essere poi registrati e salvati nel momento in cui vengono ricevuti.
- 5.4.4 Se i dati dell'SMD sono scaricati per l'analisi su un computer dopo l'atterraggio, quei dati devono essere registrati e salvati al momento del download.

- 5.4.5 Se il risultato della velocità deve essere letto direttamente dall'SMD dopo l'atterraggio, il risultato richiede di essere mantenuto sull'SMD per la durata della competizione e registrato sui fogli di punteggio.
- 5.4.6 L'SMD deve registrare in tempo reale dati tridimensionali (3D) con una risoluzione di almeno 5 Hz ed una precisione sulla velocità di meno di 3 m/s.
- 5.4.7 L'SMD non deve richiedere alcuna azione del competitore per funzionare.
- 5.4.8 Non dovrebbe essere possibile per un competitore modificare la taratura o i dati sull'SMD senza che ciò risulti evidente ai giudici. La manomissione del dispositivo darà luogo ad un punteggio di zero per quel lancio. Questa decisione non è motivo di reclamo.

5.5 Punteggio in Speed Skydiving

- 5.5.1 Il punteggio per un lancio di speed skydiving è la velocità verticale media in chilometri all'ora, al centesimo più vicino di km/h dei 3 secondi più veloci che il competitore raggiunge dentro la finestra di performance (vedi 2.4 e 3.3).
- 5.5.2 il tratto della finestra di performance è 7.400 ft (2.256 metri), esso è determinato dalla distanza tra la minima altezza d'uscita e l'altezza del breakoff.
- 5.5.3 Nel caso di un'altezza d'uscita standard tra 13.000 ft (3.962 metri) e 14.000 ft (4.267 metri), la finestra di performance è al massimo di 7.400 ft (2.256 metri). La finestra di competizione termina a 7.400 ft (2.256 metri) sotto l'altezza d'uscita.

6 LAVORO DEI GIUDICI NELLA DISCIPLINA

6.1 Punteggio del Lancio

- 6.1.1 Ogni performance sarà valutata da almeno 2 Giudici. Tutti i Giudici devono essere Giudici di Speed Skydiving. Giudici di Speed Skydiving in Training, purché siano sotto la diretta supervisione del Capo Giudice al training o un suo incaricato e avendo partecipato alla Conferenza dei Giudici, possono essere impiegati in aggiunta al Pannello Ufficiale dei Giudici.
- 6.1.2 Uno o più individui controllati dal Capo Giudice (o in training sotto l'e a supervisione del Capo Giudice al Training) possono assistere i giudici nella gestione delle attrezzature e dispositivi.
- 6.1.3 Un giudice effettua l'analisi del lancio e determina il punteggio appropriato. Il secondo giudice controlla poi l'analisi e i punti prima di redigere il foglio di punteggio.
- 6.1.4 Se viene usato un computer per analizzare i dati e ottenere la velocità, i dati devono essere poi scaricati al più presto, dopo che il competitore ha consegnato il dispositivo e prima che l'SMD sia usato di nuovo.
- 6.1.5 Se la velocità viene letta direttamente dal dispositivo, le letture devono essere poi effettuate quando il competitore consegna l'SMD. Le velocità devono essere scritte direttamente sui fogli di punteggio ed il competitore deve firmare per tale punteggio. Gli SMD possono quindi essere utilizzati di nuovo.
- 6.1.6 Se la velocità è ottenuta dai dati trasmessi durante il lancio alla stazione o stazioni al suolo, l'SMD può essere usato di nuovo solo una volta che sia stato accertato che sono stati acquisiti dati validi.
- 6.1.7 I punteggi non saranno definitivi fino a che i dati non siano stati controllati. Il Capo Giudice è responsabile di determinare il punteggio finale del competitore ed il piazzamento.

6.2 Raccolta dei Fogli di Punteggio

- 6.2.1 I punteggi sono raccolti subito dopo che i giudici hanno valutato il lancio. Il Capo Giudice deve controllare i risultati del conteggio.
- 6.2.2 Il foglio di punteggio deve avere una colonna per indicare la velocità media dei round completati, arrotondata al centesimo di km/h più vicino.

6.3 Determinare il Piazzamento

6.3.1 Alla fine di un round completato, l'accumulo dei singoli punteggi del competitore viene utilizzato per stabilire il risultato totale del competitore. Il risultato totale dei competitori determina la classifica. I competitori sono classificati in ordine decrescente rispetto ai loro risultati totali.

6.3.2 Nel caso in cui in un evento open il round sia incompleto, ma completo in qualcuna delle classifiche separate, questo round sarà accettato come un round completo per queste classifiche separate.

6.4 Determinazione dei Vincitori

6.4.1 Il competitore con il più alto punteggio è il vincitore.

6.4.2 Nel caso di un pareggio nei primi tre posti, si applicano le seguenti regole:

- Ove possibile saranno fatti lanci di spareggio.
- Se ciò non interrompe il pareggio, il competitore con il miglior risultato in un qualsiasi round, ottiene il piazzamento più alto.
- Se la parità non può essere superata, i competitori interessati saranno dichiarati co-medagliati.
- Tutti gli altri pareggi saranno classificati pari merito.

6.4.3 Nel caso di parità nei primi tre posti in qualsiasi delle classifiche, sarà applicato il paragrafo 6.4.2.

6.5 Altre Responsabilità

Il Direttore di Gara e il Capo Giudice possono decidere di interrompere un evento se essi ritengono che le condizioni meteo non sono sicure per lo svolgimento dell'evento. Questa decisione non è motivo di reclamo.

7 TITOLO DELLA COMPETIZIONE

Campionato Italiano 2024 di Speed Skydiving

7.1 Scopi della Competizione

7.1.1 Determinare i Campioni Italiani di Speed Skydiving

7.1.2 Promuovere e sviluppare formazione e competizioni in Speed Skydiving.

7.1.3 Stabilire nuovi record di competizione Italiani, Continentali e Mondiali di Speed Skydiving.

7.1.4 Scambiare idee e rafforzare relazioni amichevoli fra Concorrenti, giudici spettatori e media

7.1.5 Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze ed informazioni.

7.1.6 Migliorare i metodi ed esperienze di giudizio