AERO CLUB D'ITALIA
Il Commissario straordinario

DECRETO DEL COMMISSARIO STRAORDINARIO

N. 50/2018 DEL 24 APRILE 2018

Il Commissario straordinario dell'Aero Club d'Italia,

VISTA la legge 29 maggio 1954, n. 340 ("Riordinamento dell'Aero Club d'Italia", pubb. G.U. 28 giugno 1954, n. 145);

VISTA la legge 20 marzo 1975, n. 70 ("Disposizioni sul riordinamento degli enti pubblici e del rapporto di lavoro del personale dipendente", pubb. G.U. 2 aprile 1975, n. 87);

VISTO il D.P.R. 16 giugno 1977, n. 670 ("Conferma, ai sensi dell'art. 3 della legge 20 marzo 1975, n. 70, dell'Aero Club d'Italia, pubb. G.U. 6 settembre 1977, n. 242);

VISTO il D.lgs. 30 marzo 2001, n. 165 ("Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle amministrazioni pubbliche", pubb. G.U., n. 9 maggio 2001, n. 106, Suppl. Ord. N. 112, Rettifica G.U. 16 ottobre 2001, n. 241);

VISTO il D.P.R. 27 febbraio 2003, n. 97 ("Regolamento concernente l'amministrazione e la contabilità degli enti pubblici di cui alla L. 20 marzo 1975, n. 70", pubb. G.U. 6 maggio 2003, n. 103);

VISTO il D.P.R. 18 marzo 2013, n. 53 ("Regolamento recante Nuovo Statuto Aero Club d'Italia e Nuovo Statuto tipo Aero club locali federati", pubb. G.U. 20 maggio 2013, n. 116);

VISTO il D.P.C.M. del 2 gennaio 2018, reg. C. Conti 2 febbraio 2018, n. 222 (Reg. UPS prot. 1576 del 13 febbraio 2018);

VISTO l'art. 28 dello Statuto dell'Aero Club d'Italia secondo cui la Commissione Centrale Sportiva Aeronautica "*esercita il potere sportivo definito dal codice sportivo della F.A.I.*" (comma 1) e "*adotta i regolamenti tecnici delle varie discipline agonistico-sportive*" (comma 3, n. 4);

VISTO l'art. 33, comma 1, Statuto dell'Aero Club d'Italia secondo cui "*per ogni specialità aeronautica, prevista dal presente Statuto, è costituita una Sezione Tecnica di Specialità (di seguito STS) con funzioni consultive, non vincolanti, in campo tecnico agonistico*";

VISTO il provvedimento di nomina dei componenti della Sezione Tecnica di Specialità nelle persone dei sig.ri Piero Tanda, Paolo Bevilacqua e Mario Guercini;

VISTO il Decreto del Commissario straordinario n. 29 del 5 aprile 2018 di nomina degli esperti tecnici dello stesso Commissario straordinario per la disciplina sportiva del Paracadutismo;

VISTO il Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria sportiva Canopy Piloting, approvato con apposita delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica, di cui al Verbale n. 1 del 1 marzo 2017 (All. 1);

VISTA la proposta di modifica della Sezione Tecnica di Specialità al predetto Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria sportiva Canopy Piloting (All. 2);

VISTE le relative attestazioni della Sezione Tecnica di Specialità in ordine alla conformità delle predette proposte di modifica e dell'intero Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria sportiva Canopy Piloting, alla loro idoneità ai fini sportivi e, più in generale, in termini di sicurezza, nonché alla loro conformità rispetto alla normativa nazionale e internazionale e alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza;

VISTE le attestazioni dei dott.ri Mario Fabretti e Gianluca Gaini, esperti tecnici del Commissario straordinario per la disciplina sportiva del Paracadutismo, in ordine alla conformità delle predette proposte di modifica e dell'intero Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria sportiva Canopy Piloting, alla loro idoneità ai fini sportivi e, più in generale, in termini di sicurezza, nonché alla loro conformità rispetto alla normativa nazionale e internazionale e alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza (All. 3);

VISTO il Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria Indoor FCL e VFS Assoluti ed Esordienti, approvato con apposita delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica, di cui al Verbale n. 1 del 1 marzo 2017 (All. 1);

VISTA la proposta di modifica della Sezione Tecnica di Specialità al predetto Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria Indoor FCL e VFS Assoluti ed Esordienti (All. 4);

VISTE le relative attestazioni della Sezione Tecnica di Specialità in ordine alla conformità delle predette proposte di modifica e dell'intero Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria Indoor FCL e VFS Assoluti ed Esordienti, alla loro idoneità ai fini sportivi e, più in generale, in termini di sicurezza, nonché alla loro conformità rispetto alla normativa nazionale e internazionale e alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza;

VISTE le attestazioni dei dott.ri Mario Fabretti e Gianluca Gaini, esperti tecnici del Commissario straordinario per la disciplina sportiva del Paracadutismo, in ordine alla conformità delle predette proposte di modifica e dell'intero Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria Indoor FCL e VFS Assoluti ed Esordienti, alla loro idoneità ai fini sportivi e, più in generale, in termini di sicurezza, nonché alla loro conformità rispetto alla normativa nazionale e internazionale e alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza (All. 5);

CONSIDERATA l'estrema urgenza di procedere all'approvazione dei predetti Regolamenti tecnici al fine di garantire il regolare svolgimento delle competizioni sportive previste dal Calendario Sportivo Nazionale;

VISTO il parere favorevole del Responsabile del settore sportivo (All. 6);

VISTO il parere tecnico del Direttore Generale, anche alla luce delle sue competenze tecniche, in ordine alla conformità dei predetti Regolamenti tecnici, alla loro idoneità ai fini sportivi e, più in generale, in termini di sicurezza, nonché alla loro conformità rispetto alla normativa nazionale e internazionale e alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza (All. 7);

VISTA l'approvazione da parte del Direttore Generale dei predetti Regolamenti tecnici (All. 8);

RITENUTO altresì opportuno trasmettere i predetti Regolamenti tecnici al Ministero della Difesa, al Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti, al Ministero dello Sport nonché al Comitato Olimpico Nazionale Italiano.

Tutto ciò visto, ritenuto e considerato, lo scrivente, nella propria qualità di Commissario straordinario dell'Aero Club d'Italia,

DECRETA

1. che il Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria sportiva Canopy Piloting e il Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria Indoor FCL e VFS Assoluti ed Esordienti sono vigenti;
2. di approvare le modifiche al Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria sportiva Canopy Piloting e al Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria Indoor FCL e VFS Assoluti ed Esordienti, come da proposte della Sezione Tecnica di Specialità;
3. che il Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria sportiva Canopy Piloting e il Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria Indoor FCL e VFS Assoluti ed Esordienti, come allegati al presente Decreto, siano pubblicati sul sito ufficiale dell'Ente;
4. che il Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria sportiva Canopy Piloting e il Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo categoria Indoor FCL e VFS Assoluti ed Esordienti, come allegati al presente Decreto, siano trasmessi al Ministero della Difesa, al Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti, al Ministero dello Sport nonché al Comitato Olimpico Nazionale Italiano, con impegno a recepirne gli eventuali rilievi.

Il presente Decreto è immediatamente efficace.

Roma, 24 aprile 2018

prof. avv. Pierluigi Matera
COMMISSARIO STRAORDINARIO AECI

ESTRATTO

VERBALE RIUNIONE N. 1/2017
COMMISSIONE CENTRALE SPORTIVA AERONAUTICA (CCSA)
Roma, 01 Marzo 2017

Il giorno 01 del mese di Marzo 2017, alle ore 10.30 presso la sede dell'Ae.C.I. si riunisce la CCSA dell'AeCI su convocazione del proprio Presidente con lettera e-mail del 20/2/2017, prot.U-4247 per discutere il seguente ordine del giorno:

1. Omologazione record nazionali e richiesta alla FAI riconoscimento internazionali;
2. Nomina Campioni Italiani varie specialità 2016;
3. Presa atto medaglie conquistate in competizioni internazionali 2016;
4. Requisiti per partecipazione a Corsi di formazione giudici e direttori di gara;
5. Esame proposte STS Volo a Vela verbale del 06/12/12/2016;
6. Esame proposte STS VDS/VM verbale del 25/01/2017;
7. Esame proposte STS Volo a Motore verbale del 08/02/2017;
8. Esame proposte STS Acrobazia aerea verbale del 15/02/2017;
9. Esame proposte STS VDS/VL verbale del 22/02/2017;
10. Esame proposte STS Paracadutismo verbale del 23/02/2017;
11. Esame proposta referente per l'Aeromodellismo del 24/2/2017;
12. Esame proposte referente per l'Aerostatica del 18/2/2017.

Varie ed eventuali.

Presiede la riunione il Com.te Giorgio Fogliani.

Svolge le funzioni di segretaria la sig.ra Elsa QUAGLIA, funzionario AeCI all'uopo nominata.

Sono altresì presenti:

Ernesto BIONDO (membro rappresentante del V.M.)
Piero TANDA (membro rappresentante del Paracadutismo.)
Pasquale BIONDO (membro rappresentante del VDS/VM).
Pietro FILIPPINI, membro rappresentante dell'Acrobazia Aerea.

- C.I. categoria Accuracy nel Parapendio
- C.I. categoria Acrobazia Sincro e Solo nel Parapendio

Al Punto 10 - Esame proposte STS Paracadutismo verbale del 23/02/2017.

a) Programmazione attività e ripartizione fondi del paracadutismo bilancio 2017;

La CCSA prende atto che la disponibilità finanziaria stanziata per la specialità del Paracadutismo per l'anno 2017 è pari a € 90.000,00 e che la STS ha proposto la programmazione e la ripartizione di detti fondi per le varie esigenze della specialità.
Visto il programma esposto nel verbale del 23/2, la CCSA ne approva la ripartizione dei fondi da sottoporre all'approvazione al Consiglio Federale dell'Ente.

La CCSA approva poi la proposta di nomina dei seguenti capi squadra/selezionatori delle rappresentative nazionali di paracadutismo 2017 nelle varie discipline:

- Paolo BEVILACQUA (Stile Precisione e Paraski);
- Sandro GARGINI (FCL, Wing Suit, Speed, Indoor);
- Gianluca GAINI (Canopy Piloting, Artistiche)

b) Proposta Regolamenti Tecnici Gare di Paracadutismo 2017

Il Presidente Tanda comunica che la STS non ha potuto ancora predisporre i Regolamenti tecnici nazionali 2017, in quanto la IPC/FAI non ha pubblicato quelli internazionali aggiornati e, pertanto, si riserva di presentarli appena saranno disponibili quelli internazionali.
La CCSA, per l'approvazione di detti Regolamenti, delega il Com.te Fogliani ad esaminarli e a provvedere alla loro approvazione per consentire in tempo lo svolgimento delle gare di C.I. 2017.

c) Modifica criteri formazione squadre nazionali di paracadutismo

Il Presidente Tanda chiede alla CCSA di prendere in esame il documento riguardante i nuovi Criteri in oggetto, predisposto nel frattempo in coordinamento con gli altri component della STS, da sottoporre all'approvazione del Consiglio Federale.
La CCSA approva i nuovi Criteri 2017 per la successiva ratifica da parte del Consiglio Federale.

Al Punto 11 – Proposta del Referente di Aeromodellismo verbale del 24/02/2017

a) Omologazione gare aeromodellismo CSN 2016

Visto l'elenco delle gare disputate nel 2016, i cui dossier per l'omologazione sono stati esaminati dal Referente AeCi per la specialità, Sig. Lillo Condello, e considerata la proposta di omologazione, la CCSA omologa le gare di aeromodellismo 2016 come da prospetto allegato al suddetto verbale del referente del 24/2.

AERO CLUB D'ITALIA

Il Presidente CCSA

VISTI i Regolamenti tecnici delle gare di campionato italiano della specialità del Paracadutismo per l'anno 2017, predisposti dalla STS di competenza;

VISTO il verbale della CCSA n. 1 del 01/03/2017 con il quale si delega il Presidente della CCSA, Com.te Giorgio Fogliani, all'approvazione dei suddetti regolamenti tecnici;

RITENUTO di dover approvare i suddetti regolamenti come predisposti9 dalla STS di Paracadutismo;

APPROVA

I sottoelencati regolamenti tecnici per le gare di campionato italiano di Paracadutismo 2017:

- C.I. Stile e Precisione;
- C.I. Discipline Artistiche;
- C.I. FCL e VFS Assoluti;
- C.I. FCL e VFS Esordienti;
- C.I. FCL e VFS Indoor;
- C.I. Wing Suit;
- C.I. FPA;
- C.I. Speed;
- C.I. Canopy Piloting.

Roma, 24 MAR. 2017

IL PRESIDENTE CCSA
(Com.te Giorgio FOGLIANI)

N° 48

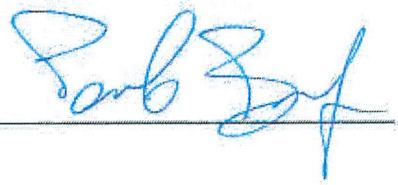
PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO "INDOOR FCL e VFS ASSOLUTI ED ESORDIENTI" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO INDOOR FCL E VFS 2017 ASSOLUTI ESORDIENTI	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1 E 1.1	Cambio data	Per l'anno di riferimento
3.2.2.1	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 3.2.2.1
4.4.2	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.4.2
4.5.6	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.8.4

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Vecchiano 06-04-2018

Piero Tanda

Paolo Bevilacqua 

Mario Guercini

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO "INDOOR FCL e VFS ASSOLUTI ED ESORDIENTI" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO INDOOR FCL E VFS 2017 ASSOLUTI ESORDIENTI	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1 E 1.1	Cambio data	Per l'anno di riferimento
3.2.2.1	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 3.2.2.1
4.4.2	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.4.2
4.5.6	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.8.4

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Vecchiano 06-04-2018

Piero Tanda

Paolo Bevilacqua

Mario Guercini

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CAMPIONATO ITALIANO

Formazioni In Caduta Libera Indoor Open ASSOLUTI
Formazioni In Caduta Libera Indoor ESORDIENTI
Formazioni Verticali In Caduta Libera Indoor

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n._____ del_____ 2018

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

TAVOLA DEI CONTENUTI *Pag.*

Capitolo 1: Autorità AECI 3
1.1 Autorità Aeci 3

Capitolo 2: Definizione di Parole e Frasi usate in queste norme 3
2.1 Formazioni 3
2.2 Prese 3
2.3 Linea di Presa 3
2.4 Corpo 3
2.5 Dive Pool 3
2.6 Sottogruppo 3
2.7 Punto Centrale di un Sottogruppo 3
2.8 Separazione Totale 3
2.9 Inter 4
2.10 Sequenza 4
2.11 Formazione Valida 4
2.12 Infrazione 4
2.13 Omissione 4
2.14 Entrata 4
2.15 Tempo di Lavoro 4
2.16 Anticamera 4
2.17 NV 4
2.16 Chiamata a Giudizio 4
2.17 Orientamento 4

Capitolo 3: Gli Eventi 5
3.1 Descrizione dell'Evento 5
3.2 Obiettivo dell'Evento 5
3.3 Requisiti della Performance 5

Capitolo 4: Regole Generali 6
4.1 Composizione delle Squadre 6
4.2 Il Sorteggio 6
4.3 Uso dei Lanci in Caduta Libera 6
4.4 Ordine di Performance 6
4.5 Video Registrazione 6
4.6 Punteggio 7
4.7 Ri-Performance 7
4.8 Performance di Allenamento 7

Capitolo 5: Giudizio 7
5.1 Procedura di Giudizio 7
5.2 Numero dei Giudici 7
5.3 Visioni/Re-visione dell'Evidenza Video 8
5.4 Valutazione 8
5.5 Valutazione (cont.) 8
5.7 Inizio del Tempo di Lavoro 8

Capitolo 6: Regole Specifiche della Competizione 9
6.1 Titolo della Competizione 9
6.2 Scopi della Competizione 9
6.3 Composizione delle Delegazioni 9
6.4 Programma di Eventi 9
6.5 Medaglie e Diplomi 9

Capitolo 7: Definizioni e Simboli 9
7.1 Codifiche negli Allegati per il Dive Pool 9
7.2 Visualizzazione della Posizione delle Prese 10

Addenda (Allegati)
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Block Pool 11
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Random Pool 14
Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel 16
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Block Pool 17
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Random Pool 19
Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool 20
Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool 25

1. Autorità

1.1. La competizione verrà condotta sotto l'autorità dell'Aero Club d'Italia, in accordo con il Regolamento Sportivo Nazionale (RSN) e con le norme del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale e Sezione 5 come approvato dal IPC e convalidato dalla FAI per l'anno di riferimento, e da queste regole. Tutti i partecipanti accettano queste direttive e quelle della FAI come vincolanti, con l'iscrizione alla competizione.

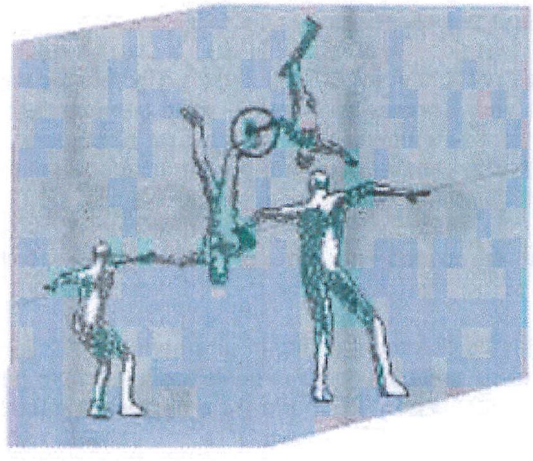
2. Definizioni di Parole e Frasi usate in queste Norme

2.1. Formazione: è composta da competitori uniti da prese. Per le VFS, con ciascun competitore nell'orientamento corretto.

2.2. Presa: consiste in una presa di mano su un braccio, gamba o piede di un altro paracadutista, come mostrato in 7.2. Come minimo, una presa richiede un contatto fermo.

2.3. Linea di presa: questa è la linea che collega i busti di due competitori attraverso le loro braccia o gambe e piedi e la presa che li unisce.

2.3.1 Per il VFS precisazione relativa a random M) e O) - C'è un piano verticale immaginario che passa attraverso le prese di mano, con i competitori esterni che hanno prese su un lato del piano verticale ed il competitore che ha la presa sulla gamba sull'altro lato del piano verticale. Nessuna linea di presa può attraversare il piano verticale all'interno della formazione.



2.4. Corpo: è formato dal competitore completo 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. E' 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 competitori mostrano di aver lasciato nello stesso momento tutte le loro prese e nessuna parte delle loro braccia è in contatto con un altro corpo di competitore.

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'entrata, 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. Entrata: le squadre devono entrare nel tunnel utilizzando il vano d'ingresso designato. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lasciano il pavimento dell'anticamera ed entrano nel tunnel. I componenti la squadra possono sporgere un piede nel flusso d'aria dentro il tunnel, senza che parta il tempo di lavoro, purché un piede rimanga sul pavimento dell'anticamera e nessun piede, all'interno del tunnel, usi la rete per il lancio.
Per l'entrata VFS: le squadre devono entrare nel tunnel e stare in piedi sulla rete nel centro del flusso d'aria. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lascia la rete.

2.15. Tempo di Lavoro: è il periodo di tempo durante il quale, in una performance, le squadre vengono valutate. Esso inizia nel momento in cui entrambi i piedi di qualsivoglia membro della squadra lascia il pavimento dell'anticamera (rete del tunnel per VFS) per entrare nel tunnel, e termini alcuni secondi dopo, come specificato in 3.1..

2.16. Anticamera: area usata dalle squadre come zona di attesa e preparazione per entrare nel tunnel del vento. Questa camera è separata dall'area visibile al pubblico ed è di esclusivo utilizzo delle squadre in attesa.

2.17. NV (No Video): nessuna immagine video è disponibile ai fini del giudizio.

2.18. Chiamata a Giudizio: una valutazione da parte dei giudici di una formazione, infrazione o omissione che non è unanime.

2.19. Orientamento

2.19.1. l'orientamento "Head Down" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in giù, verso il suolo.

2.19.2. l'orientamento "Head Up" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in su, verso il cielo.

2.19.3. l'orientamento "Bellyflying" o "Belly to Earth" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte anteriore del busto verso la terra.

("Bellyflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

2.19.4. l'orientamento "Backflying" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte posteriore del busto verso la terra.
("Backflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

3. Gli Eventi

3.1. Descrizione dell'Evento:
Evento 4-Way Formazioni in Caduta Libera Indoor Open Assoluti ed Esordienti e Formazioni in Caduta Libera Verticali Indoor. Il tempo di lavoro è di 35 secondi.

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. E' 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 interrotto,
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 della performance.

3.3 Requisiti della Performance

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 E' responsabilità della squadra mostrare chiaramente ai giudici l'inizio del tempo di lavoro, corrette formazioni valutabili, inter e separazioni totali.

3.3.3 Formazioni valide non necessitano essere perfettamente simmetriche, ma devono essere eseguite in maniera controllata. 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 indicati gradi (180°, 270°, 360°, 540°), ciò indica i gradi approssimati e la direzione del giro, richiesti per completare l'inter come stabilito. I gradi indicati sono approssimativamente quella parte di circonferenza del punto centrale del sottogruppo da mostrare al punto(i) centrale(i) dell'altro(i) sottogruppo(i).
Ai fini di giudizio, i gradi approssimativi e la direzione del giro dei punti centrali dei sottogruppi saranno valutati utilizzando soltanto le tracce video bidimensionali come presentate.

3.3.6 Contatti sono consentiti fra differenti sottogruppi durante l'inter di una block sequence.

3.3.7 Dove sono indicati dei sottogruppi, questi devono rimanere intatti come sottogruppo, con solo le prese descritte sugli altri competitori in quel sottogruppo.

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

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

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

4. Regole Generali

4.1. Composizione delle Squadre
Le squadre possono essere formate da competitori di uno o entrambi i sessi, eccetto nell'evento femminile dove tutti i competitori devono essere femmine.

4.2. Il Sorteggio

4.2.1 Il sorteggio delle sequenze sarà fatto pubblicamente e supervisionato dal Capo Giudice. Alle squadre verranno date non meno di 2 ore dalla conoscenza dei risultati del sorteggio prima che inizi la competizione.

4.2.2 Sorteggio nell'Evento: tutte le "Block Sequence" (contrassegnate numericamente) e le "Random Formation" (contrassegnate alfabeticamente), indicate nei rispettivi allegati, saranno singolarmente inserite in un 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 cinque o sei formazioni, a seconda del numero raggiunto per primo.

4.2.3 Utilizzo del Dive Pool: ciascun blocco o formazione sarà estratto una sola volta per i round previsti in ogni competizione. Nel caso siano necessari round addizionali dovuti a voli 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. Lanci di Addestramento o Tempo nel Tunnel del Vento
Ai competitori non è permesso fare lanci con paracadute di qualsiasi tipo né usare il tunnel del vento per addestramento dopo che è stato effettuato il sorteggio.

4.4. Ordine di Performance

4.4.1 L'ordine di performance per il primo round di competizione di ciascun evento sarà in ordine inverso per i primi dieci piazzamenti, relativi a quell'evento, nei più recenti Campionati del Mondo di Paracadutismo Indoor approvati dall'IPC. Tutte le squadre che non rientrano in questa procedura, salteranno all'inizio del round con il loro ordine di lancio determinato dal sorteggio.

4.4.2. Ove praticabile, verrà stilato un aggiornato ordine di lancio inverso al piazzamento dopo ogni interruzione dei lanci di gara che avvenga dopo un round completo.

4.5. Registrazione Video

4.5.1 E' richiesta una traccia video per giudicare ciascuna performance e mostrare la prestazione della squadra a terzi.

4.5.2 Un Controllore Video verrà nominato dal Capo Giudice prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il Controllore Video è responsabile della funzionalità dell'attrezzatura video e assicurare che essa sia utilizzabile per la competizione..

4.5.3 Ai fini di questo regolamento, un "equipaggiamento video" si riferisce ad una attrezzatura installata nel tunnel del vento dall'organizzatore espressamente per la competizione. Nessun altro equipaggiamento video sarà usato per giudicare.

4.5.4 L'attrezzatura video sarà sistemata nel tunnel del vento in posizione tale da assicurare che siano visibili tutti i membri della squadra. il luogo ed il campo visivo devono essere approvati dal Capo Giudice e dal Direttore di Gara.

4.5.5. L'equipaggiamento di registrazione (videocamera), di play-back e tutti gli apparati ausiliari devono essere ad Alta Definizione sia in input che in output e devono fornire la visione per i giudici.

4.5.6 L'organizzatore deve fornire ai team una modalità di identificazione che colleghi il numero della squadra con il video della performance.

4.6. Punteggio

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

4.6.2 Per ciascuna omissione saranno detratti tre punti dal punteggio complessivo in accordo con 4.6.1..

4.6.3. 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.

4.6.4 Il punteggio minimo per ogni round è zero(0) punti.

4.7. Ri-performance

4.7.1 Dove la prova video è considerata insufficiente ai fini del giudizio, sarà concessa una ri-performance, a meno che il Pannello di Revisione Video scopra che ci sia stato un abuso intenzionale del regolamento da parte della squadra, nel qual caso non sarà concessa alcuna ri-performance e la squadra riceverà il punteggio minimo per quella performance.

4.7.2 Contatto o altri motivi di interferenza tra membri della squadra e tra questi e la protezione del pavimento o delle pareti del tunnel non saranno motivo per la squadra di richiedere una ri-performance.

4.7.3 Problemi con l'equipaggiamento di un competitore non saranno motivo per la squadra per richiedere una ri-performance. Ad una squadra che vola fuori (troppo alta) del raggio della telecamera, non sarà concessa una ri-performance.

4.8. Lanci di allenamento

4.8.1 Ad ogni squadra in ogni evento, verrà data la possibilità di una performance ufficiale di allenamento, prima che venga effettuato il sorteggio, per stabilire le appropriate regolazioni della velocità.

4.8.2 La configurazione del tunnel del vento utilizzata per la competizione, sarà anche usata per la performance ufficiale di allenamento.

5. Giudizio

5.1. Procedura di Giudizio

Le performances saranno giudicate utilizzando una traccia video.

5.2. Numero dei Giudici

Un minimo di tre(3) giudici dovrà valutare la performance della squadra.

5.3. Visioni/Ri-visioni della Traccia Video

I giudici guarderanno l'evidenza video di ciascuna performance una(1) volta a velocità normale per stabilire il punteggio nel tempo di lavoro. L'istante del fermo-immagine al termine del tempo di lavoro, sarà stabilito alla prima visione. Se si verifica una nuova richiesta di giudizio, una seconda visione della performance sarà effettuata a velocità normale o ridotta tra 50 - 90 per cento della velocità normale. A richiesta del Capo giudice una terza(3a) visione di parte(i) della performance può avvenire a velocità normale o ridotta. La velocità della seconda e terza visione (normale o ridotta) sarà stabilita dal Capo giudice. Il Capo Giudice deciderà prima dell'inizio della Competizione la percentuale di velocità ridotta da utilizzare nei diversi Eventi. Il fermo-immagine della prima visione sarà applicato in ogni altra visione.

5.3.1. Se, dopo che le visioni sono state completate ed entro quindici secondi dalla conoscenza del risultato, il Capo Giudice, o qualsiasi Giudice del pannello ritiene che si sia verificata una valutazione assolutamente non corretta, il Capo Giudice ordinerà che solo quella(e) parte(i) della performance in questione sia rivista a velocità ridotta in accordo con 5.3. Se dal riesame risulta una unanime decisione dei Giudici sulla parte(i) della performance in questione, il punteggio per la performance sarà corretto di conseguenza. Solo una ri-visione è consentita per ogni performance.

5.4. **Valutazione**
I giudici utilizzeranno il sistema elettronico di punteggio per registrare la loro valutazione della performance. Alla fine del tempo di lavoro verrà applicato per ogni visione il fermo-immagine, basato sul tempo preso solo alla prima visione. I giudici possono correggere la loro valutazione dopo che il lancio è stato giudicato. Correzioni alla valutazione possono essere effettuate solo prima che il Capo Giudice firmi il foglio del punteggio. Tutte le valutazioni individuali dei giudici saranno pubblicate.

5.5. Una maggioranza di Giudici deve essere d'accordo sulla valutazione al fine di:
- accreditare il punteggio della formazione, o
- assegnare un'infrazione, o
- assegnare una omissione, o
- stabilire una situazione di NV

5.6. **Inizio del Tempo di Lavoro**
Il cronometro sarà gestito dai Giudici o da una persona(e) nominata dal Capo Giudice, e sarà avviato come stabilito in 2.15.

6. Regole Specifiche della Competizione

6.1. Titolo della Competizione
Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera indoor Open Assoluti
Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera indoor Esordienti
Campionato Italiano di Formazioni Verticali in Caduta Libera indoor

6.2. Scopi dei Campionati Italiano
6.2.1. Stabilire i Campioni Italiani di Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor in:
- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Open Assoluti
- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Esordienti
- 4-Way VFS Event

6.2.2. e
- Determinare il livello in Italia delle squadre competitrici.
- Stabilire i record nazionali di Formazioni in Caduta Libera indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera indoor.
- Promuovere e sviluppare Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor.
- Presentare un'immagine visualmente allettante di performance di competizione e dei punteggi sia per i competitori che spettatori e media.
- Scambiare idee e rafforzare relazioni amichevoli fra coloro che volano nello sport indoor, giudici e personale di supporto di tutte le nazioni.
- Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze e informazioni.
- Migliorare i metodi e le procedure di giudizio.

6.3. Composizione delle squadre:

- Una squadra 4-Way comprende fino a:
- Cinque(5) Competitori 4-Way FS Open Assoluti
- Cinque(5) Competitori 4-Way Esordienti
- Cinque(5) Competitori 4-Way VFS

6.3.1. Nessun competitore può competere in entrambi gli eventi di FS 4-Way Open e FS 4-Way Esordienti, ma può partecipare in una squadra FS ed in una VFS.

6.3.2. Ogni Competitore che gareggia in due differenti eventi deve essere elencato, sul modulo d'iscrizione, separatamente per ciascun evento.

6.3.3 Il Campionato Italiano sarà considerato valido con la partecipazione di almeno quattro (4) squadre (escluse quelle fuori gara) in ciascuno degli eventi previsti.

6.3.4. 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. Il Campionato Italiano comprende:

Formazioni in Caduta Libera Indoor:

- Fino a 10 round Open Assoluti.
- Fino a 10 round Esordienti.

Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor:

- Fino a 10 round.

6.4.2. Tempo sufficiente deve essere riservato prima della fine della competizione per permettere il completamento del round di spareggio.

6.4.3. La competizione sarà organizzata durante un periodo massimo di tempo di 3 giorni di gara. Eccezioni possono essere fatte qualora venga ricevuta una richiesta per competizioni FCE multiple in contemporanea.

6.5 Le Medaglie sono assegnate come segue:

- A tutti i membri della squadra saranno assegnate medaglie se negli eventi si sarà piazzata Prima, Seconda o Terza.

7. Definizioni e Simboli

7.1. Codifiche negli allegati per i Dive Pool sono come segue:

7.1.1. Indica la direzione del giro del sottogruppo



7.1.2. Indica il giro del sottogruppo in entrambe le direzioni



7.1.3. Indica i giri di tutti i sottogruppi



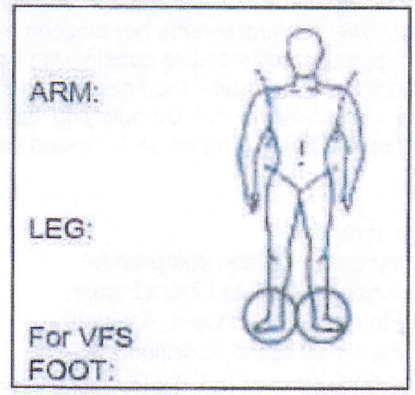
7.1.4 Indica la precisazione di intenti VFS



7.1.4 Indica la precisazione di intenti



7.2. Visualizzazione della posizione delle prese, rif. 2.2.

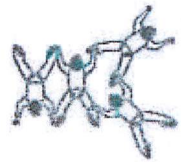
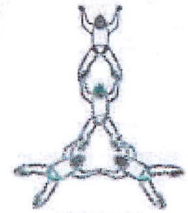
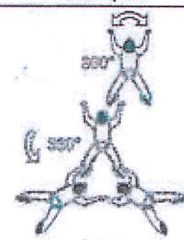
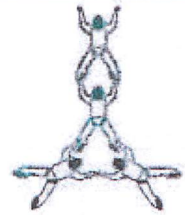
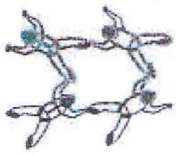
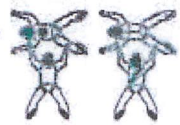
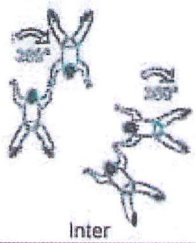
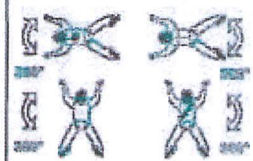
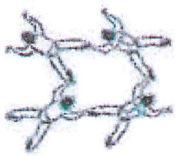
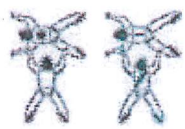


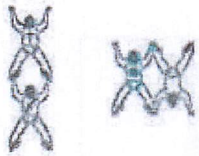
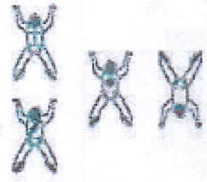
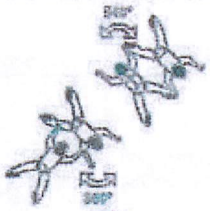
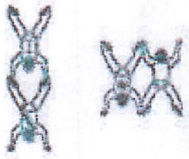
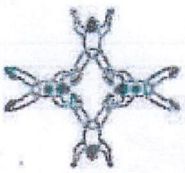
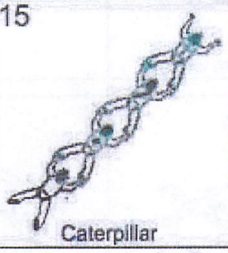
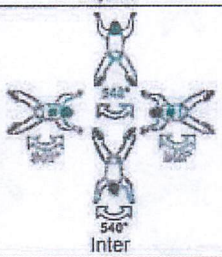
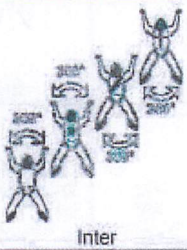
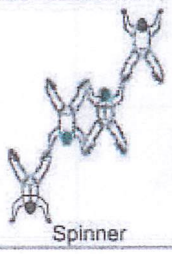
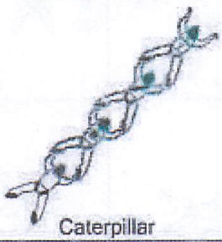
ADDENDA

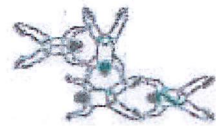
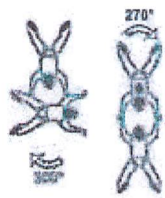
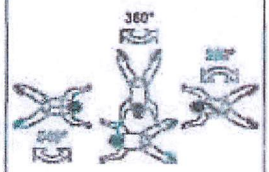
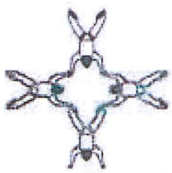
- Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Block Pool
- Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Random Pool
- Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel
- Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Block Pool
- Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Random Pool

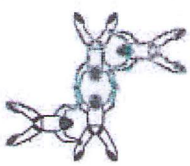
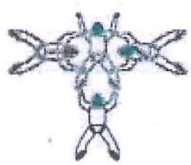
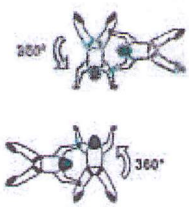
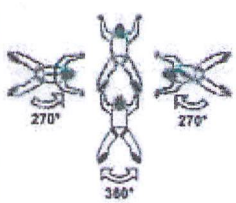
ADDENDUM - A

Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Block Pool

1  Snowflake	2  Sidebody Donut	3  Side Flake Opal	4  Monopod
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Snowflake	 Side Flake Donut	 Turf	 Monopod
5  Opal	6  Stardian	7  Sidebuddies	8  Canadian Tee
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Opal	 Stardian	 Sidebuddies	 Canadian Tee

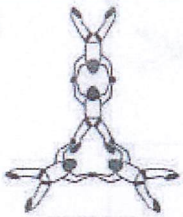
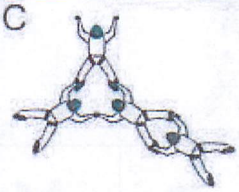
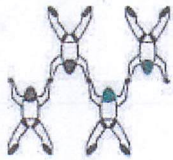
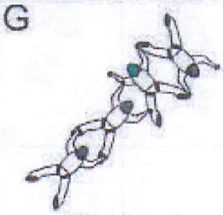
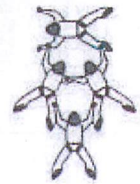
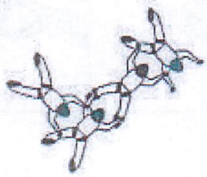
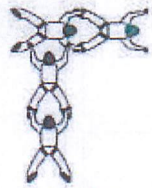
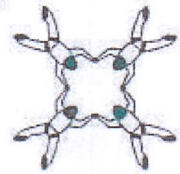
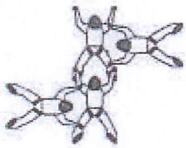
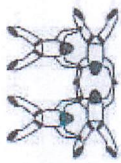
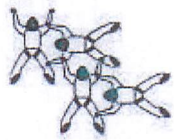
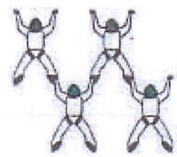
9  Cat+Accordian	10  Diamond	11  Photon	12  Bundy
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Cat+Accordian	 Bunyip	 Photon	 Bundy
13  Offset	14  Bipole	15  Caterpillar	16  Compressed
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Spinner	 Bipole	 Caterpillar	 Box

17	18	19	20
			
Danish Tee	Zircon	Ritz	Plver
			
Inter	Inter	Inter	Inter
			
Murphy	Zircon	Icepick	Viper

21	22
	
Zig Zag	Tee
	
Inter	Inter
	
Marquis	Chinese Tee

ADDENDUM - B

Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Random Pool

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

ADDENDUM - C
Dive Pool FS IPC adattato alla Misure del Tunnel

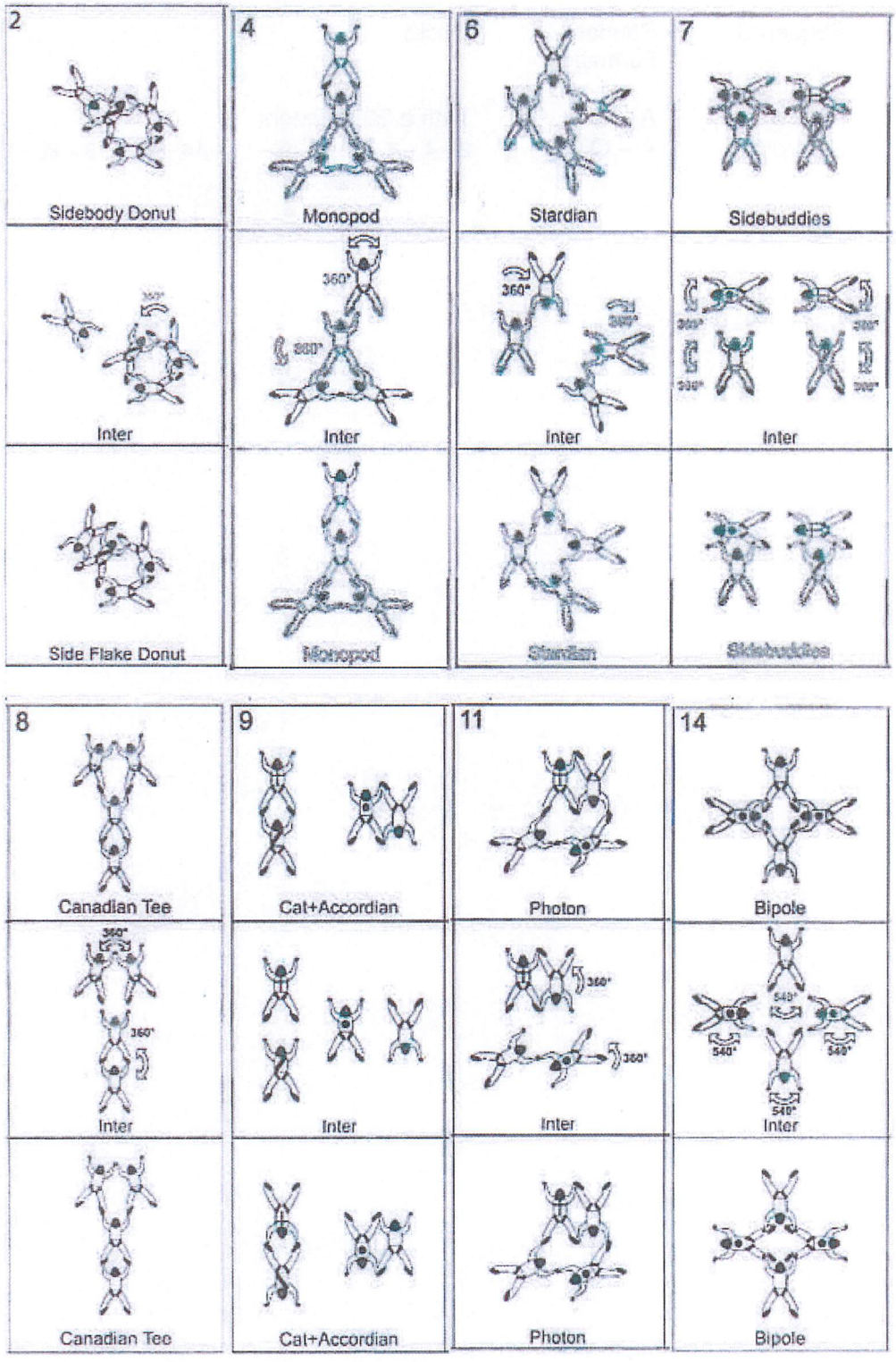
Tunnel da 16 piedi o più grande

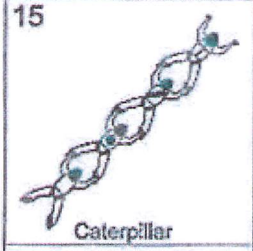
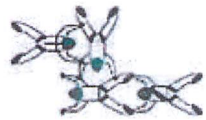
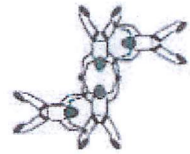
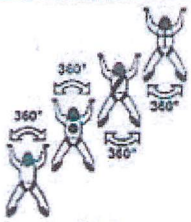
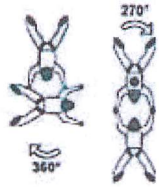
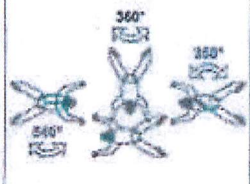
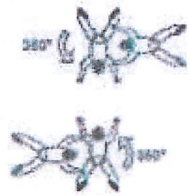
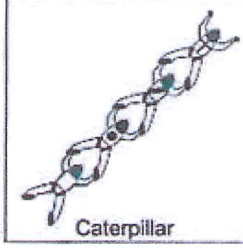
Categoria	Sequenza	Random Formation	Blocks
Open	da 5 o 6	A – Q	Tutti e 22 i Blocchi
Esordienti	da 4 o 5	A – Q	2 – 4 – 6 – 7 – 8 – 9 – 11 – 14 – 15 – 19 – 20 – 21

ESORDIENTI

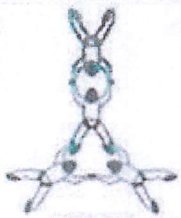
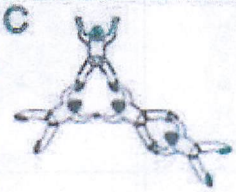
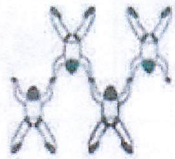
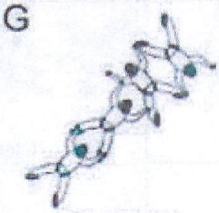
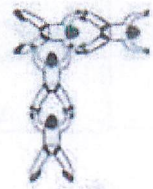
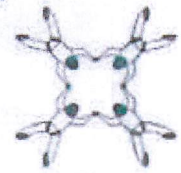
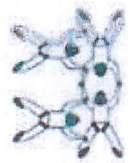
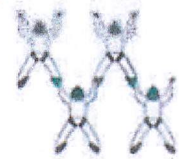
ADDENDUM - A

Formazioni in Caduta Libera Esordienti 4-Way Block Pool



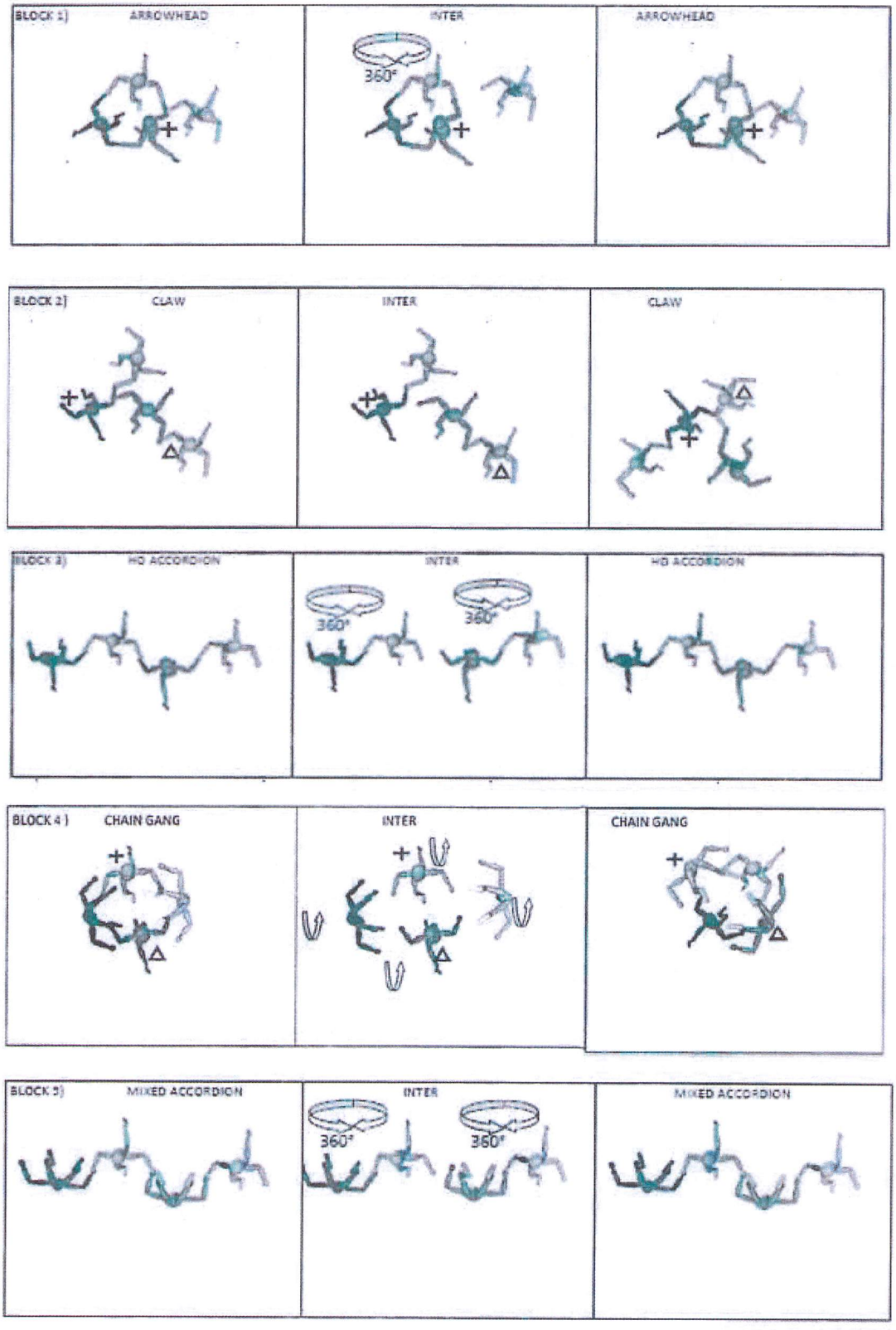
15  Caterpillar	19  Ritz	20  Piver	21  Zig Zag
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Caterpillar	 Icepick	 Viper	 Marquis

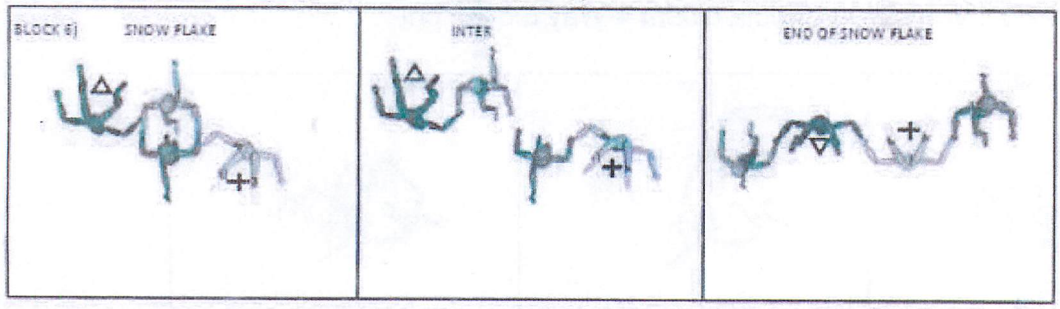
ADDENDUM - B
Formazioni in Caduta Libera Esordienti 4-Way Random Pool

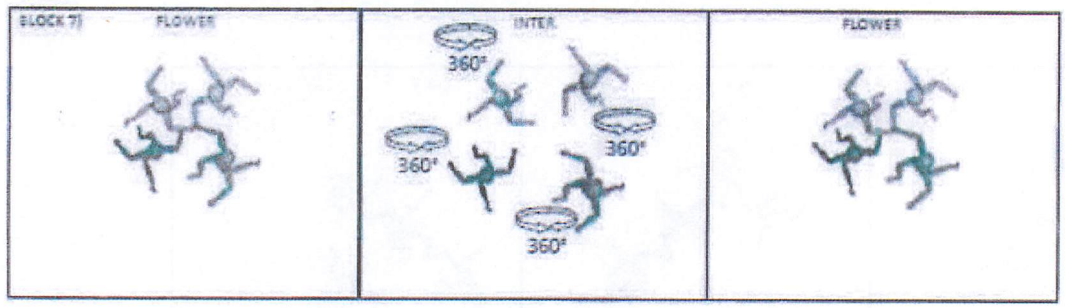
A  Unipod	B  Stairstep Diamond	C  Murphy Flake	D  Yuan
E  Meeker	F  Open Acordian	G  Cataccord	H  Bow
J  Donut	K  Hook	L  Adder	M  Star
N  Crank	O  Satellite	P  Sidebody	Q  Phalanx

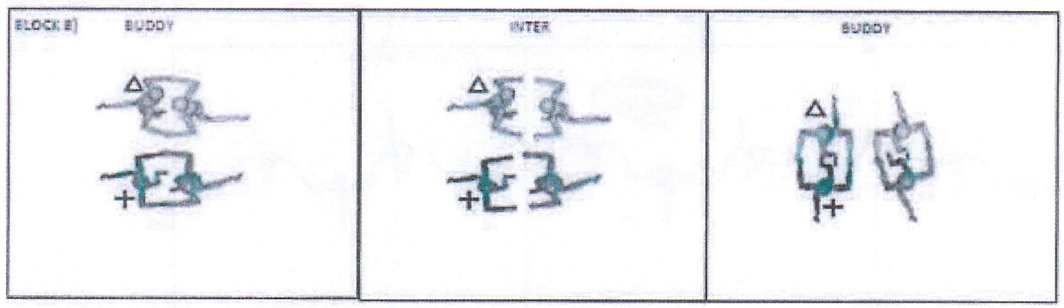
ADDENDUM - D

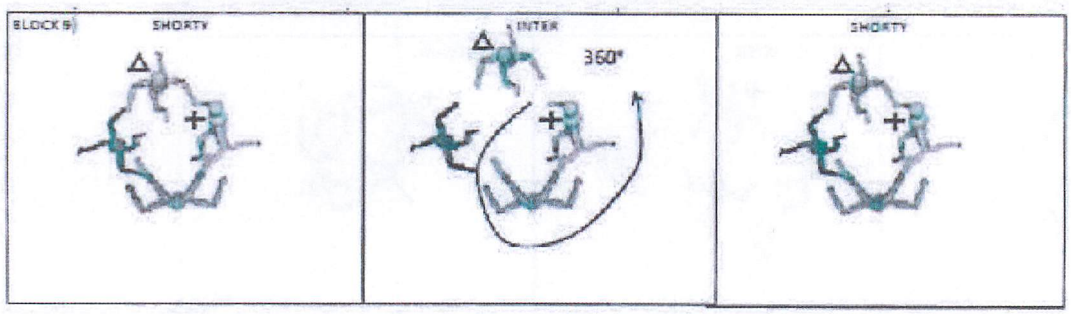
Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool

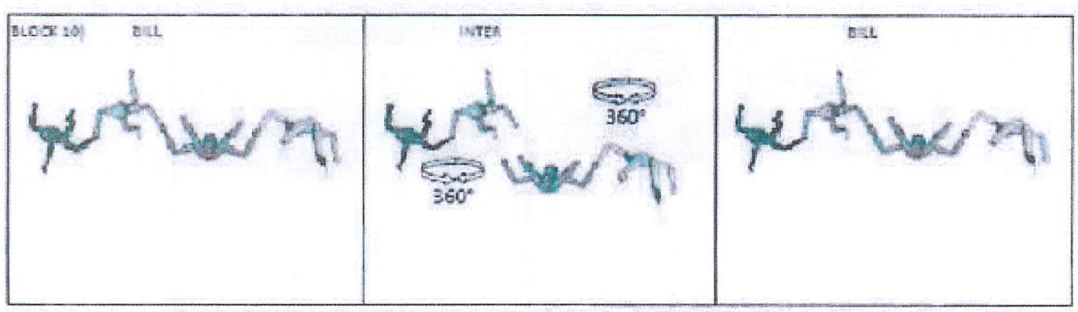


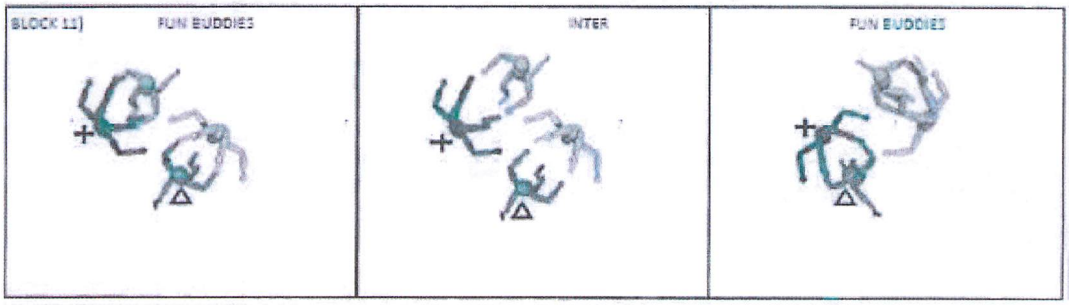

BLOCK 6)
SNOW FLAKE
INTER
END OF SNOW FLAKE

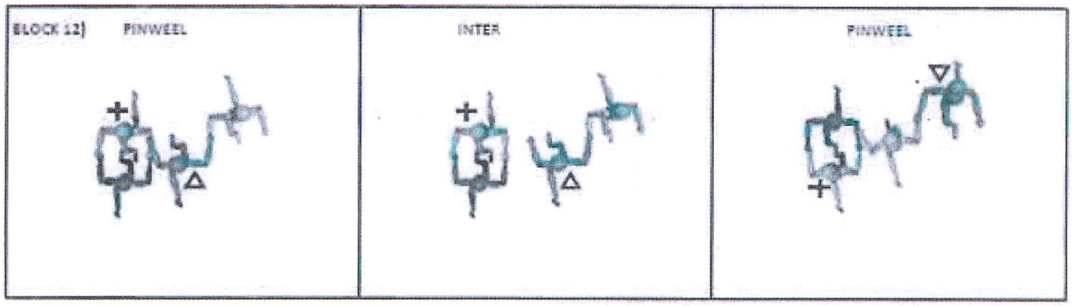

BLOCK 7)
FLOWER
INTER
360°
360°
360°
FLOWER

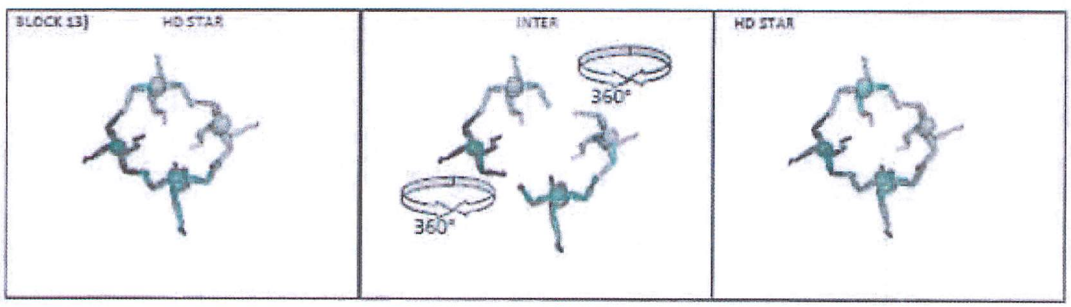

BLOCK 8)
BUDDY
INTER
BUDDY

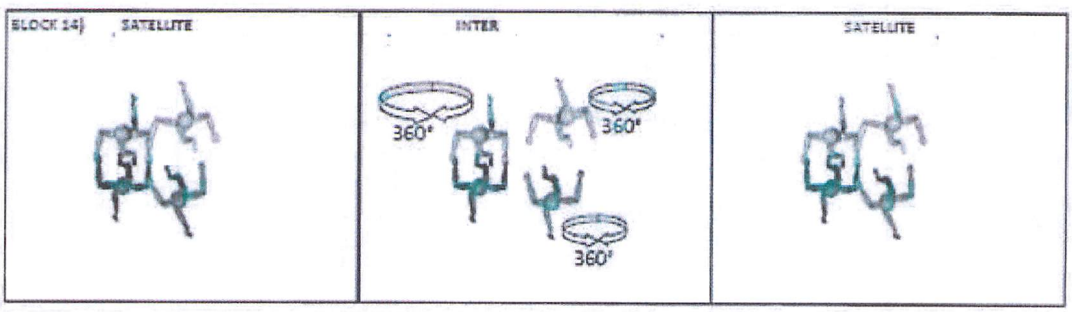

BLOCK 9)
SHORTY
INTER
360°
SHORTY

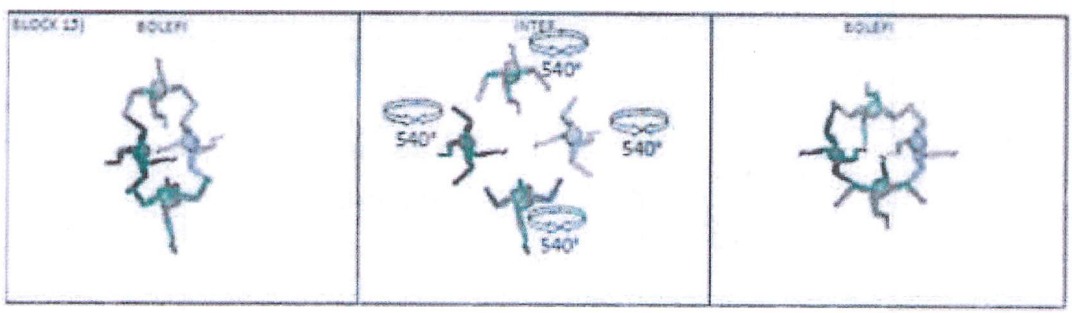

BLOCK 10)
BILL
INTER
360°
360°
BILL

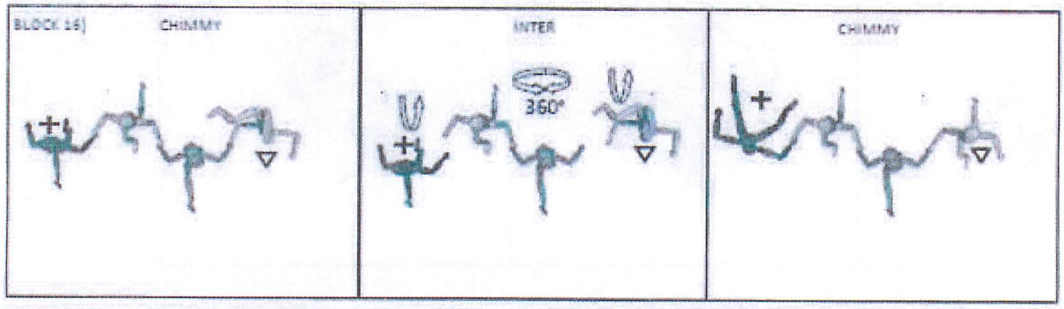

BLOCK 11)
FUN BUDDIES
INTER
FUN BUDDIES

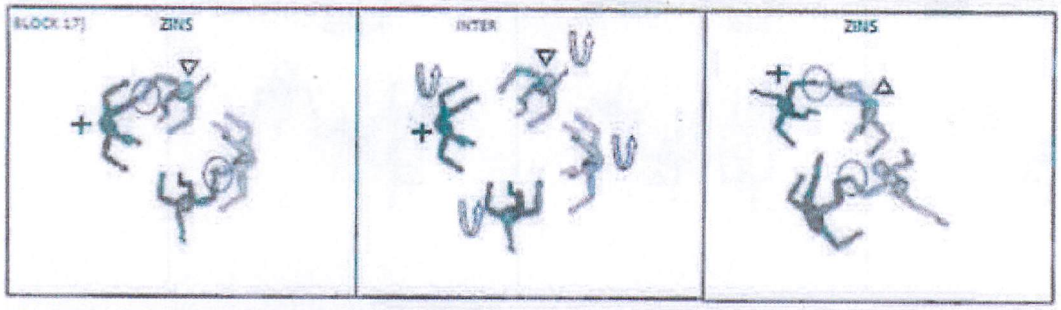

BLOCK 12)
PINWEEL
INTER
PINWEEL


BLOCK 13)
HD STAR
INTER
360°
360°
HD STAR

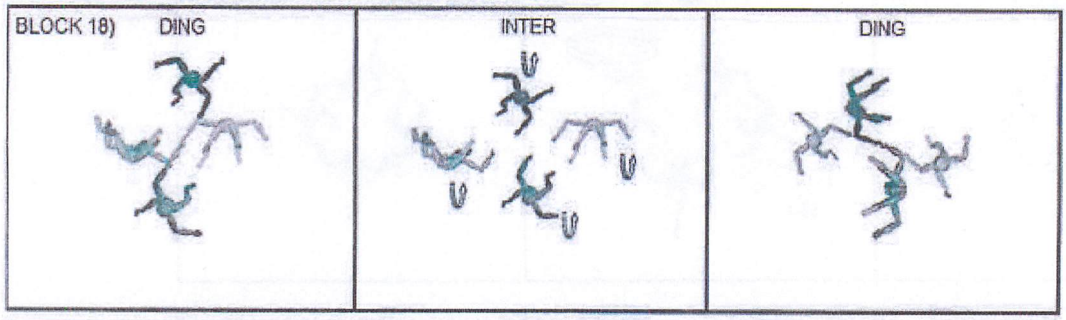

BLOCK 14)
SATELLITE
INTER
360°
360°
360°
SATELLITE

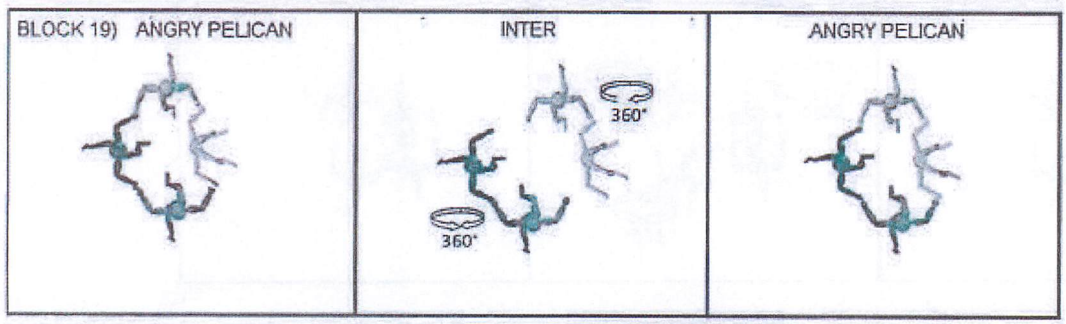

BLOCK 15)
BOLERI
INTER
540°
540°
540°
540°
BOLERI

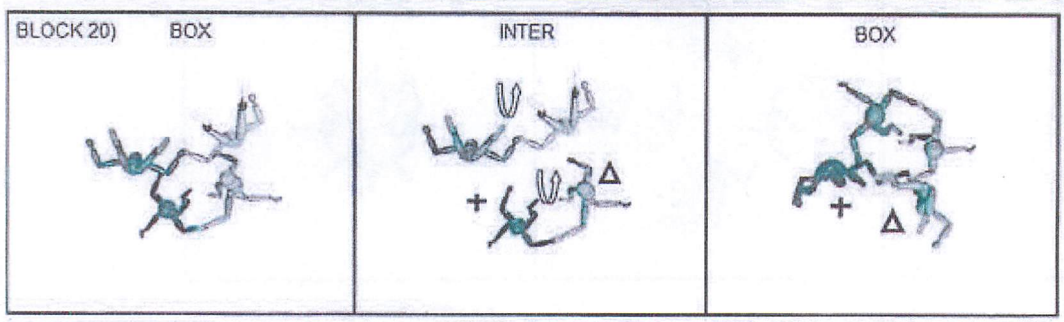


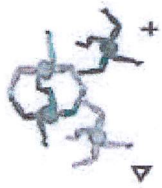
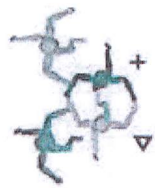
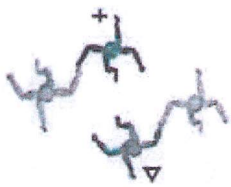
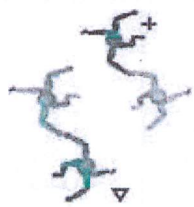


Note: A circle denotes a foot grip (ref: VFC Competition rules 2.2)

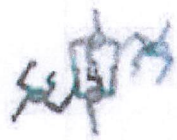
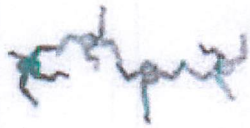
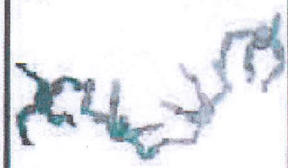
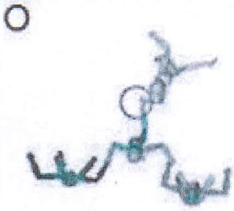






BLOCK 21) TOP SPOT	INTER	TOP SPOT
		
BLOCK 22) CORE BUDDIES	**INTER**	**CORE BUDDIES**
		

ADDENDUM - E
Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool

A  Cross	B  Gulley	C  Shoeshine	D  Sitline
E  Wave	F  Double Joker	G  Mixed Star	H  T-Bird
J  Flock	K  Anchor	L  Rebel	M  Dentri
N  Double Rebel	O  Trident	P  Cortex	Q  Mixed Wave

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

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO "INDOOR FCL e VFS ASSOLUTI ED ESORDIENTI" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO INDOOR FCL E VFS 2017 ASSOLUTI ESORDIENTI	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1 E 1.1	Cambio data	Per l'anno di riferimento
3.2.2.1	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 3.2.2.1
4.4.2	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.4.2
4.5.6	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.8.4

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Vecchiano 06-04-2018

Piero Tanda

Paolo Bevilacqua

Mario Guercini

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CAMPIONATO ITALIANO

Formazioni In Caduta Libera Indoor Open ASSOLUTI
Formazioni In Caduta Libera Indoor ESORDIENTI
Formazioni Verticali In Caduta Libera Indoor

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n._____ del_____ 2018

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

TAVOLA DEI CONTENUTI *Pag.*

Capitolo 1: Autorità AECI **3**
1.1 Autorità Aeci 3

Capitolo 2: Definizione di Parole e Frasi usate in queste norme **3**
2.1 Formazioni 3
2.2 Prese 3
2.3 Linea di Presa 3
2.4 Corpo 3
2.5 Dive Pool 3
2.6 Sottogruppo 3
2.7 Punto Centrale di un Sottogruppo 3
2.8 Separazione Totale 3
2.9 Inter 4
2.10 Sequenza 4
2.11 Formazione Valida 4
2.12 Infrazione 4
2.13 Omissione 4
2.14 Entrata 4
2.15 Tempo di Lavoro 4
2.16 Anticamera 4
2.17 NV 4
2.16 Chiamata a Giudizio 4
2.17 Orientamento 4

Capitolo 3: Gli Eventi **5**
3.1 Descrizione dell'Evento 5
3.2 Obiettivo dell'Evento 5
3.3 Requisiti della Performance 5

Capitolo 4: Regole Generali **6**
4.1 Composizione delle Squadre 6
4.2 Il Sorteggio 6
4.3 Uso dei Lanci in Caduta Libera 6
4.4 Ordine di Performance 6
4.5 Video Registrazione 6
4.6 Punteggio 7
4.7 Ri-Performance 7
4.8 Performance di Allenamento 7

Capitolo 5: Giudizio 7
5.1 Procedura di Giudizio 7
5.2 Numero dei Giudici 7
5.3 Visioni/Re-visione dell'Evidenza Video 8
5.4 Valutazione 8
5.5 Valutazione (cont.) 8
5.7 Inizio del Tempo di Lavoro 8

Capitolo 6: Regole Specifiche della Competizione 9
6.1 Titolo della Competizione 9
6.2 Scopi della Competizione 9
6.3 Composizione delle Delegazioni 9
6.4 Programma di Eventi 9
6.5 Medaglie e Diplomi 9

Capitolo 7: Definizioni e Simboli 9
7.1 Codifiche negli Allegati per il Dive Pool 9
7.2 Visualizzazione della Posizione delle Prese 10

Addenda (Allegati)
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Block Pool 11
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Random Pool 14
Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel 16
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Block Pool 17
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Random Pool 19
Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool 20
Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool 25

1. Autorità

1.1. La competizione verrà condotta sotto l'autorità dell'Aero Club d'Italia, in accordo con il Regolamento Sportivo Nazionale (RSN) e con le norme del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale e Sezione 5 come approvato dal IPC e convalidato dalla FAI per l'anno di riferimento, e da queste regole. Tutti i partecipanti accettano queste direttive e quelle della FAI come vincolanti, con l'iscrizione alla competizione.

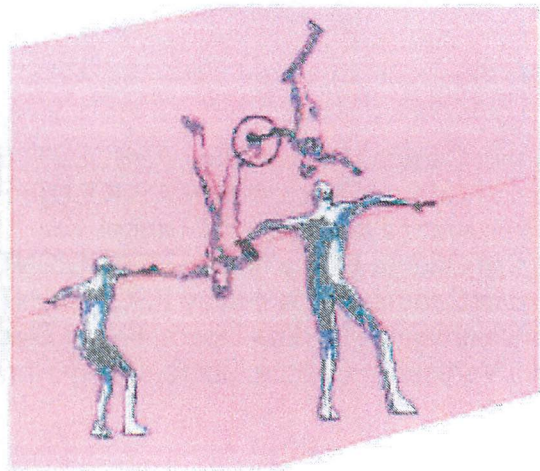
2. Definizioni di Parole e Frasi usate in queste Norme

2.1. Formazione: è composta da competitori uniti da prese. Per le VFS, con ciascun competitore nell'orientamento corretto.

2.2. Presa: consiste in una presa di mano su un braccio, gamba o piede di un altro paracadutista, come mostrato in 7.2. Come minimo, una presa richiede un contatto fermo.

2.3. Linea di presa: questa è la linea che collega i busti di due competitori attraverso le loro braccia o gambe e piedi e la presa che li unisce.

2.3.1 Per il VFS precisazione relativa a random M) e O) - C'è un piano verticale immaginario che passa attraverso le prese di mano, con i competitori esterni che hanno prese su un lato del piano verticale ed il competitore che ha la presa sulla gamba sull'altro lato del piano verticale. Nessuna linea di presa può attraversare il piano verticale all'interno della formazione.



2.4. Corpo: è formato dal competitore completo 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. E' 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 competitori mostrano di aver lasciato nello stesso momento tutte le loro prese e nessuna parte delle loro braccia è in contatto con un altro corpo di competitore.

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'entrata, 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. Entrata: le squadre devono entrare nel tunnel utilizzando il vano d'ingresso designato. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lasciano il pavimento dell'anticamera ed entrano nel tunnel. I componenti la squadra possono sporgere un piede nel flusso d'aria dentro il tunnel, senza che parta il tempo di lavoro, purché un piede rimanga sul pavimento dell'anticamera e nessun piede, all'interno del tunnel, usi la rete per il lancio.
Per l'entrata VFS: le squadre devono entrare nel tunnel e stare in piedi sulla rete nel centro del flusso d'aria. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lascia la rete.

2.15. Tempo di Lavoro: è il periodo di tempo durante il quale, in una performance, le squadre vengono valutate. Esso inizia nel momento in cui entrambi i piedi di qualsivoglia membro della squadra lascia il pavimento dell'anticamera (rete del tunnel per VFS) per entrare nel tunnel, e termini alcuni secondi dopo, come specificato in 3.1..

2.16. Anticamera: area usata dalle squadre come zona di attesa e preparazione per entrare nel tunnel del vento. Questa camera è separata dall'area visibile al pubblico ed è di esclusivo utilizzo delle squadre in attesa.

2.17. NV (No Video): nessuna immagine video è disponibile ai fini del giudizio.

2.18. Chiamata a Giudizio: una valutazione da parte dei giudici di una formazione, infrazione o omissione che non è unanime.

2.19. Orientamento

2.19.1. l'orientamento "Head Down" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in giù, verso il suolo.

2.19.2. l'orientamento "Head Up" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in su, verso il cielo.

2.19.3. l'orientamento "Bellyflying" o "Belly to Earth" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte anteriore del busto verso la terra.

("Bellyflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

2.19.4. l'orientamento "Backflying" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte posteriore del busto verso la terra.
("Backflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

3. Gli Eventi

3.1. Descrizione dell'Evento:
Evento 4-Way Formazioni in Caduta Libera Indoor Open Assoluti ed Esordienti e Formazioni in Caduta Libera Verticali Indoor. Il tempo di lavoro è di 35 secondi.

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. E' 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 interrotto,
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 della performance.

3.3 Requisiti della Performance

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 E' responsabilità della squadra mostrare chiaramente ai giudici l'inizio del tempo di lavoro, corrette formazioni valutabili, inter e separazioni totali.

3.3.3 Formazioni valide non necessitano essere perfettamente simmetriche, ma devono essere eseguite in maniera controllata. 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 indicati gradi (180°, 270°, 360°, 540°), ciò indica i gradi approssimati e la direzione del giro, richiesti per completare l'inter come stabilito. I gradi indicati sono approssimativamente quella parte di circonferenza del punto centrale del sottogruppo da mostrare al punto(i) centrale(i) dell'altro(i) sottogruppo(i).
Ai fini di giudizio, i gradi approssimativi e la direzione del giro dei punti centrali dei sottogruppi saranno valutati utilizzando soltanto le tracce video bidimensionali come presentate.

3.3.6 Contatti sono consentiti fra differenti sottogruppi durante l'inter di una block sequence.

3.3.7 Dove sono indicati dei sottogruppi, questi devono rimanere intatti come sottogruppo, con solo le prese descritte sugli altri competitori in quel sottogruppo.

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

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

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

4. Regole Generali

4.1. Composizione delle Squadre
Le squadre possono essere formate da competitori di uno o entrambi i sessi, eccetto nell'evento femminile dove tutti i competitori devono essere femmine.

4.2. Il Sorteggio

4.2.1 Il sorteggio delle sequenze sarà fatto pubblicamente e supervisionato dal Capo Giudice. Alle squadre verranno date non meno di 2 ore dalla conoscenza dei risultati del sorteggio prima che inizi la competizione.

4.2.2 Sorteggio nell'Evento: tutte le "Block Sequence" (contrassegnate numericamente) e le "Random Formation" (contrassegnate alfabeticamente), indicate nei rispettivi allegati, saranno singolarmente inserite in un 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 cinque o sei formazioni, a seconda del numero raggiunto per primo.

4.2.3 Utilizzo del Dive Pool: ciascun blocco o formazione sarà estratto una sola volta per i round previsti in ogni competizione. Nel caso siano necessari round addizionali dovuti a voli 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. Lanci di Addestramento o Tempo nel Tunnel del Vento
Ai competitori non è permesso fare lanci con paracadute di qualsiasi tipo né usare il tunnel del vento per addestramento dopo che è stato effettuato il sorteggio.

4.4. Ordine di Performance

4.4.1 L'ordine di performance per il primo round di competizione di ciascun evento sarà in ordine inverso per i primi dieci piazzamenti, relativi a quell'evento, nei più recenti Campionati del Mondo di Paracadutismo Indoor approvati dall'IPC. Tutte le squadre che non rientrano in questa procedura, salteranno all'inizio del round con il loro ordine di lancio determinato dal sorteggio.

4.4.2. Ove praticabile, verrà stilato un aggiornato ordine di lancio inverso al piazzamento dopo ogni interruzione dei lanci di gara che avvenga dopo un round completo.

4.5. Registrazione Video

4.5.1 E' richiesta una traccia video per giudicare ciascuna performance e mostrare la prestazione della squadra a terzi.

4.5.2 Un Controllore Video verrà nominato dal Capo Giudice prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il Controllore Video è responsabile della funzionalità dell'attrezzatura video e assicurare che essa sia utilizzabile per la competizione..

4.5.3 Ai fini di questo regolamento, un "equipaggiamento video" si riferisce ad una attrezzatura installata nel tunnel del vento dall'organizzatore espressamente per la competizione. Nessun altro equipaggiamento video sarà usato per giudicare.

4.5.4 L'attrezzatura video sarà sistemata nel tunnel del vento in posizione tale da assicurare che siano visibili tutti i membri della squadra. il luogo ed il campo visivo devono essere approvati dal Capo Giudice e dal Direttore di Gara.

4.5.5. L'equipaggiamento di registrazione (videocamera), di play-back e tutti gli apparati ausiliari devono essere ad Alta Definizione sia in input che in output e devono fornire la visione per i giudici.

4.5.6 L'organizzatore deve fornire ai team una modalità di identificazione che colleghi il numero della squadra con il video della performance.

4.6. Punteggio

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

4.6.2 Per ciascuna omissione saranno detratti tre punti dal punteggio complessivo in accordo con 4.6.1..

4.6.3. 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.

4.6.4 Il punteggio minimo per ogni round è zero(0) punti.

4.7. Ri-performance

4.7.1 Dove la prova video è considerata insufficiente ai fini del giudizio, sarà concessa una ri-performance, a meno che il Pannello di Revisione Video scopra che ci sia stato un abuso intenzionale del regolamento da parte della squadra, nel qual caso non sarà concessa alcuna ri-performance e la squadra riceverà il punteggio minimo per quella performance.

4.7.2 Contatto o altri motivi di interferenza tra membri della squadra e tra questi e la protezione del pavimento o delle pareti del tunnel non saranno motivo per la squadra di richiedere una ri-performance.

4.7.3 Problemi con l'equipaggiamento di un competitore non saranno motivo per la squadra per richiedere una ri-performance. Ad una squadra che vola fuori (troppo alta) del raggio della telecamera, non sarà concessa una ri-performance.

4.8. Lanci di allenamento

4.8.1 Ad ogni squadra in ogni evento, verrà data la possibilità di una performance ufficiale di allenamento, prima che venga effettuato il sorteggio, per stabilire le appropriate regolazioni della velocità.

4.8.2 La configurazione del tunnel del vento utilizzata per la competizione, sarà anche usata per la performance ufficiale di allenamento.

5. Giudizio

5.1. Procedura di Giudizio

Le performances saranno giudicate utilizzando una traccia video.

5.2. Numero dei Giudici

Un minimo di tre(3) giudici dovrà valutare la performance della squadra.

5.3. Visioni/Ri-visioni della Traccia Video

I giudici guarderanno l'evidenza video di ciascuna performance una(1) volta a velocità normale per stabilire il punteggio nel tempo di lavoro. L'istante del fermo-immagine al termine del tempo di lavoro, sarà stabilito alla prima visione. Se si verifica una nuova richiesta di giudizio, una seconda visione della performance sarà effettuata a velocità normale o ridotta tra 50 - 90 per cento della velocità normale. A richiesta del Capo giudice una terza(3a) visione di parte(i) della performance può avvenire a velocità normale o ridotta. La velocità della seconda e terza visione (normale o ridotta) sarà stabilita dal Capo giudice. Il Capo Giudice deciderà prima dell'inizio della Competizione la percentuale di velocità ridotta da utilizzare nei diversi Eventi. Il fermo-immagine della prima visione sarà applicato in ogni altra visione.

5.3.1. Se, dopo che le visioni sono state completate ed entro quindici secondi dalla conoscenza del risultato, il Capo Giudice, o qualsiasi Giudice del pannello ritiene che si sia verificata una valutazione assolutamente non corretta, il Capo Giudice ordinerà che solo quella(e) parte(i) della performance in questione sia rivista a velocità ridotta in accordo con 5.3. Se dal riesame risulta una unanime decisione dei Giudici sulla parte(i) della performance in questione, il punteggio per la performance sarà corretto di conseguenza. Solo una ri-visione è consentita per ogni performance.

5.4. Valutazione
I giudici utilizzeranno il sistema elettronico di punteggio per registrare la loro valutazione della performance. Alla fine del tempo di lavoro verrà applicato per ogni visione il fermo-immagine, basato sul tempo preso solo alla prima visione. I giudici possono correggere la loro valutazione dopo che il lancio è stato giudicato. Correzioni alla valutazione possono essere effettuate solo prima che il Capo Giudice firmi il foglio del punteggio. Tutte le valutazioni individuali dei giudici saranno pubblicate.

5.5. Una maggioranza di Giudici deve essere d'accordo sulla valutazione al fine di:
- accreditare il punteggio della formazione, o
- assegnare un'infrazione, o
- assegnare una omissione, o
- stabilire una situazione di NV

5.6. Inizio del Tempo di Lavoro
Il cronometro sarà gestito dai Giudici o da una persona(e) nominata dal Capo Giudice, e sarà avviato come stabilito in 2.15.

6. Regole Specifiche della Competizione

6.1. Titolo della Competizione
Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera indoor Open Assoluti
Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera indoor Esordienti
Campionato Italiano di Formazioni Verticali in Caduta Libera indoor

6.2. Scopi dei Campionati Italiano
6.2.1. Stabilire i Campioni Italiani di Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor in:
- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Open Assoluti
- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Esordienti
- 4-Way VFS Event

6.2.2. e
- Determinare il livello in Italia delle squadre competitrici.
- Stabilire i record nazionali di Formazioni in Caduta Libera indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera indoor.
- Promuovere e sviluppare Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor.
- Presentare un'immagine visualmente allettante di performance di competizione e dei punteggi sia per i competitori che spettatori e media.
- Scambiare idee e rafforzare relazioni amichevoli fra coloro che volano nello sport indoor, giudici e personale di supporto di tutte le nazioni.
- Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze e informazioni.
- Migliorare i metodi e le procedure di giudizio.

6.3. Composizione delle squadre:

- Una squadra 4-Way comprende fino a:
- Cinque(5) Competitori 4-Way FS Open Assoluti
- Cinque(5) Competitori 4-Way Esordienti
- Cinque(5) Competitori 4-Way VFS

6.3.1. Nessun competitore può competere in entrambi gli eventi di FS 4-Way Open e FS 4-Way Esordienti, ma può partecipare in una squadra FS ed in una VFS.

6.3.2. Ogni Competitore che gareggia in due differenti eventi deve essere elencato, sul modulo d'iscrizione, separatamente per ciascun evento.

6.3.3 Il Campionato Italiano sarà considerato valido con la partecipazione di almeno quattro (4) squadre (escluse quelle fuori gara) in ciascuno degli eventi previsti.

6.3.4. 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. Il Campionato Italiano comprende:
Formazioni in Caduta Libera Indoor:
- Fino a 10 round Open Assoluti.
- Fino a 10 round Esordienti.

Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor:
- Fino a 10 round.

6.4.2. Tempo sufficiente deve essere riservato prima della fine della competizione per permettere il completamento del round di spareggio.

6.4.3. La competizione sarà organizzata durante un periodo massimo di tempo di 3 giorni di gara. Eccezioni possono essere fatte qualora venga ricevuta una richiesta per competizioni FCE multiple in contemporanea.

6.5 Le Medaglie sono assegnate come segue:
- A tutti i membri della squadra saranno assegnate medaglie se negli eventi si sarà piazzata Prima, Seconda o Terza.

7. Definizioni e Simboli

7.1. Codifiche negli allegati per i Dive Pool sono come segue:

7.1.1. Indica la direzione del giro del sottogruppo



7.1.2. Indica il giro del sottogruppo in entrambe le direzioni



7.1.3. Indica i giri di tutti i sottogruppi



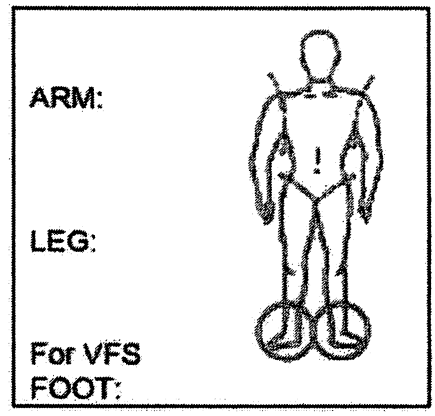
7.1.4 Indica la precisazione di intenti VFS



7.1.4 Indica la precisazione di intenti



7.2. Visualizzazione della posizione delle prese, rif. 2.2.

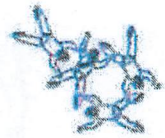
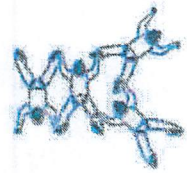
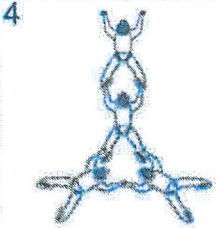
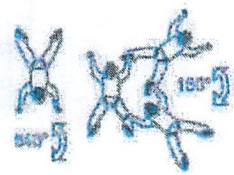
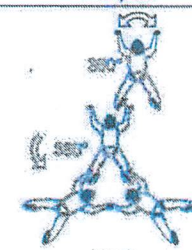
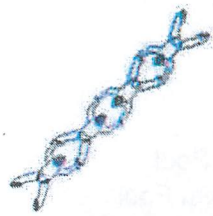
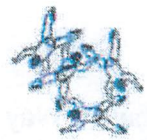
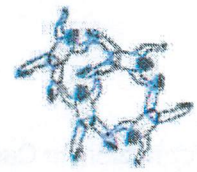
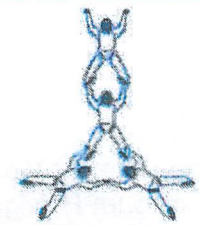
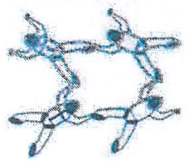
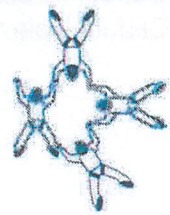
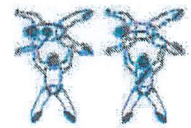
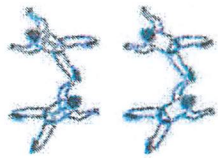
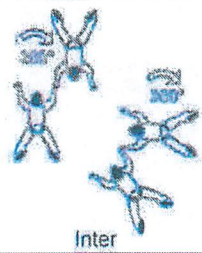
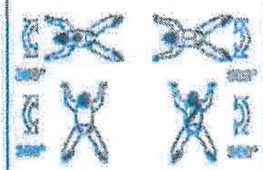
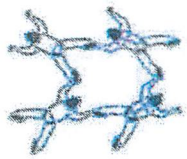
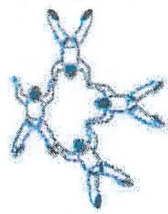
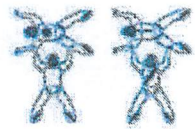


ADDENDA

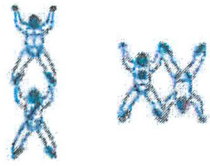
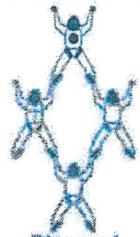
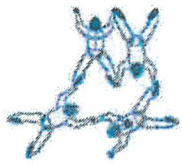
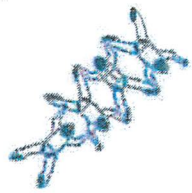
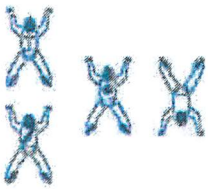
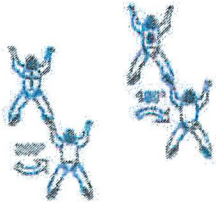
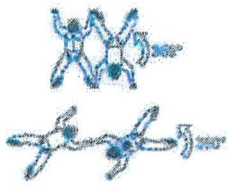
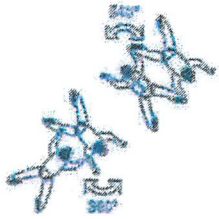
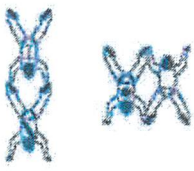
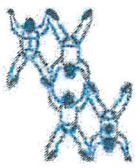
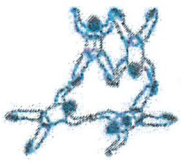
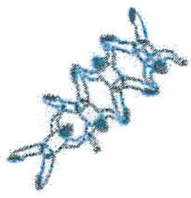
- Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Block Pool
- Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Random Pool
- Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel
- Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Block Pool
- Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Random Pool

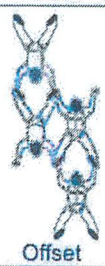
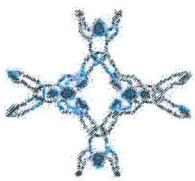
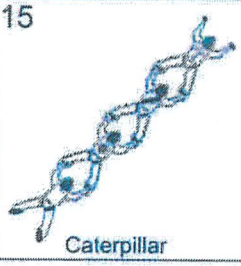
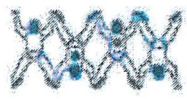
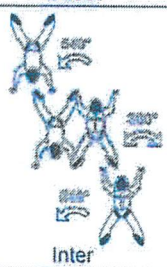
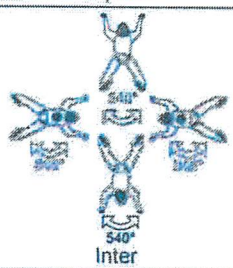
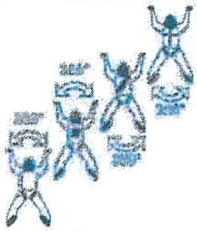
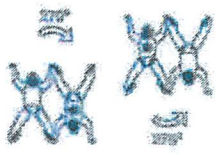
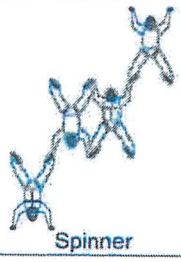
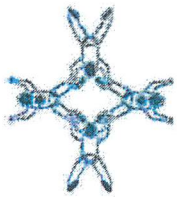
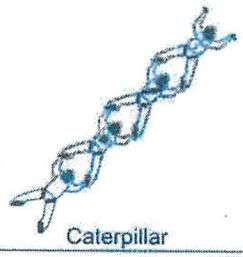
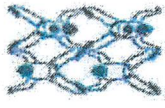
ADDENDUM - A

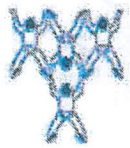
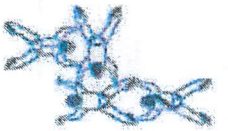
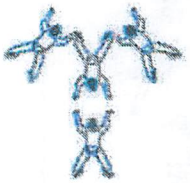
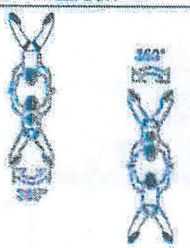
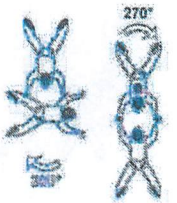
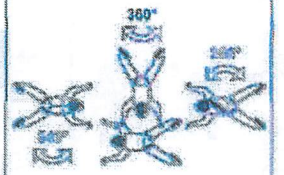
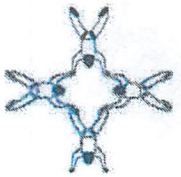
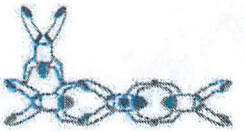
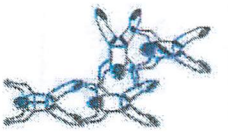
Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Block Pool

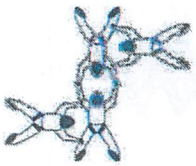
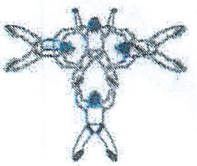
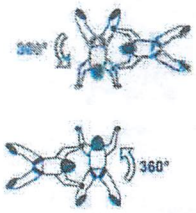
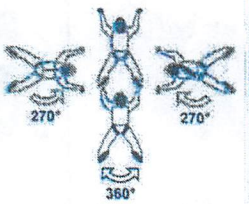
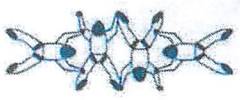
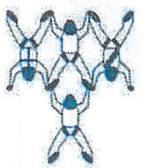
1  Snowflake	2  Sidebody Donut	3  Side Flake Opal	4  Monopod
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Snowflake	 Side Flake Donut	 Turf	 Monopod
5  Opal	6  Stardian	7  Sidebuddies	8  Canadian Tee
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Opal	 Stardian	 Sidebuddies	 Canadian Tee



9	10	11	12
 Cat+Accordian	 Diamond	 Photon	 Bundy
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Cat+Accordian	 Bunyip	 Photon	 Bundy

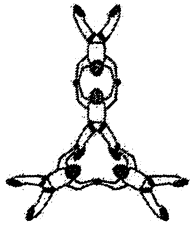
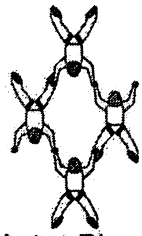
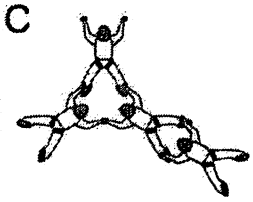
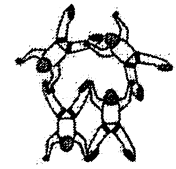
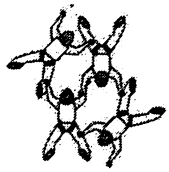
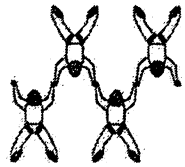
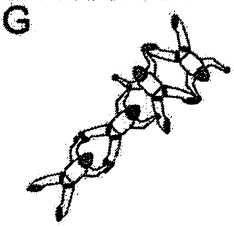
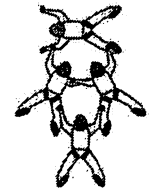
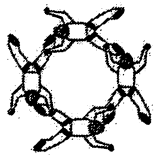
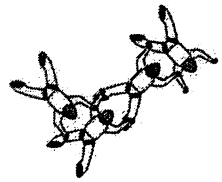
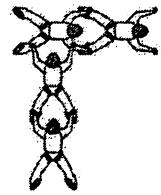
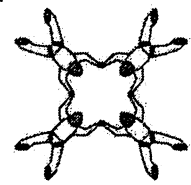
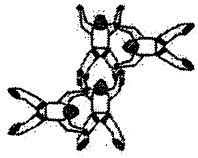
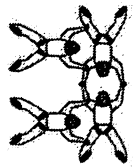
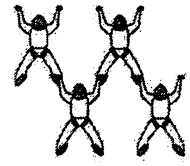
13	14	15	16
 Offset	 Bipole	 Caterpillar	 Compressed
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Spinner	 Bipole	 Caterpillar	 Box

17  Danish Tee	18  Zircon	19  Ritz	20  Piver
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Murphy	 Zircon	 Icepick	 Viper

21  Zig Zag	22  Tee
 Inter	 Inter
 Marquis	 Chinese Tee

ADDENDUM - B

Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Random Pool

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

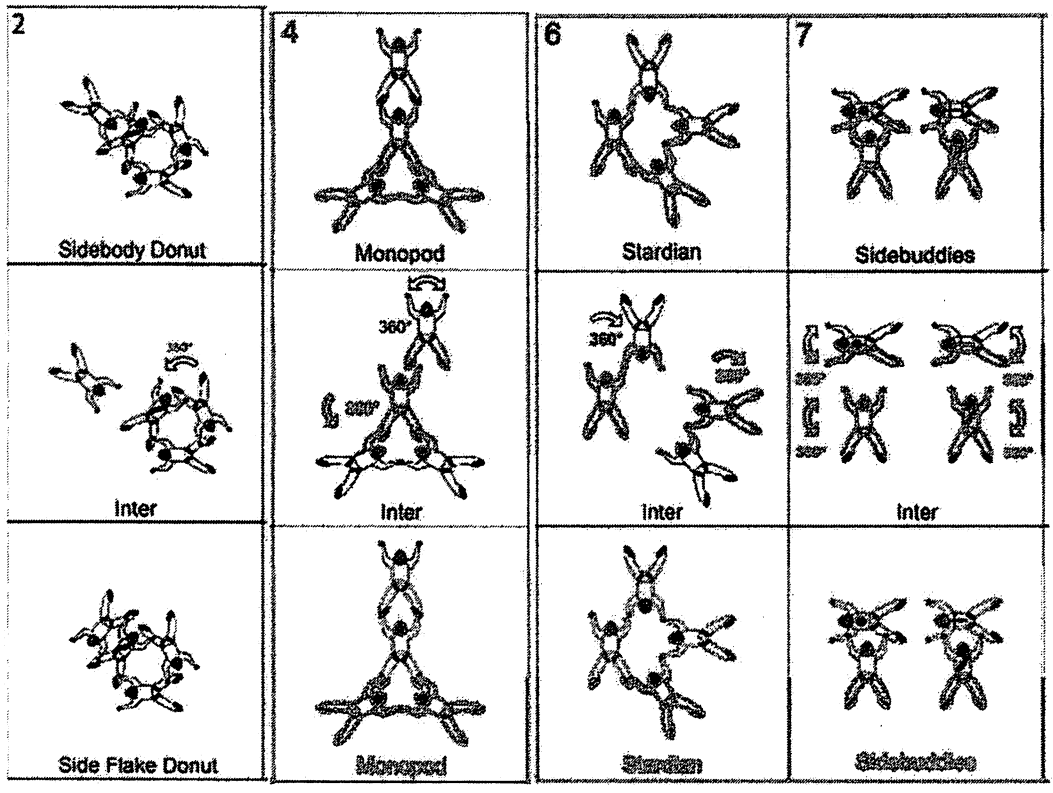
ADDENDUM - C
Dive Pool FS IPC adattato alla Misure del Tunnel

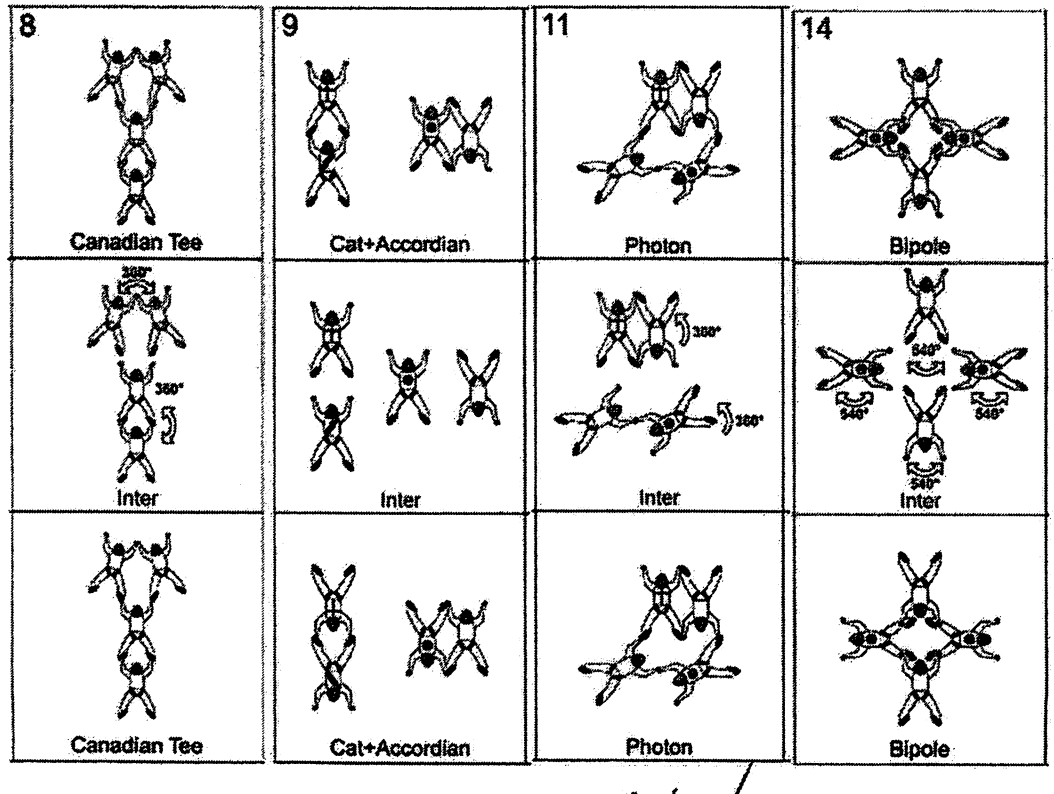
Tunnel da 16 piedi o più grande

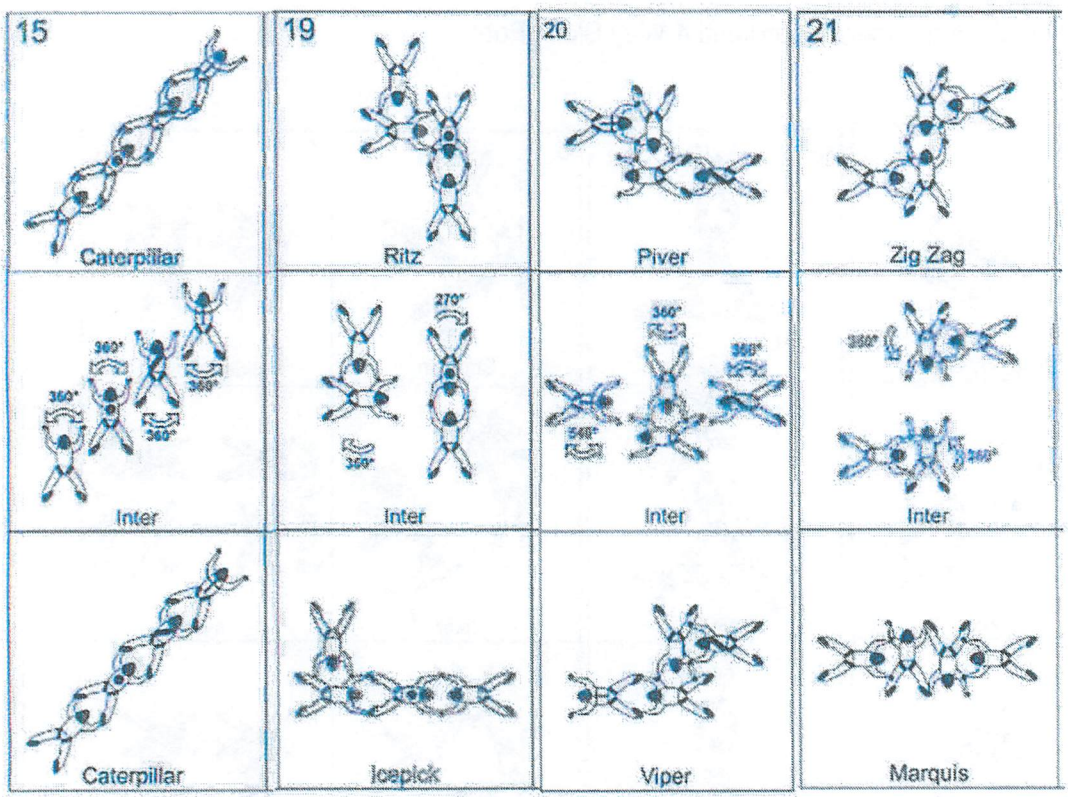
Categoria	Sequenza	Random Formation	Blocks
Open	da 5 o 6	A – Q	Tutti e 22 i Blocchi
Esordienti	da 4 o 5	A – Q	2 – 4 – 6 – 7 – 8 – 9 – 11 – 14 – 15 – 19 – 20 – 21

ESORDIENTI

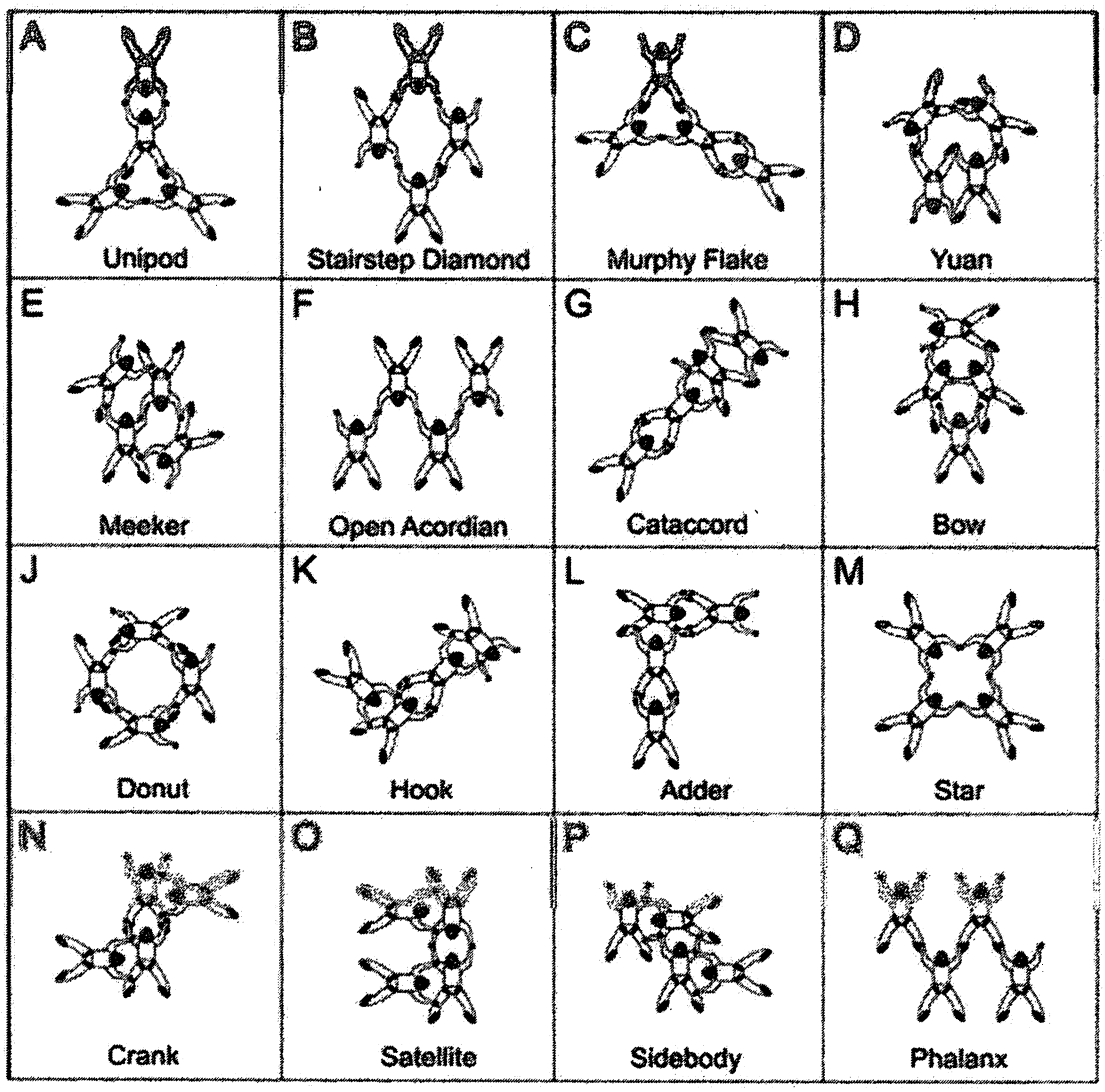
ADDENDUM - A
Formazioni in Caduta Libera Esordienti 4-Way Block Pool





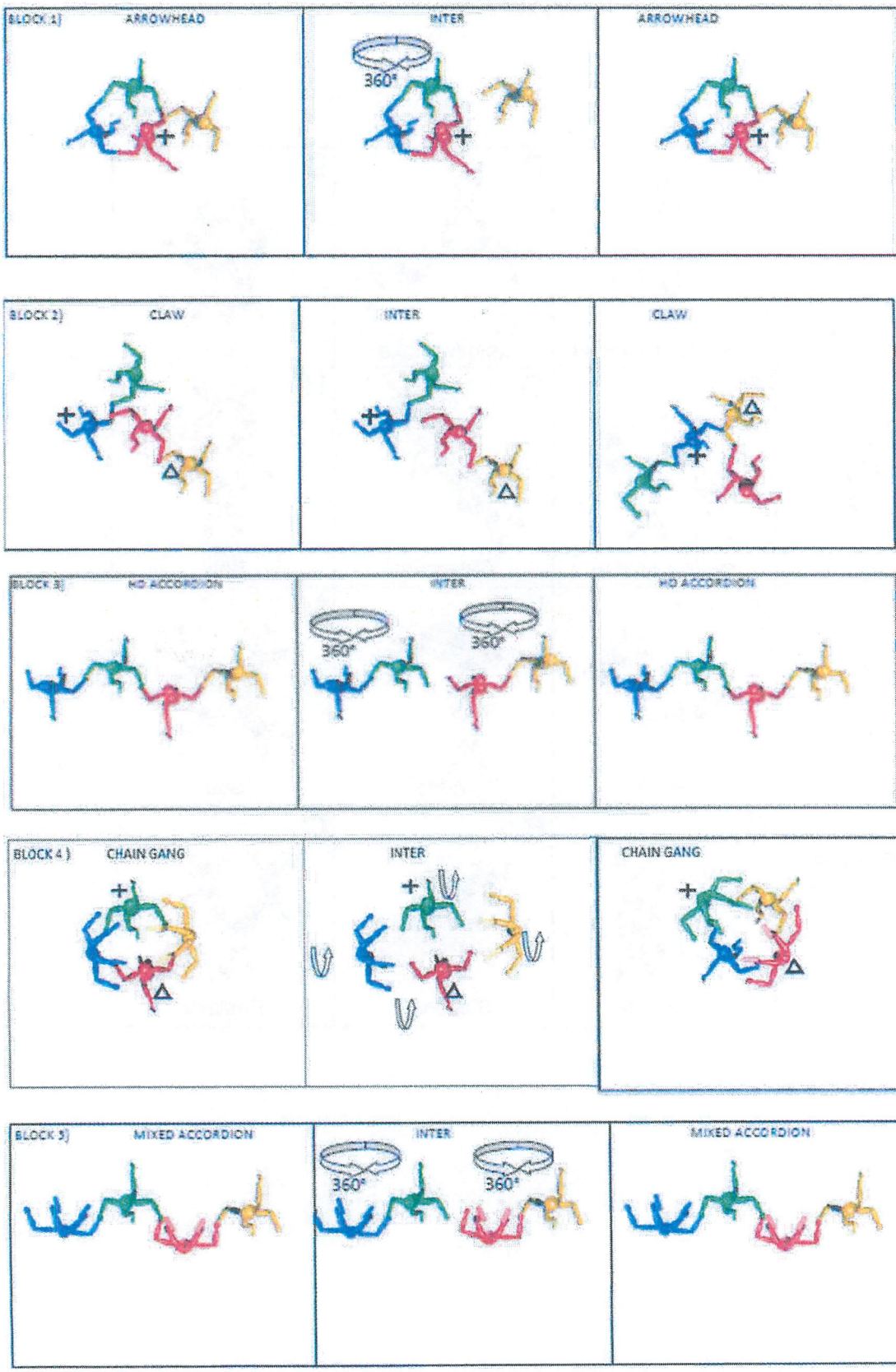

15
Caterpillar
19
Ritz
20
Piver
21
Zig Zag
360°
360°
360°
360°
Inter
270°
360°
Inter
360°
360°
360°
Inter
360°
360°
Inter
Caterpillar
Icepick
Viper
Marquis

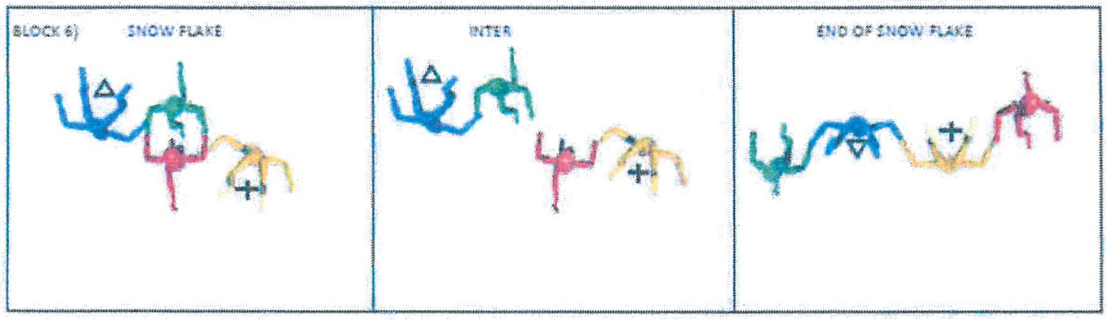
ADDENDUM - B
Formazioni in Caduta Libera Esordienti 4-Way Random Pool

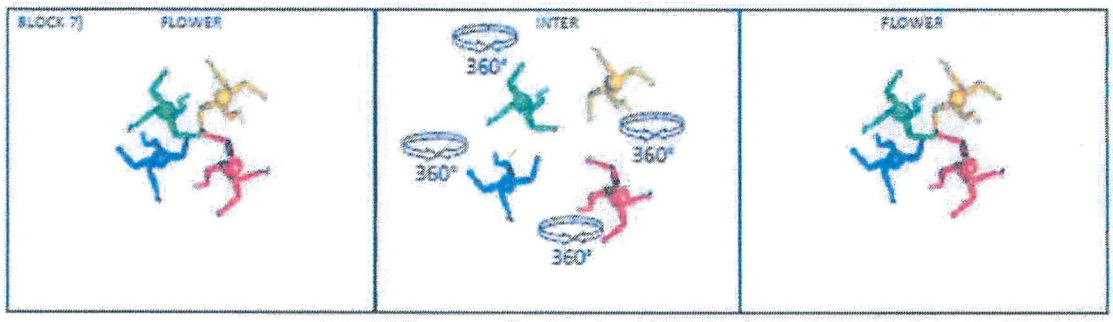


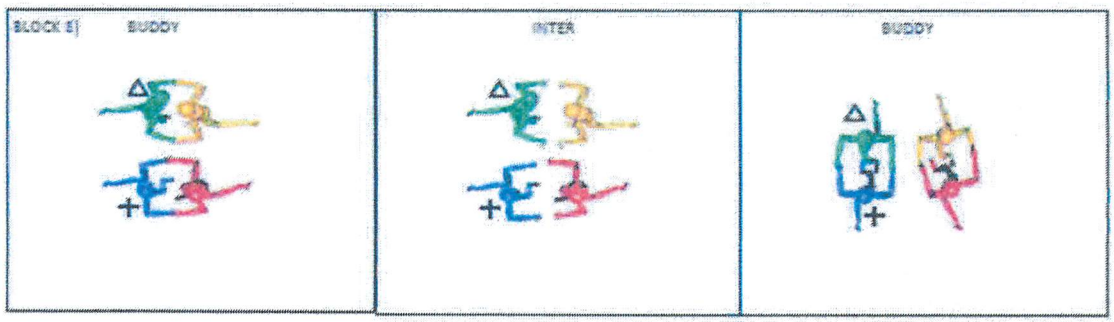
ADDENDUM - D

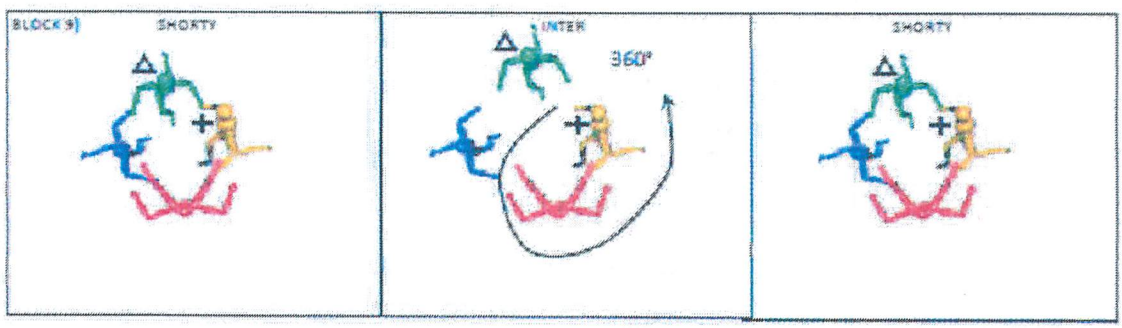
Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool

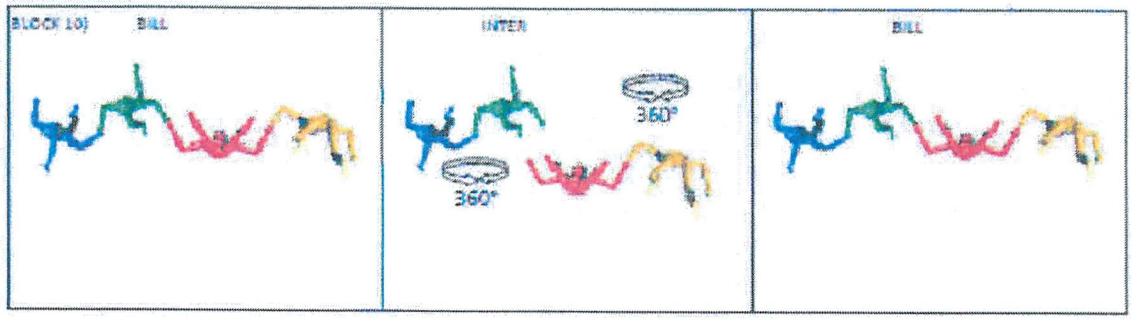


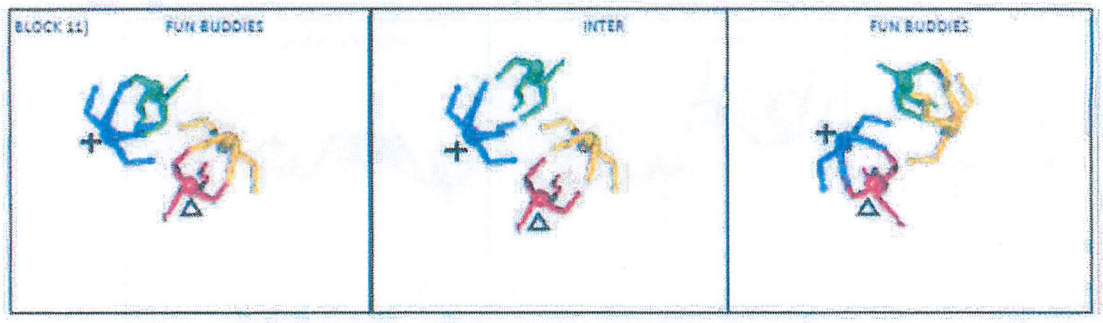

BLOCK 6) SNOW FLAKE
INTER
END OF SNOW FLAKE

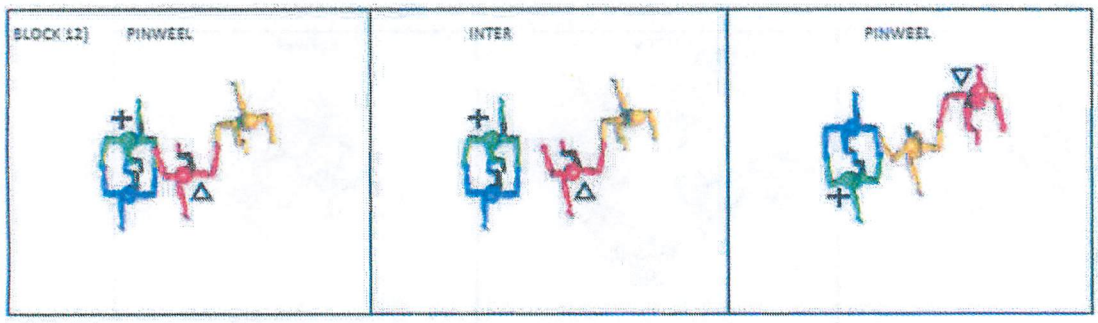

BLOCK 7) FLOWER
INTER
360°
360°
360°
FLOWER

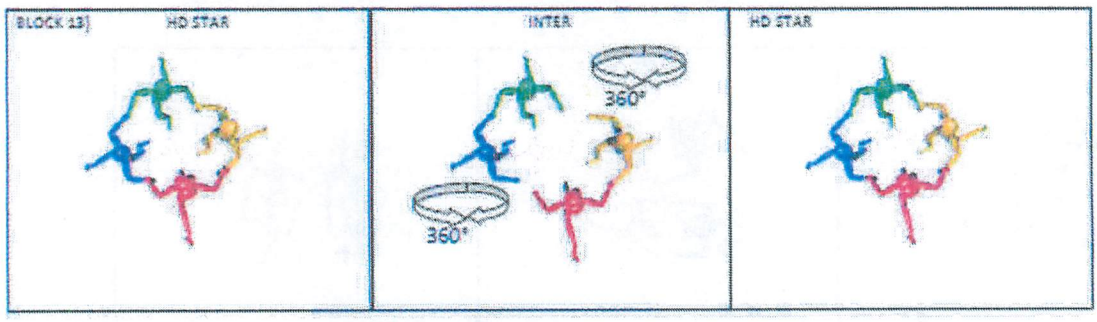

BLOCK 8) BUDDY
INTER
BUDDY

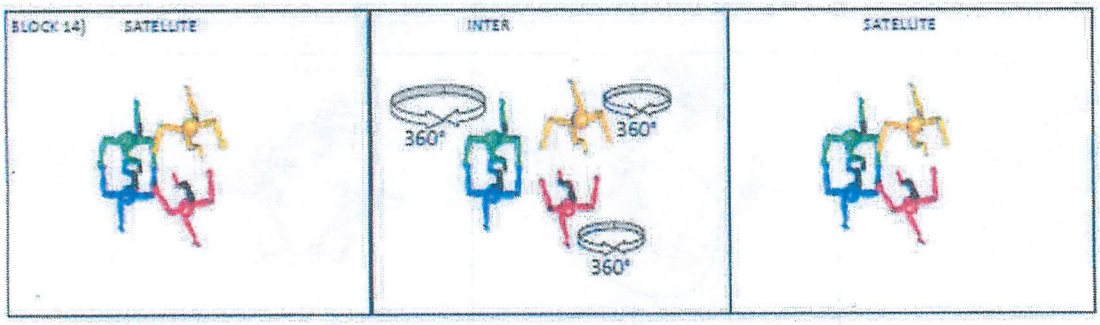

BLOCK 9) SHORTY
INTER
360°
SHORTY

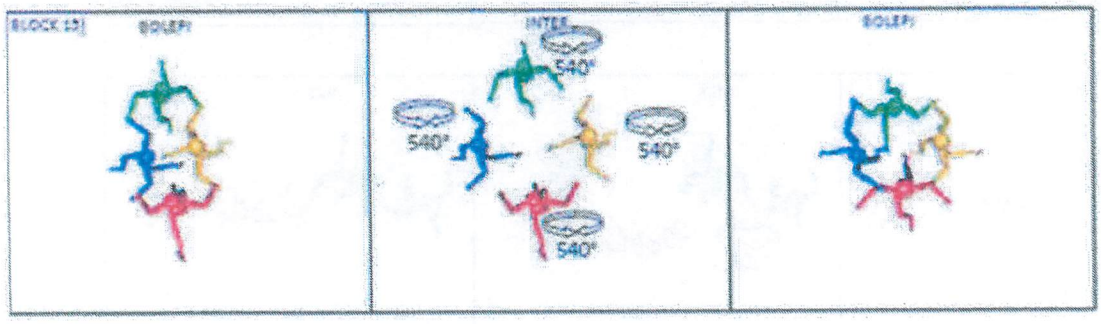

BLOCK 10) BILL
INTER
360°
360°
BILL

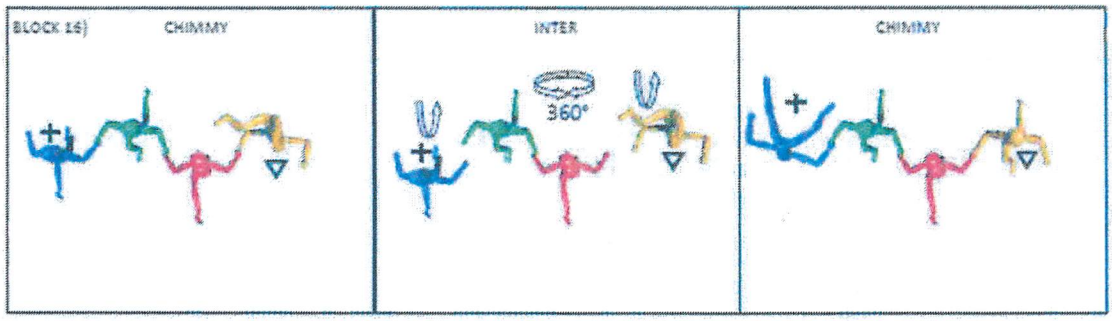

BLOCK 11)
FUN BUDDIES
INTER
FUN BUDDIES

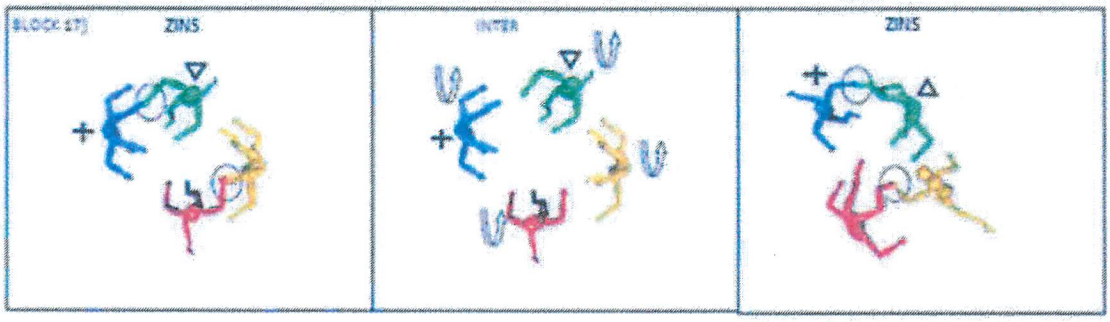

BLOCK 12)
PINWEEL
INTER
PINWEEL


BLOCK 13)
HD STAR
INTER
360°
360°
HD STAR

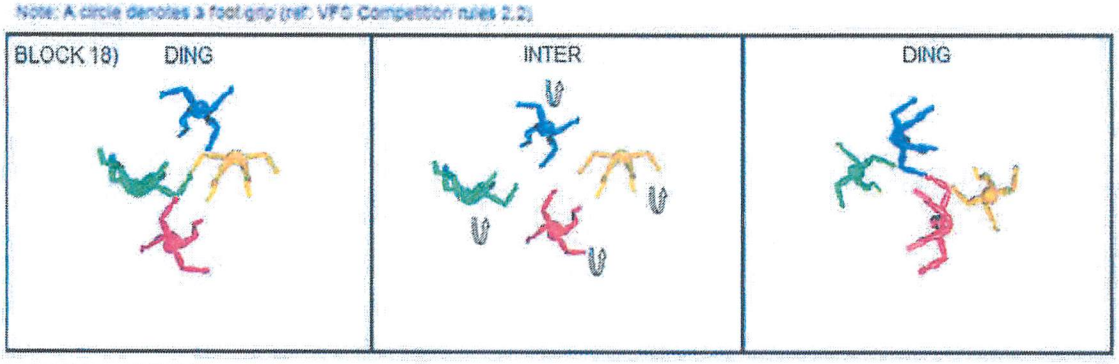

BLOCK 14)
SATELLITE
INTER
360°
360°
360°
SATELLITE

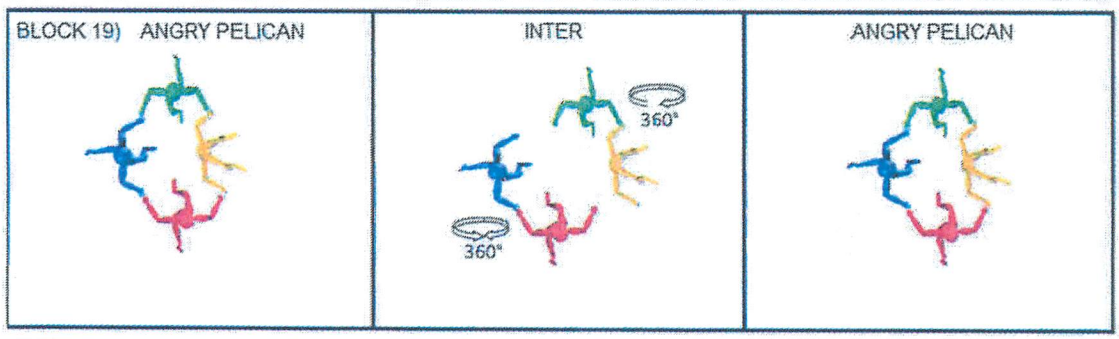

BLOCK 15)
BOLEP!
INTER
540°
540°
540°
540°
BOLEP!

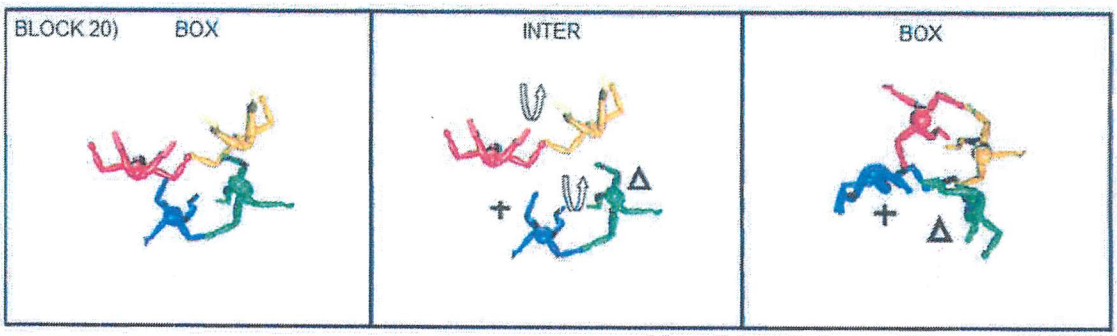


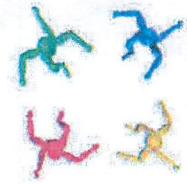
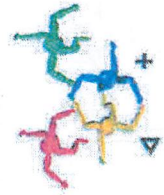
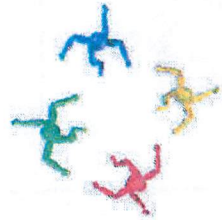
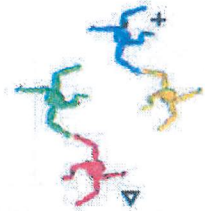


Note: A circle denotes a foot grip (ref. VFO Competition rules 2.2)



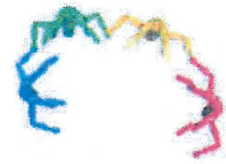
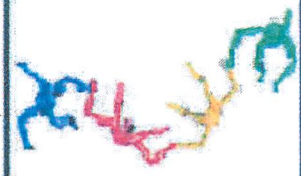
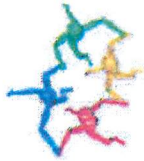
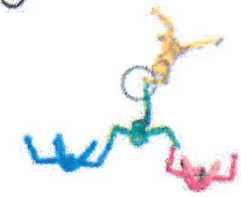
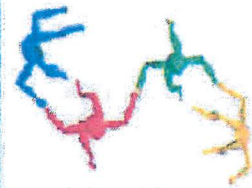




BLOCK 21) TOP SPOT	INTER	TOP SPOT
		
BLOCK 22) CORE BUDDIES	**INTER**	**CORE BUDDIES**
		

ADDENDUM - E

Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool

A  Cross	B  Gulley	C  Shoeshine	D  Sitline
E  Wave	F  Double Joker	G  Mixed Star	H  T-Bird
J  Flock	K  Anchor	L  Rebel	M  Dentri
N  Double Rebel	O  Trident	P  Cortex	Q  Mixed Wave

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

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO "INDOOR FCL e VFS ASSOLUTI ED ESORDIENTI" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO INDOOR FCL E VFS 2017 ASSOLUTI ESORDIENTI	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1 E 1.1	Cambio data	Per l'anno di riferimento
3.2.2.1	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 3.2.2.1
4.4.2	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.4.2
4.5.6	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.8.4

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Vecchiano 06-04-2018

Piero Tanda

Paolo Bevilacqua

Mario Guercini

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO "INDOOR FCL e VFS ASSOLUTI ED ESORDIENTI" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO INDOOR FCL E VFS 2017 ASSOLUTI ESORDIENTI	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1 E 1.1	Cambio data	Per l'anno di riferimento
3.2.2.1	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 3.2.2.1
4.4.2	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.4.2
4.5.6	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.8.4

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Vecchiano 06-04-2018

Piero Tanda _____

Paolo Bevilacqua _____

Mario Guercini _____

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO "INDOOR FCL e VFS ASSOLUTI ED ESORDIENTI" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO INDOOR FCL E VFS 2017 ASSOLUTI ESORDIENTI	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1 E 1.1	Cambio data	Per l'anno di riferimento
3.2.2.1	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 3.2.2.1
4.4.2	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.4.2
4.5.6	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.8.4

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Vecchiano 06-04-2018

Piero Tanda _____

Paolo Bevilacqua _____

Mario Guercini _____

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CAMPIONATO ITALIANO

Formazioni In Caduta Libera Indoor Open ASSOLUTI
Formazioni In Caduta Libera Indoor ESORDIENTI
Formazioni Verticali In Caduta Libera Indoor

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n._____ del_____ 2018

FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

TAVOLA DEI CONTENUTI *Pag.*

Capitolo 1: Autorità AECI 3
1.1 Autorità Aeci 3

Capitolo 2: Definizione di Parole e Frasi usate in queste norme 3
2.1 Formazioni 3
2.2 Prese 3
2.3 Linea di Presa 3
2.4 Corpo 3
2.5 Dive Pool 3
2.6 Sottogruppo 3
2.7 Punto Centrale di un Sottogruppo 3
2.8 Separazione Totale 3
2.9 Inter 4
2.10 Sequenza 4
2.11 Formazione Valida 4
2.12 Infrazione 4
2.13 Omissione 4
2.14 Entrata 4
2.15 Tempo di Lavoro 4
2.16 Anticamera 4
2.17 NV 4
2.16 Chiamata a Giudizio 4
2.17 Orientamento 4

Capitolo 3: Gli Eventi 5
3.1 Descrizione dell'Evento 5
3.2 Obiettivo dell'Evento 5
3.3 Requisiti della Performance 5

Capitolo 4: Regole Generali 6
4.1 Composizione delle Squadre 6
4.2 Il Sorteggio 6
4.3 Uso dei Lanci in Caduta Libera 6
4.4 Ordine di Performance 6
4.5 Video Registrazione 6
4.6 Punteggio 7
4.7 Ri-Performance 7
4.8 Performance di Allenamento 7

Capitolo 5: Giudizio 7
5.1 Procedura di Giudizio 7
5.2 Numero dei Giudici 7
5.3 Visioni/Re-visione dell'Evidenza Video 8
5.4 Valutazione 8
5.5 Valutazione (cont.) 8
5.7 Inizio del Tempo di Lavoro 8

Capitolo 6: Regole Specifiche della Competizione 9
6.1 Titolo della Competizione 9
6.2 Scopi della Competizione 9
6.3 Composizione delle Delegazioni 9
6.4 Programma di Eventi 9
6.5 Medaglie e Diplomi 9

Capitolo 7: Definizioni e Simboli 9
7.1 Codifiche negli Allegati per il Dive Pool 9
7.2 Visualizzazione della Posizione delle Prese 10

Addenda (Allegati)
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Block Pool 11
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Random Pool 14
Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel 16
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Block Pool 17
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Random Pool 19
Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool 20
Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool 25

1. Autorità

1.1. La competizione verrà condotta sotto l'autorità dell'Aero Club d'Italia, in accordo con il Regolamento Sportivo Nazionale (RSN) e con le norme del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale e Sezione 5 come approvato dal IPC e convalidato dalla FAI per l'anno di riferimento, e da queste regole. Tutti i partecipanti accettano queste direttive e quelle della FAI come vincolanti, con l'iscrizione alla competizione.

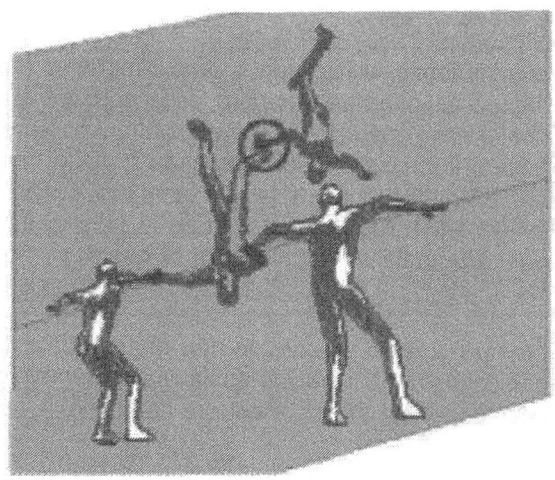
2. Definizioni di Parole e Frasi usate in queste Norme

2.1. Formazione: è composta da competitori uniti da prese. Per le VFS, con ciascun competitore nell'orientamento corretto.

2.2. Presa: consiste in una presa di mano su un braccio, gamba o piede di un altro paracadutista, come mostrato in 7.2. Come minimo, una presa richiede un contatto fermo.

2.3. Linea di presa: questa è la linea che collega i busti di due competitori attraverso le loro braccia o gambe e piedi e la presa che li unisce.

2.3.1 Per il VFS precisazione relativa a random M) e O) - C'è un piano verticale immaginario che passa attraverso le prese di mano, con i competitori esterni che hanno prese su un lato del piano verticale ed il competitore che ha la presa sulla gamba sull'altro lato del piano verticale. Nessuna linea di presa può attraversare il piano verticale all'interno della formazione.



2.4. Corpo: è formato dal competitore completo 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. E' 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 competitori mostrano di aver lasciato nello stesso momento tutte le loro prese e nessuna parte delle loro braccia è in contatto con un altro corpo di competitore.

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'entrata, 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. Entrata: le squadre devono entrare nel tunnel utilizzando il vano d'ingresso designato. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lasciano il pavimento dell'anticamera ed entrano nel tunnel. I componenti la squadra possono sporgere un piede nel flusso d'aria dentro il tunnel, senza che parta il tempo di lavoro, purché un piede rimanga sul pavimento dell'anticamera e nessun piede, all'interno del tunnel, usi la rete per il lancio.
Per l'entrata VFS: le squadre devono entrare nel tunnel e stare in piedi sulla rete nel centro del flusso d'aria. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lascia la rete.

2.15. Tempo di Lavoro: è il periodo di tempo durante il quale, in una performance, le squadre vengono valutate. Esso inizia nel momento in cui entrambi i piedi di qualsivoglia membro della squadra lascia il pavimento dell'anticamera (rete del tunnel per VFS) per entrare nel tunnel, e termini alcuni secondi dopo, come specificato in 3.1..

2.16. Anticamera: area usata dalle squadre come zona di attesa e preparazione per entrare nel tunnel del vento. Questa camera è separata dall'area visibile al pubblico ed è di esclusivo utilizzo delle squadre in attesa.

2.17. NV (No Video): nessuna immagine video è disponibile ai fini del giudizio.

2.18. Chiamata a Giudizio: una valutazione da parte dei giudici di una formazione, infrazione o omissione che non è unanime.

2.19. Orientamento

2.19.1. l'orientamento "Head Down" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in giù, verso il suolo.

2.19.2. l'orientamento "Head Up" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in su, verso il cielo.

2.19.3. l'orientamento "Bellyflying" o "Belly to Earth" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte anteriore del busto verso la terra.

("Bellyflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

2.19.4. l'orientamento "Backflying" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte posteriore del busto verso la terra.
("Backflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

3. Gli Eventi

3.1. Descrizione dell'Evento:
Evento 4-Way Formazioni in Caduta Libera Indoor Open Assoluti ed Esordienti e Formazioni in Caduta Libera Verticali Indoor. Il tempo di lavoro è di 35 secondi.

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. E' 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 interrotto,

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 della performance.

3.3 Requisiti della Performance

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 E' responsabilità della squadra mostrare chiaramente ai giudici l'inizio del tempo di lavoro, corrette formazioni valutabili, inter e separazioni totali.

3.3.3 Formazioni valide non necessitano essere perfettamente simmetriche, ma devono essere eseguite in maniera controllata. 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 indicati gradi (180°, 270°, 360°, 540°), ciò indica i gradi approssimati e la direzione del giro, richiesti per completare l'inter come stabilito. I gradi indicati sono approssimativamente quella parte di circonferenza del punto centrale del sottogruppo da mostrare al punto(i) centrale(i) dell'altro(i) sottogruppo(i).
Ai fini di giudizio, i gradi approssimativi e la direzione del giro dei punti centrali dei sottogruppi saranno valutati utilizzando soltanto le tracce video bidimensionali come presentate.

3.3.6 Contatti sono consentiti fra differenti sottogruppi durante l'inter di una block sequence.

3.3.7 Dove sono indicati dei sottogruppi, questi devono rimanere intatti come sottogruppo, con solo le prese descritte sugli altri competitori in quel sottogruppo.

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

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

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

4. Regole Generali

4.1. Composizione delle Squadre
Le squadre possono essere formate da competitori di uno o entrambi i sessi, eccetto nell'evento femminile dove tutti i competitori devono essere femmine.

4.2. Il Sorteggio

4.2.1 Il sorteggio delle sequenze sarà fatto pubblicamente e supervisionato dal Capo Giudice. Alle squadre verranno date non meno di 2 ore dalla conoscenza dei risultati del sorteggio prima che inizi la competizione.

4.2.2 Sorteggio nell'Evento: tutte le "Block Sequence" (contrassegnate numericamente) e le "Random Formation" (contrassegnate alfabeticamente), indicate nei rispettivi allegati, saranno singolarmente inserite in un 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 cinque o sei formazioni, a seconda del numero raggiunto per primo.

4.2.3 Utilizzo del Dive Pool: ciascun blocco o formazione sarà estratto una sola volta per i round previsti in ogni competizione. Nel caso siano necessari round addizionali dovuti a voli 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. Lanci di Addestramento o Tempo nel Tunnel del Vento
Ai competitori non è permesso fare lanci con paracadute di qualsiasi tipo né usare il tunnel del vento per addestramento dopo che è stato effettuato il sorteggio.

4.4. Ordine di Performance

4.4.1 L'ordine di performance per il primo round di competizione di ciascun evento sarà in ordine inverso per i primi dieci piazzamenti, relativi a quell'evento, nei più recenti Campionati del Mondo di Paracadutismo Indoor approvati dall'IPC. Tutte le squadre che non rientrano in questa procedura, salteranno all'inizio del round con il loro ordine di lancio determinato dal sorteggio.

4.4.2. Ove praticabile, verrà stilato un aggiornato ordine di lancio inverso al piazzamento dopo ogni interruzione dei lanci di gara che avvenga dopo un round completo.

4.5. Registrazione Video

4.5.1 E' richiesta una traccia video per giudicare ciascuna performance e mostrare la prestazione della squadra a terzi.

4.5.2 Un Controllore Video verrà nominato dal Capo Giudice prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il Controllore Video è responsabile della funzionalità dell'attrezzatura video e assicurare che essa sia utilizzabile per la competizione..

4.5.3 Ai fini di questo regolamento, un "equipaggiamento video" si riferisce ad una attrezzatura installata nel tunnel del vento dall'organizzatore espressamente per la competizione. Nessun altro equipaggiamento video sarà usato per giudicare.

4.5.4 L'attrezzatura video sarà sistemata nel tunnel del vento in posizione tale da assicurare che siano visibili tutti i membri della squadra. Il luogo ed il campo visivo devono essere approvati dal Capo Giudice e dal Direttore di Gara.

4.5.5. L'equipaggiamento di registrazione (videocamera), di play-back e tutti gli apparati ausiliari devono essere ad Alta Definizione sia in input che in output e devono fornire la visione per i giudici.

4.5.6 L'organizzatore deve fornire ai team una modalità di identificazione che colleghi il numero della squadra con il video della performance.

4.6. Punteggio

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

4.6.2 Per ciascuna omissione saranno detratti tre punti dal punteggio complessivo in accordo con 4.6.1..

4.6.3. 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.

4.6.4 Il punteggio minimo per ogni round è zero(0) punti.

4.7. Ri-performance

4.7.1 Dove la prova video è considerata insufficiente ai fini del giudizio, sarà concessa una ri-performance, a meno che il Pannello di Revisione Video scopra che ci sia stato un abuso intenzionale del regolamento da parte della squadra, nel qual caso non sarà concessa alcuna ri-performance e la squadra riceverà il punteggio minimo per quella performance.

4.7.2 Contatto o altri motivi di interferenza tra membri della squadra e tra questi e la protezione del pavimento o delle pareti del tunnel non saranno motivo per la squadra di richiedere una ri-performance.

4.7.3 Problemi con l'equipaggiamento di un competitore non saranno motivo per la squadra per richiedere una ri-performance. Ad una squadra che vola fuori (troppo alta) del raggio della telecamera, non sarà concessa una ri-performance.

4.8. Lanci di allenamento

4.8.1 Ad ogni squadra in ogni evento, verrà data la possibilità di una performance ufficiale di allenamento, prima che venga effettuato il sorteggio, per stabilire le appropriate regolazioni della velocità.

4.8.2 La configurazione del tunnel del vento utilizzata per la competizione, sarà anche usata per la performance ufficiale di allenamento.

5. Giudizio

5.1. Procedura di Giudizio

Le performances saranno giudicate utilizzando una traccia video.

5.2. Numero dei Giudici

Un minimo di tre(3) giudici dovrà valutare la performance della squadra.

5.3. Visioni/Ri-visioni della Traccia Video

I giudici guarderanno l'evidenza video di ciascuna performance una(1) volta a velocità normale per stabilire il punteggio nel tempo di lavoro. L'istante del fermo-immagine al termine del tempo di lavoro, sarà stabilito alla prima visione. Se si verifica una nuova richiesta di giudizio, una seconda visione della performance sarà effettuata a velocità normale o ridotta tra 50 - 90 per cento della velocità normale. A richiesta del Capo giudice una terza(3a) visione di parte(i) della performance può avvenire a velocità normale o ridotta. La velocità della seconda e terza visione (normale o ridotta) sarà stabilita dal Capo giudice. Il Capo Giudice deciderà prima dell'inizio della Competizione la percentuale di velocità ridotta da utilizzare nei diversi Eventi. Il fermo-immagine della prima visione sarà applicato in ogni altra visione.

5.3.1. Se, dopo che le visioni sono state completate ed entro quindici secondi dalla conoscenza del risultato, il Capo Giudice, o qualsiasi Giudice del pannello ritiene che si sia verificata una valutazione assolutamente non corretta, il Capo Giudice ordinerà che solo quella(e) parte(i) della performance in questione sia rivista a velocità ridotta in accordo con 5.3. Se dal riesame risulta una unanime decisione dei Giudici sulla parte(i) della performance in questione, il punteggio per la performance sarà corretto di conseguenza. Solo una ri-visione è consentita per ogni performance.

5.4. Valutazione
I giudici utilizzeranno il sistema elettronico di punteggio per registrare la loro valutazione della performance. Alla fine del tempo di lavoro verrà applicato per ogni visione il fermo-immagine, basato sul tempo preso solo alla prima visione. I giudici possono correggere la loro valutazione dopo che il lancio è stato giudicato. Correzioni alla valutazione possono essere effettuate solo prima che il Capo Giudice firmi il foglio del punteggio. Tutte le valutazioni individuali dei giudici saranno pubblicate.

5.5. Una maggioranza di Giudici deve essere d'accordo sulla valutazione al fine di:
- accreditare il punteggio della formazione, o
- assegnare un'infrazione, o
- assegnare una omissione, o
- stabilire una situazione di NV

5.6. Inizio del Tempo di Lavoro
Il cronometro sarà gestito dai Giudici o da una persona(e) nominata dal Capo Giudice, e sarà avviato come stabilito in 2.15.

6. Regole Specifiche della Competizione

6.1. Titolo della Competizione
Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera indoor Open Assoluti
Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera Indoor Esordienti
Campionato Italiano di Formazioni Verticali in Caduta Libera indoor

6.2. Scopi dei Campionati Italiano
6.2.1. Stabilire i Campioni Italiani di Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor in:
- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Open Assoluti
- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Esordienti
- 4-Way VFS Event

6.2.2. e
- Determinare il livello in Italia delle squadre competitrici.
- Stabilire i record nazionali di Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor.
- Promuovere e sviluppare Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor.
- Presentare un'immagine visualmente allettante di performance di competizione e dei punteggi sia per i competitori che spettatori e media.
- Scambiare idee e rafforzare relazioni amichevoli fra coloro che volano nello sport indoor, giudici e personale di supporto di tutte le nazioni.
- Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze e informazioni.
- Migliorare i metodi e le procedure di giudizio.

6.3. Composizione delle squadre:
- Una squadra 4-Way comprende fino a:
- Cinque(5) Competitori 4-Way FS Open Assoluti
- Cinque(5) Competitori 4-Way Esordienti
- Cinque(5) Competitori 4-Way VFS

6.3.1. Nessun competitore può competere in entrambi gli eventi di FS 4-Way Open e FS 4-Way Esordienti, ma può partecipare in una squadra FS ed in una VFS.

6.3.2. Ogni Competitore che gareggia in due differenti eventi deve essere elencato, sul modulo d'iscrizione, separatamente per ciascun evento.

6.3.3 Il Campionato Italiano sarà considerato valido con la partecipazione di almeno quattro (4) squadre (escluse quelle fuori gara) in ciascuno degli eventi previsti.

6.3.4. 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. Il Campionato Italiano comprende:

Formazioni in Caduta Libera Indoor:

- Fino a 10 round Open Assoluti.
- Fino a 10 round Esordienti.

Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor:

- Fino a 10 round.

6.4.2. Tempo sufficiente deve essere riservato prima della fine della competizione per permettere il completamento del round di spareggio.

6.4.3. La competizione sarà organizzata durante un periodo massimo di tempo di 3 giorni di gara. Eccezioni possono essere fatte qualora venga ricevuta una richiesta per competizioni FCE multiple in contemporanea.

6.5 Le Medaglie sono assegnate come segue:

- A tutti i membri della squadra saranno assegnate medaglie se negli eventi si sarà piazzata Prima, Seconda o Terza.

7. Definizioni e Simboli

7.1. Codifiche negli allegati per i Dive Pool sono come segue:

7.1.1. Indica la direzione del giro del sottogruppo



7.1.2. Indica il giro del sottogruppo in entrambe le direzioni



7.1.3. Indica i giri di tutti i sottogruppi



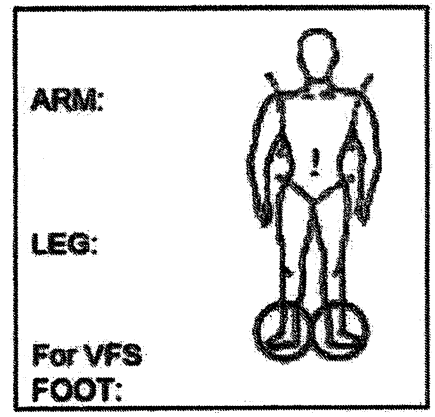
7.1.4 Indica la precisazione di intenti VFS



7.1.4 Indica la precisazione di intenti



7.2. Visualizzazione della posizione delle prese, rif. 2.2.

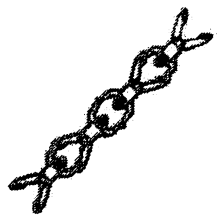
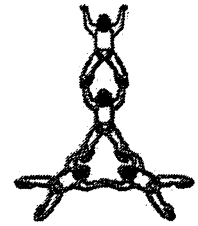
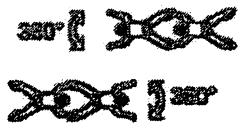
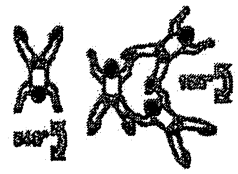
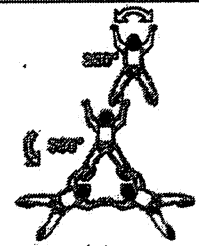
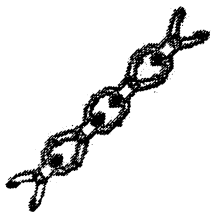
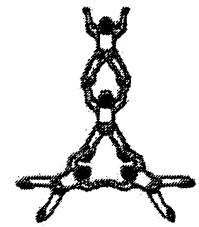
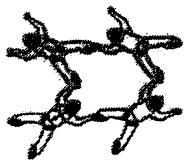
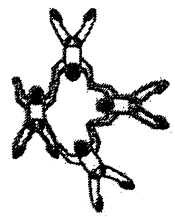
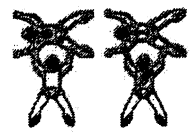
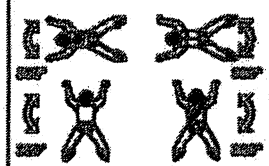
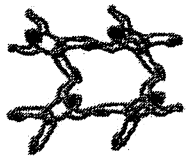
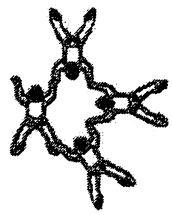
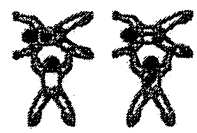


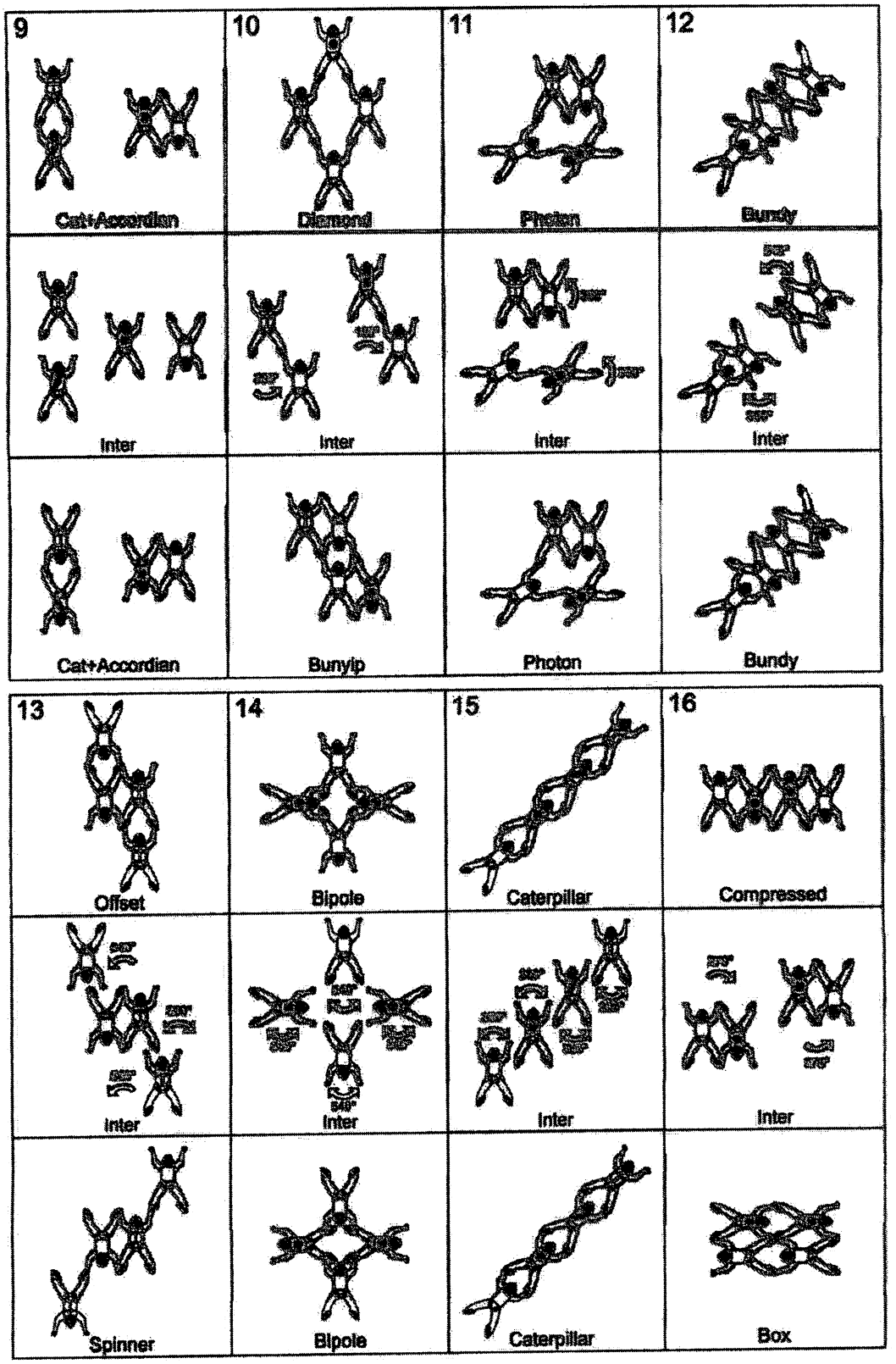
ADDENDA

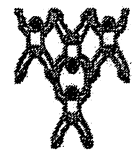
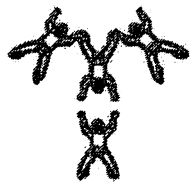
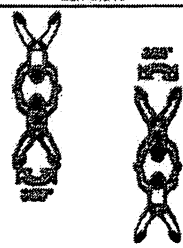
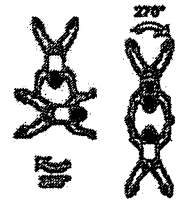
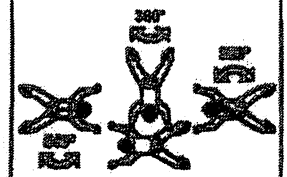
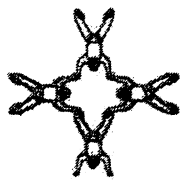
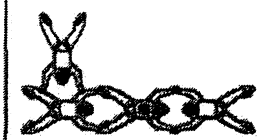
- Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Block Pool
- Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Random Pool
- Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel
- Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Block Pool
- Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Random Pool

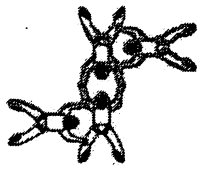
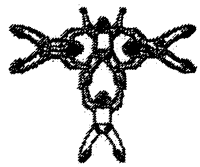
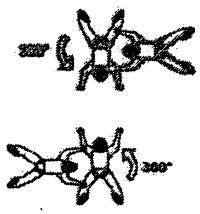
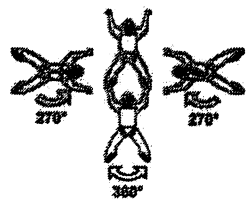
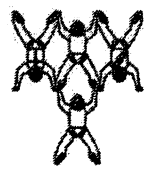
ADDENDUM - A

Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Block Pool

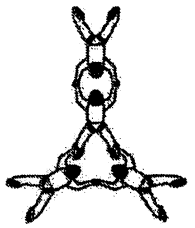
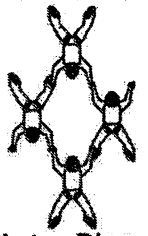
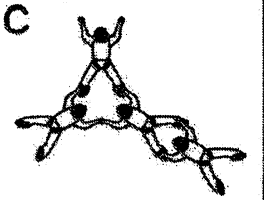
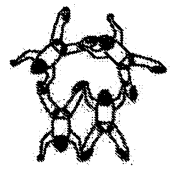
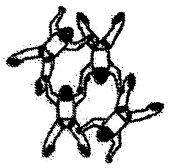
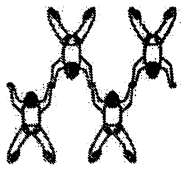
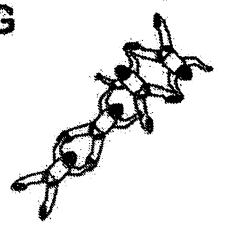
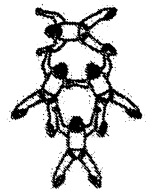
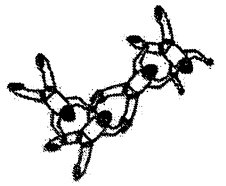
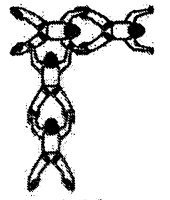
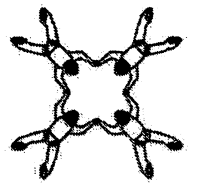
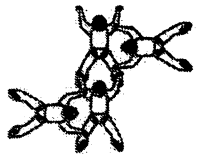
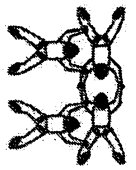
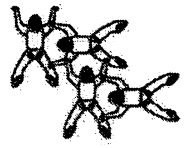
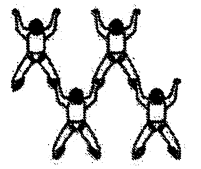
1  Snowflake	2  Sidebody Donut	3  Side Flake Opal	4  Monopod
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Snowflake	 Side Flake Donut	 Turf	 Monopod
5  Opal	6  Stardian	7  Sidebuddies	8  Canadian Tee
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Opal	 Stardian	 Sidebuddies	 Canadian Tee


9
Cat+Accordian
10
Diamond
11
Photon
12
Bundy
Inter
Inter
Inter
Inter
Cat+Accordian
Bunyip
Photon
Bundy
13
Offset
14
Bipole
15
Caterpillar
16
Compressed
Inter
Inter
Inter
Inter
Spinner
Bipole
Caterpillar
Box

17  Danish Tee	18  Zircon	19  Ritz	20  Piver
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Murphy	 Zircon	 Icepick	 Viper

21  Zig Zag	22  Tee
 Inter	 Inter
 Marquis	 Chinese Tee

ADDENDUM - B
Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Random Pool

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

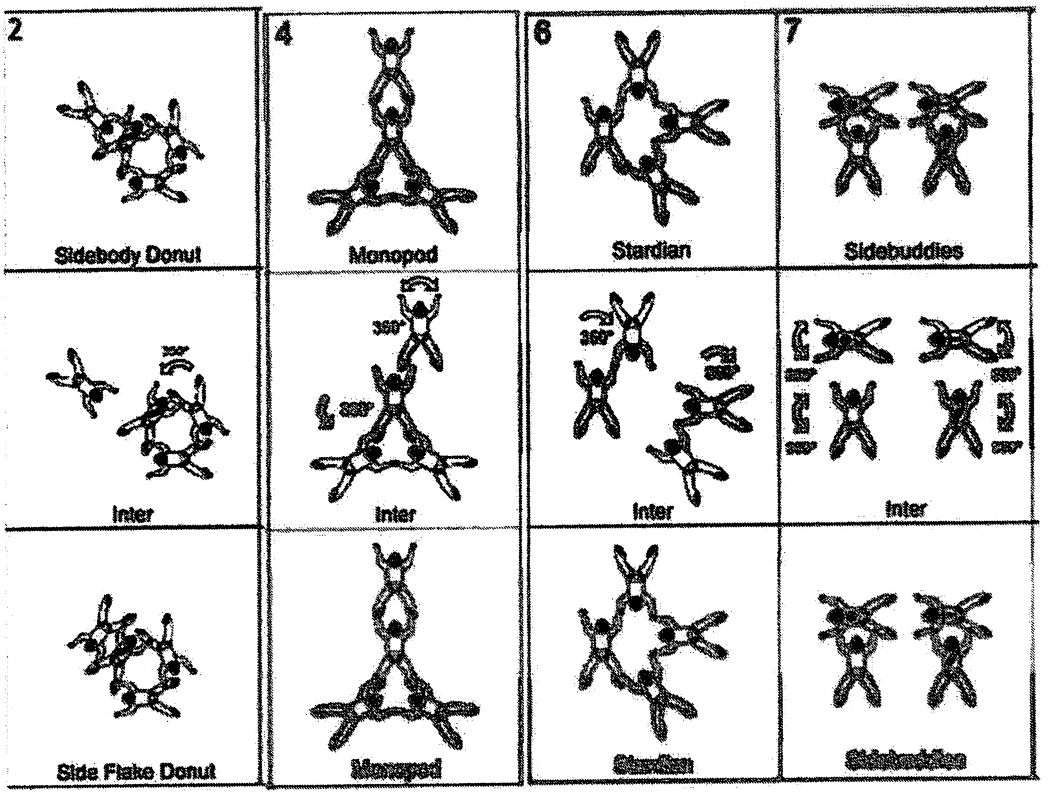
ADDENDUM - C
Dive Pool FS IPC adattato alla Misure del Tunnel

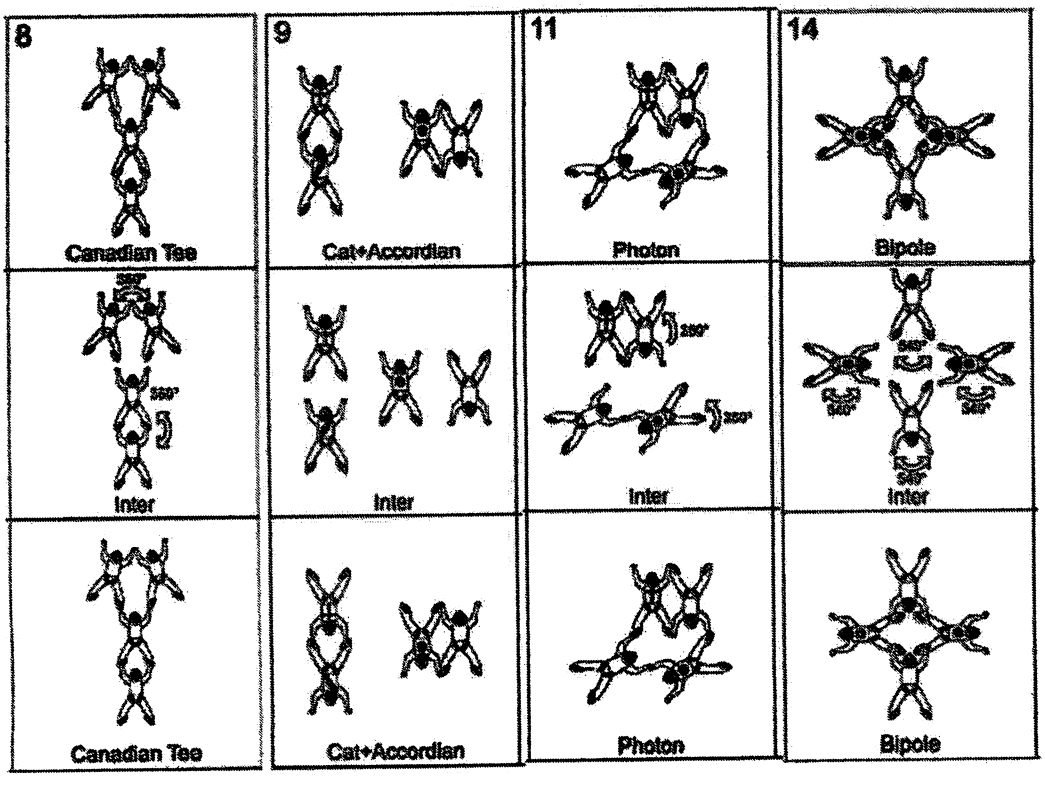
Tunnel da 16 piedi o più grande

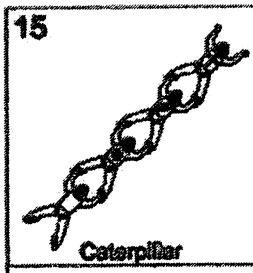
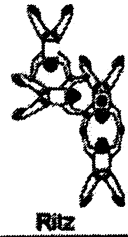
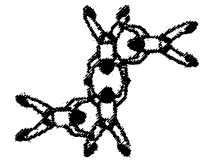
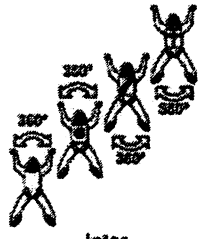
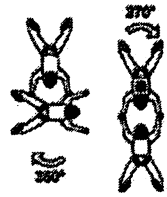
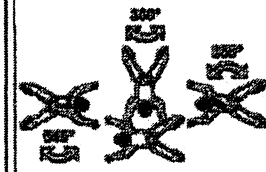
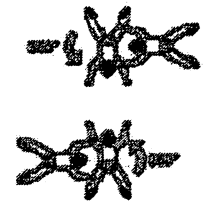
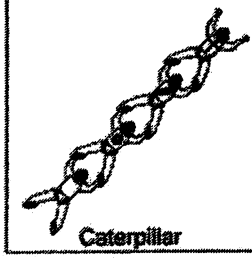
Categoria	Sequenza	Random Formation	Blocks
Open	da 5 o 6	A – Q	Tutti e 22 i Blocchi
Esordienti	da 4 o 5	A – Q	2 – 4 – 6 – 7 – 8 – 9 – 11 – 14 – 15 – 19 – 20 – 21

ESORDIENTI

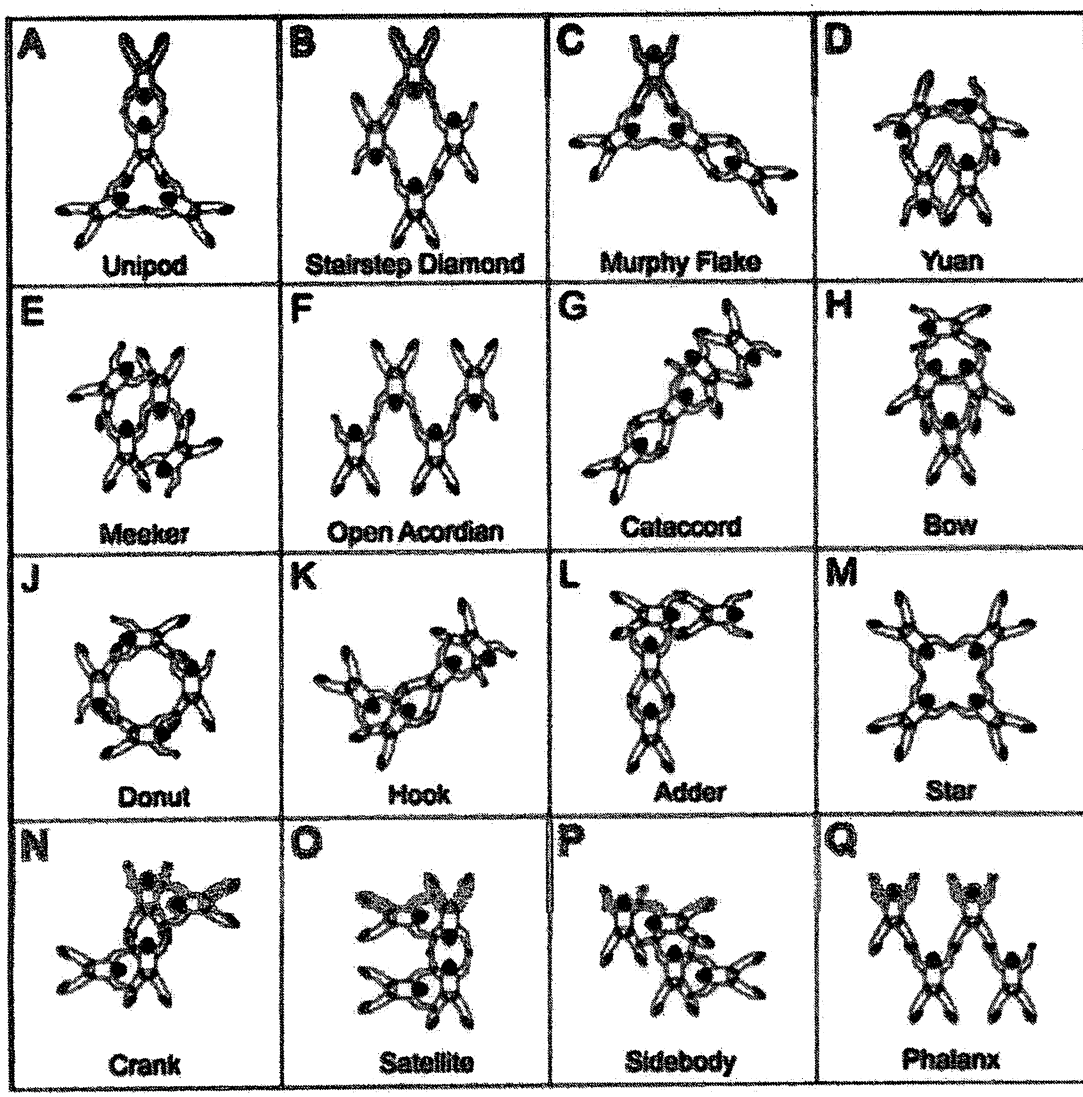
ADDENDUM - A
Formazioni in Caduta Libera Esordienti 4-Way Block Pool





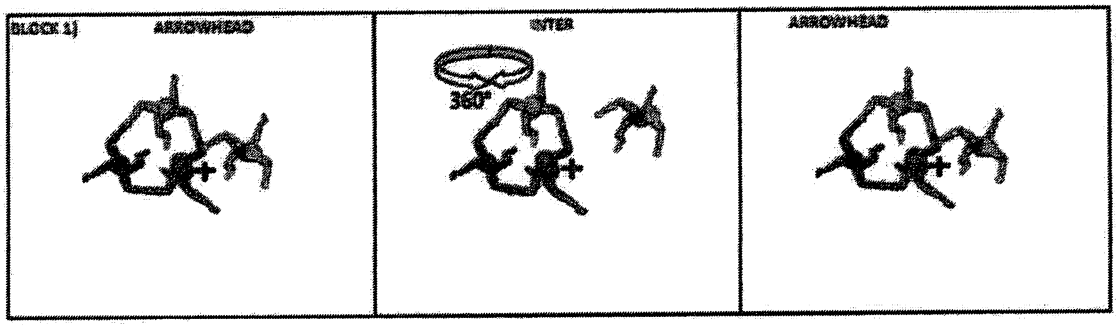
15  Caterpillar	19  Ritz	20  Piver	21  Zig Zag
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Caterpillar	 Icepick	 Viper	 Marquis

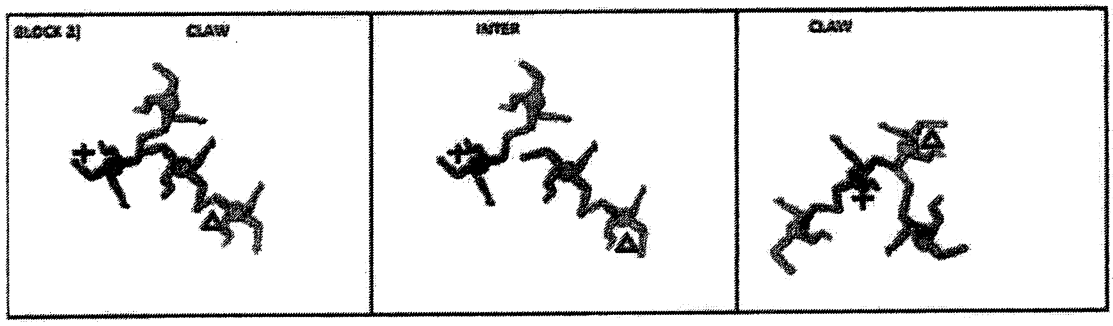
ADDENDUM - B
Formazioni in Caduta Libera Esordienti 4-Way Random Pool

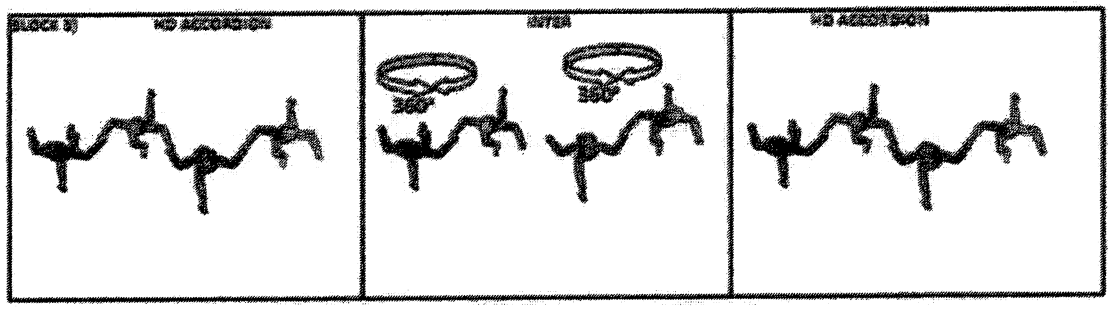


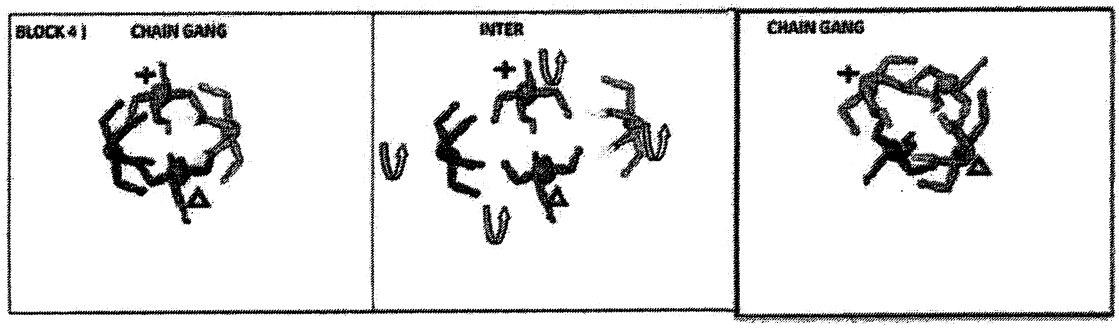
ADDENDUM - D

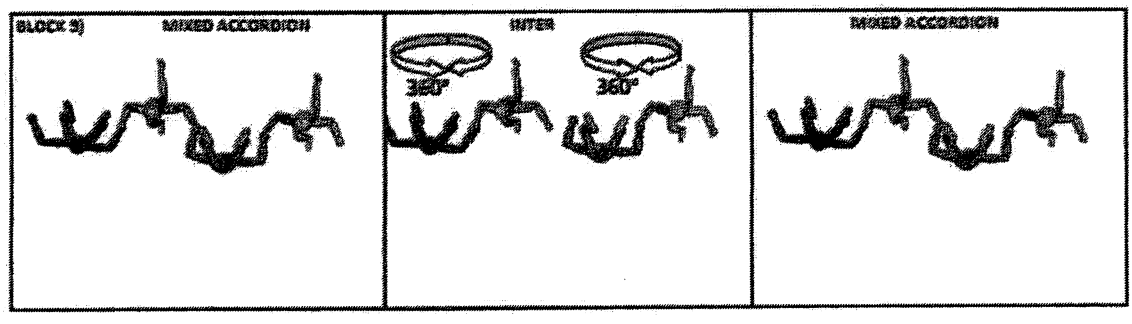
Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool

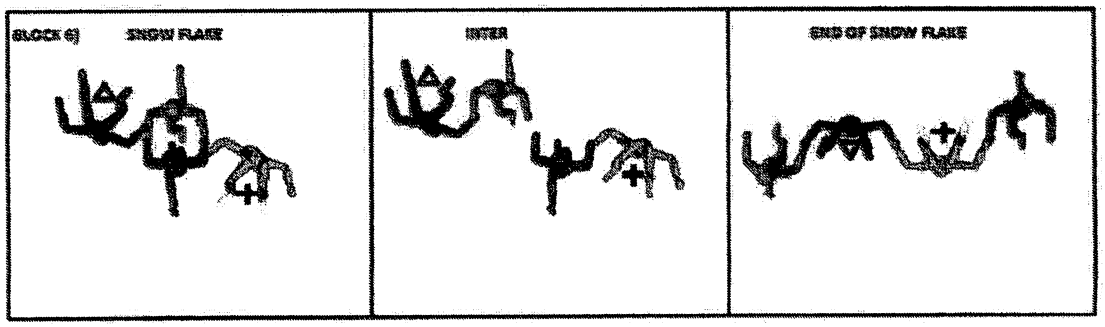


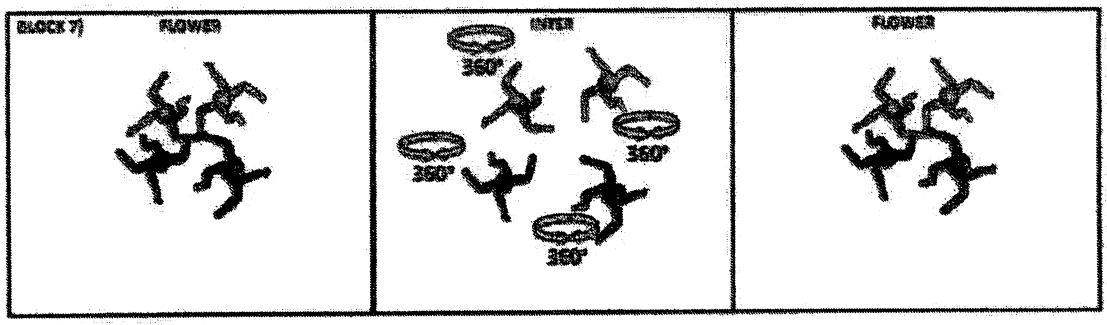


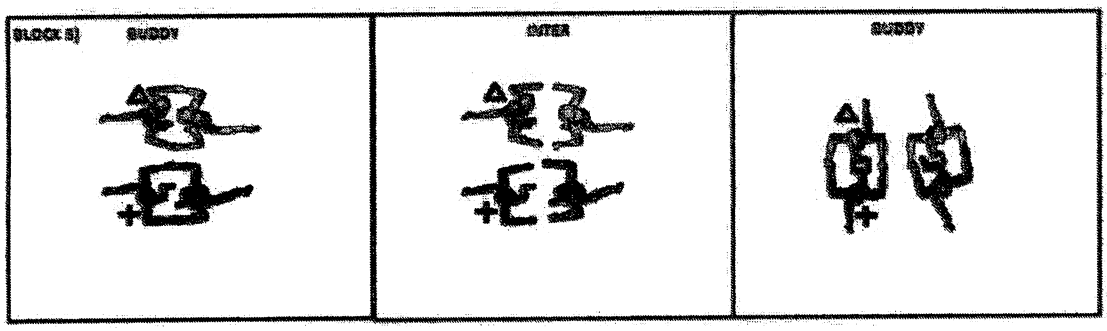


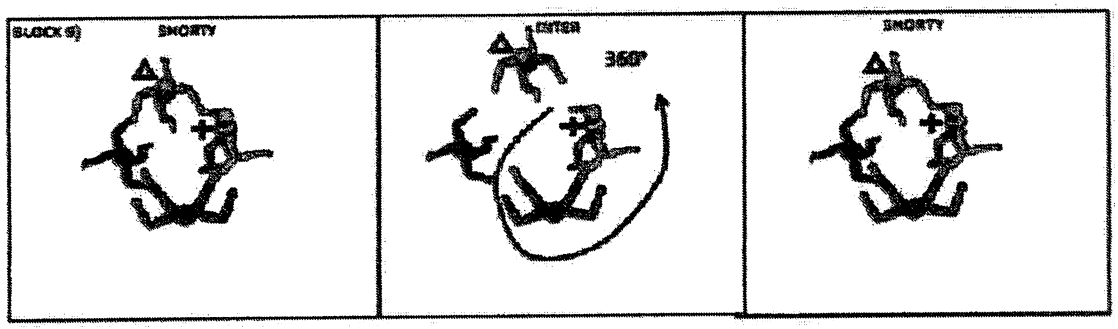


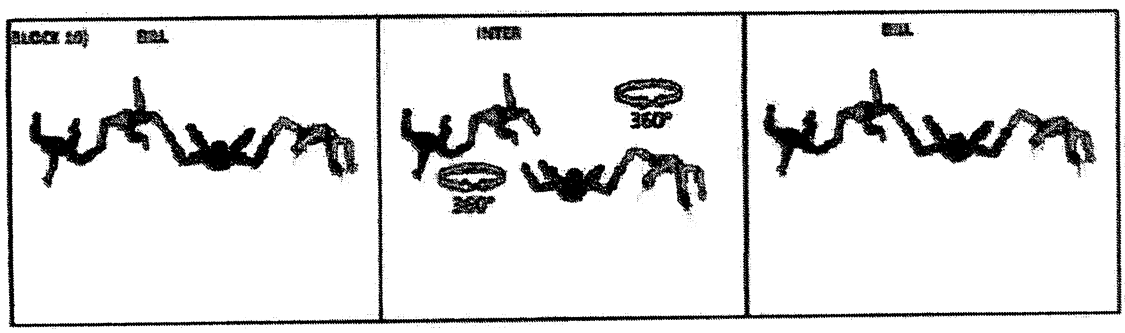



BLOCK 6) SNOW FLAKE
INTER
END OF SNOW FLAKE


BLOCK 7) FLOWER
INTER
360°
360°
360°
360°
FLOWER


BLOCK 8) BUDDY
INTER
BUDDY


BLOCK 9) SHORTY
INTER
360°
SHORTY


BLOCK 10) BELL
INTER
360°
360°
BELL

BLOCK 11) FUN BUDDIES



INTER



FUN BUDDIES



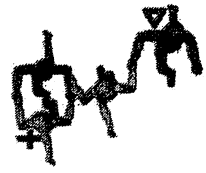
BLOCK 12) PINWHEEL



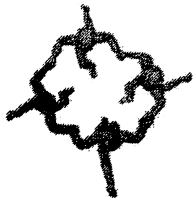
INTER



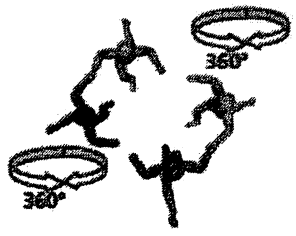
PINWHEEL



BLOCK 13) HD STAR



INTER



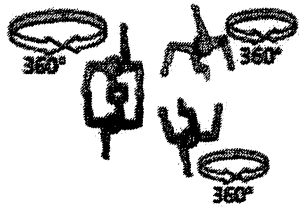
HD STAR



BLOCK 14) SATELLITE



INTER



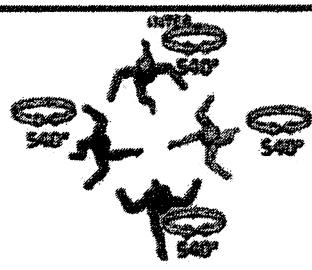
SATELLITE



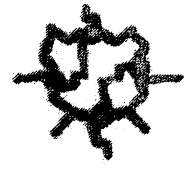
BLOCK 15) BOLEPI

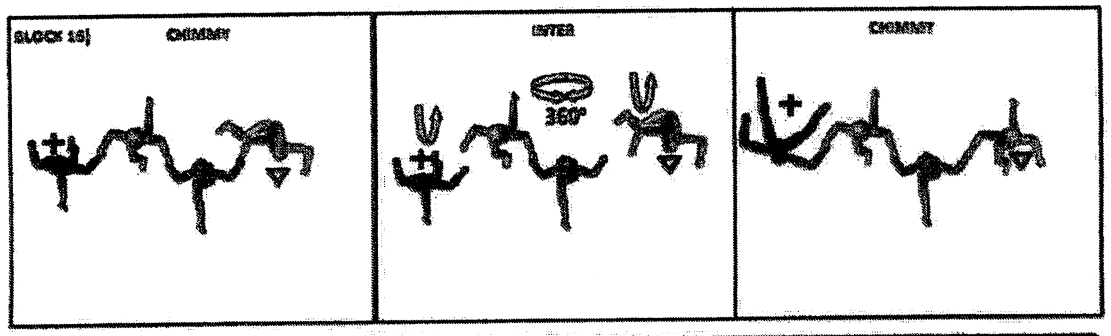


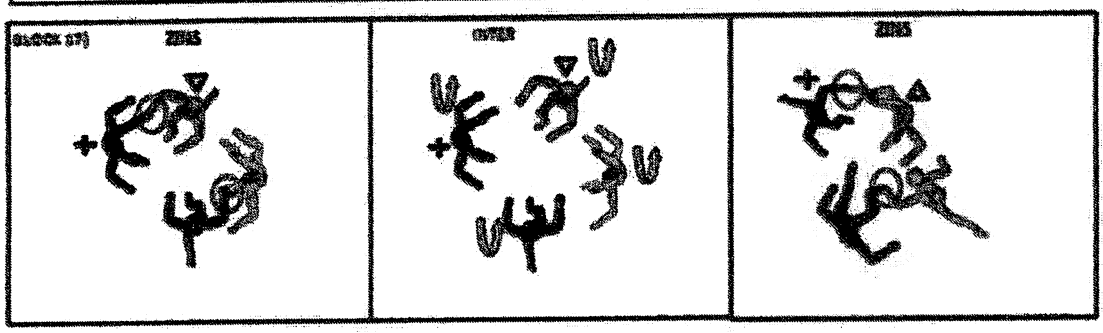
INTER



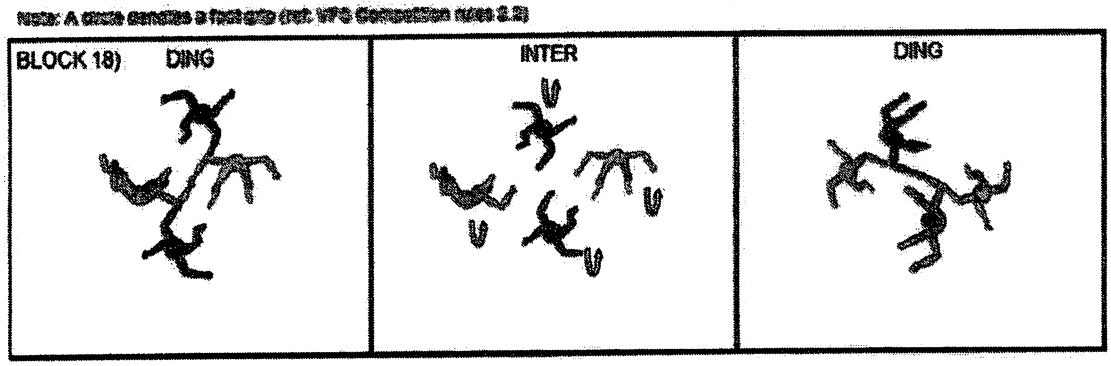
BOLEPI

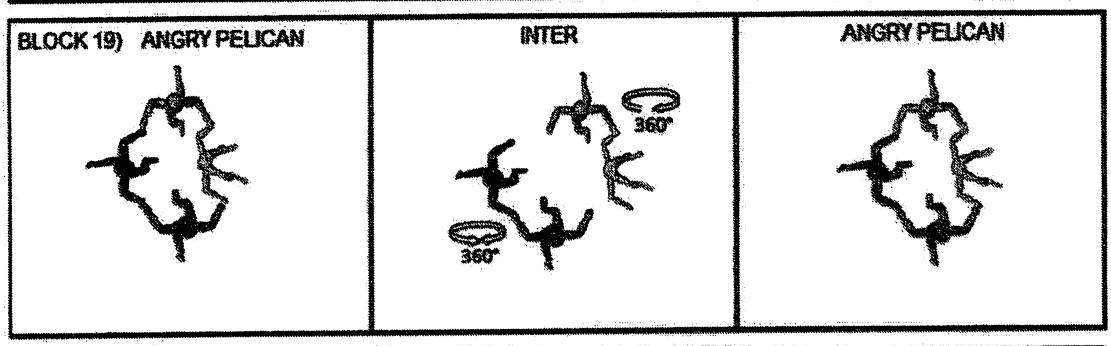


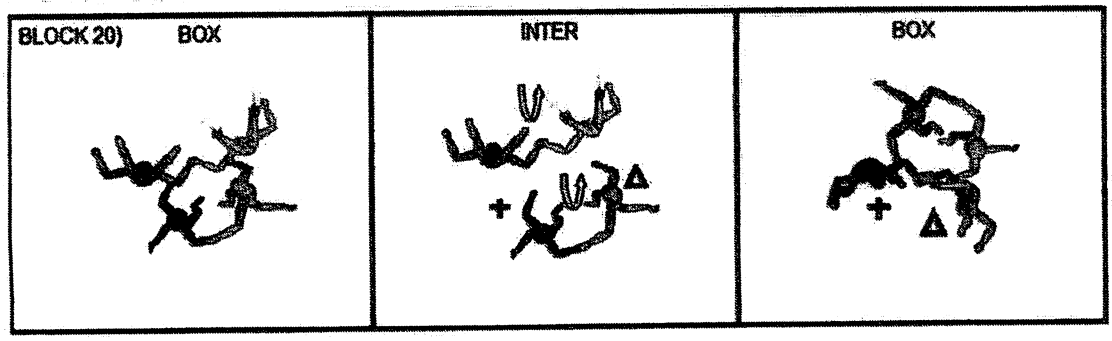


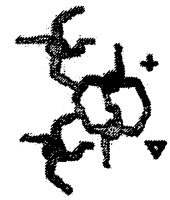
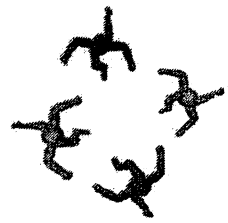
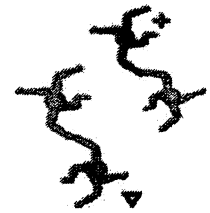


Note: A circle denotes a foot grip (ref. WFC Competition rules 2.2)

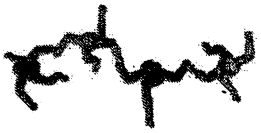
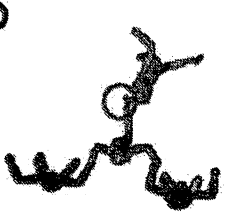






BLOCK 21) TOP SPOT	INTER	TOP SPOT
		
BLOCK 22) CORE BUDDIES	INTER	CORE BUDDIES
		

ADDENDUM - E
Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool

A  Cross	B  Gulley	C  Shoeshine	D  Sitline
E  Wave	F  Double Joker	G  Mixed Star	H  T-Bird
J  Flock	K  Anchor	L  Rebel	M  Dentri
N  Double Rebel	O  Trident	P  Cortex	Q  Mixed Wave

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

Il sottoscritto dott. Mario Fabretti, in qualità di esperto tecnico del Commissario straordinario AeCI per la disciplina sportiva del Paracadutismo, giusto Decreto commissariale n. 29 del 5 aprile 2018,

- visto il Regolamento tecnico per le gare di Canopy Piloting, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;
- visto altresì il Regolamento tecnico per le gare di FCL e VFS INDOOR, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;

anche alla luce delle proprie competenze tecniche,

ATTESTA

la conformità dei predetti Regolamenti rispetto alla normativa nazionale e internazionale in vigore, la loro idoneità ai fini sportivi e ai fini della sicurezza volo nonché la loro conformità alle regole e alle buone pratiche in materia.

Si allegano:

a. Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo "Canopy Piloting" debitamente siglato in ogni pagina;
b. Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo "FCL e VFS INDOOR" debitamente siglato in ogni pagina.

Roma, 19 aprile 2018.

dott. Mario Fabretti
Esperto tecnico del Commissario straordinario

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO "CANOPY PILOTING" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO PARACADUTISMO CANOPY PILOTING 2017	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.2.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.4
3.2.6	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.6
5.7.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 5.7.4
B.1.4.2	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES B.1.4.2

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Luogo e data Vecchiano 05-04-2018

Piero Tanda _____

Paolo Bevilacqua _____

Mario Guercini _____

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CANOPY PILOTING

CAMPIONATO ITALIANO

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n.____ del_____ 2018

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

CANOPY PILOTING
CAMPIONATO ITALIANO
REGOLAMENTO

TAVOLA DEI CONTENUTI

1.	**AUTORITA' AECI**	**pag.**	**04**
2.	**ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE**	"	**04**
3.	**REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE**	"	**06**
3.1	Scopi della Competizione	"	06
3.2	Composizione delle Delegazioni	"	06
3.3	Composizione della Squadra nazionale di Canopy Piloting	"	06
3.4	programma delle prove	"	06
4.	**DESCRIZIONE DELLE PROVE ED OBIETTIVI**	"	**06**
4.1	Format delle Prove Standard della Competizione	"	07
4.1	Format delle Prove Alternative della Competizione	"	07
5.	**REGOLE GENERALI**	"	**07**
5.1	Condizioni del vento ed Indicatori	"	07
5.2	Quota minima di Lancio in un passaggio	"	07
5.3	Equipaggiamento e Pesi	"	07
5.4	Periodo Ufficiale di Allenamento	"	08
5.5	Ordine di lancio ed assegnazione dell'Uscita	"	08
5.6	Violazioni alla Sicurezza	"	09
5.7	Emissioni di sicurezza	"	09
5.8	problemi di Controllo dell'Equipaggiamento	"	09
5.9	Re-Jump dovuto a Malfunzionamenti	"	10
5.10	Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo	"	09
5.11	Re-Jump dovuto a interferenze Esterne	"	09
5.12	Re-Jump dovuto a fattori tecnici	"	09
5.13	procedure del Re-Jump	"	10
6.	**PUNTEGGIO**	"	**11**
6.1	Punteggio in tutti gli Eventi	"	11
6.2	Speed Carvato 70 metri	"	11
6.3	Speed carvato 50 metri	"	11
6.4	Speed massimo 50 metri	"	12
6.5	Distanza dragata 50 metri	"	12
6.6	Distanza massima	"	12
6.7	Precisione a Zona	"	12
6.8	calcolo dei punti	"	13
7.	**GIUDIZIO**	"	**13**
7.1	Conferenza dei Giudici	"	13
8.	**VIDEO CAMERE**	"	**14**
8.1	Uso delle video camere	"	14
8.2	Riesame Video	"	14
9.	**DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI**	"	**15**
9.1	Campione della prova	"	15
9.2	Spareggi	"	15
9.3	Assegnazione medaglie	"	15
ADDENDUM A	**SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO**	"	**16**
ADDENDUM B	**SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED**	"	**17**

ADDENDUM C	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA	"	18
ADDENDUM D	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA	"	19
ADDENDUM E	LISTA DEL PESO INDOSSATO ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTIVO	"	21
ADDENDUM F	ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO	"	22
ADDENDUM G	SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI	"	23
ADDENDUM H	MODULO REVISIONE VIDEO	"	24
ADDENDUM I	MODULO DI RE-JUMP	"	25

TITOLO DELLA COMPETIZIONE

"Campionato Italiano di Canopy Piloting "

1. AUTORITA' AECI

1.1 la Competizione sarà condotta sotto l'autorità garantita dalla AeCI, in accordo con i regolamenti del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale, e Sezione 5 approvato dall'IPC per l'anno di riferimento e convalidato dalla FAI, e le sue regole. Tutti i partecipanti accettano queste norme ed i regolamenti FAI come vincolanti al momento dell'iscrizione alla competizione.

2. ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE

AIW - Peso Individuale Addizionale.

Corpo – La struttura fisica di una persona incluso abbigliamento e calzatura.

Velatura al suolo (CD) – La situazione in cui nella Prova di Velocità la velatura di un competitore va a contatto con la superficie (del terreno) prima che il competitore abbia stoppato il tempo tagliando la linea del sensore del Cancello 5 (G5) con il suo corpo. Un pilotino non è considerato parte della velatura.

Percorso Chiuso – se per qualsiasi ragione il Capo Giudice (CJ), il Giudice alla Prova (EJ) od il Controllore FAI decidere di chiudere il percorso, un fumogeno arancione galleggiante e/o altri idonei indicatori sarà posto all'inizio del percorso od in altra ,appropriata posizione. Il tipo di indicatore e la posizione sarà descritto durante il breafing pre gara.

Problema di Controllo – Una situazione in cui un paracadute rende impossibile un sicuro approccio del percorso.

Percorso – La corsia designata che i competitori devono navigare ed è formata da cancelli e segnata da linee laterali in accordo con i dettagli in Addendum A,B,C e D. Le linee laterali sono parte del percorso.

Segnalatore di Percorso (Marker) – Sistemi che marcano ed indicano i limiti di percorso come mostrato in Addendum A.

Direttore Tecnico di Percorso (CDT) – Una persona preposta dall'organizzatore ed accettata dal Comitato IPC del Canopy Piloting per quell'incarico. Il CDT è responsabile della pianificazione, approntamento e manutenzione dei percorsi prima e durante la competizione.

Risultato di Default (DR) – Un DR in tutte le prove equivale a tre punti.

Contatto con il Suolo (DN) – Un atterraggio in cui il contatto con la superficie avviene con qualsiasi parte del corpo oltre che con i piedi.

Peso Competitore Equipaggiato (DWIPE) – è il normale peso che include abbigliamento e calzature normalmente indossati e l'equipaggiamento del paracadute. Vedere il Par. 5.3. "Equipaggiamento e Pesi"

Cancello (Gate) - consiste in due indicatori di percorso o sensori elettronici separati lateralmente da una distanza variabile come specificato in Addendum A

Cancello di Ingresso (G1) – vedi Cancello. Il primo cancello nel percorso. Nel Freestyle, la superficie è l'inizio del percorso.

Cancello di Uscita (G5) – Vedi Cancello. L'ultimo cancello del percorso.

Fluttuante (Kiting) – Il competitore mantiene la velatura (escluso il pilotino) in volo senza alcun contatto della superficie del terreno con la velatura.

Atterraggio – Un atterraggio ha inizio quando qualsiasi parte del corpo entra in contatto con la superficie del terreno, escluso contatto dovuto a dragaggio in acqua, e finisce con uno stop definitivo.

Zona di Atterraggio – nella prova di Precisione a Zona, le zone di atterraggio, definite con Z1-Z9 e CZ, sono definite aree entro i limiti del percorso con punteggi assegnati e specificati nell'Addendum D.

Abbattimento dell'Indicatore (MS) – I in tutte le Prove, quando qualsiasi parte del corpo del competitore o dell'equipaggiamento viene a contatto con un indicatore di percorso, sensore, trasmettitore o qualsiasi altro sistema fissato e causa la non funzionalità o necessita di riparazioni di qualsiasi genere, come determinato dal CJ o dall'EJ.

Risultato Minimo (MR) – Il MR in tutte le prove è zero punti.

Ingresso Fallito (ME) – Non convalidare il G1 per qualsiasi ragione, o nella prova di freestyle, no toccare l'acqua.

Uscita fallita (MX) – non convalidare il G5 per qualsiasi ragione.

Dragaggio non effettuato (NW) – Contatto con l'acqua con qualsiasi parte del corpo non mostrato chiaramente.

Atterraggio fuori Percorso (OC) – Una situazione in cui parte del corpo di un competitore effettua il contatto con la superficie del terreno fuori del percorso non mantenendo simultaneamente il contatto con la superficie all'interno del percorso.

Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) – è il periodo di tempo per i lanci di allenamento ufficiali.

Volo fuori Percorso (OF) – una situazione in cui nessuna parte del corpo del competitore rimane all'interno del percorso e non vi è alcun contatto con il terreno.

Equipaggiamento del Paracadute – Al fine del calcolo del peso descritto in par. 5.3.3. l'equipaggiamento del paracadute è il complesso paracadute ed il casco.

Cartellino giallo (YC) – una penalità, spesso riconosciuta come pericolo, emesso da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione generale . Un YC, può ma non è necessario, essere emesso prima di un cartellino rosso. Due cartellini gialli emessi durante una singola competizione sono equivalenti ed hanno lo stesso valore dell'emissione di un cartellino rosso.

Cartellino Rosso (RC) – Una penalità emessa da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione Generale.

Risultato – il valore in punti di un punteggio, dopo aver applicato le procedure di calcolo nel par. 6.8. od i punti risultanti da un DR o da un MR.

Zona di Sicurezza – le aree fuori del percorso come specificato in Addendum A5

Punteggio – la valutazione da parte dei giudici del conseguimento di un competitore durante la navigazione del percorso; per esempio tempo in secondi per lo Speed, distanza in metri per il Distance, punti in Precisione a Zona e punti in Freestyle. Il punteggio minimo è zero.

Punteggio di un Cancello – un cancello è convalidato quando qualsiasi parte del corpo di un competitore rompe il piano immaginario tra due indicatori di percorso che costituiscono il cancello, o rompono la linea del sensore elettronico del cancello.

Punteggio di un cancello in acqua – mostrare chiaramente un contatto ininterrotto con la superficie dell'acqua nell'esecuzione di un dragaggio con qualsiasi parte del corpo , quando si passa attraverso la linea immaginaria che corre tra la parte anteriore dell'indicatore di percorso del cancello in acqua.

Atterraggio in piedi (UP) – un atterraggio in cui nessuna parte del corpo di un competitore a parte i piedi viene a contatto con la ,superficie del terreno.

Contatto con la Superficie del Terreno – il punto in cui qualsiasi parte del corpo di un competitore viene a contatto con qualsiasi parte della superficie del terreno incluse strutture naturali od artificiali e materiali.

Estensione Verticale (VE) – quando un competitore passa attraverso, ma sopra agli indicatori di percorso che costituiscono il cancello fallendo il punteggio del cancello. Il Ve si applica ai cancelli come specificato nelle regole nei par. 6.1 – 6.7.

Esame Video (VR)

Pannello per il Riesame Video (VRP)

Cancello in acqua (G1-G4) – i cancelli piazzati nella porzione in acqua del percorso.

Atterraggio in acqua (WL) – atterraggio nella porzione min acqua del percorso.

3. REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE

3.1 **Scopi del Campionato:**

3.1.1 Determinare i campioni Italiani per l'anno di riferimento del Canopy Piloting nelle prove di **Zone di Atterraggio, Distanza Dragata, Velocità Carvata e Combinata**

3.1.2 Determinare la classifica nazionale dei competitori partecipanti;

3.1.3 Promuovere la sicurezza e sviluppare l'addestramento e la competizione del Canopy Piloting

3.1.4 Scambiare idee e rafforzare amichevoli relazioni tra i paracadutisti sportivi, giudici e personale ,di supporto di tutte ,le ,nazioni.

3.1.5 permettere ai partecipanti di accomunare e scambiare esperienze, conoscenze ed informazioni.

3.1.6 Promuovere metodi di giudizio ed esperienze.

3.2 programma delle prove

3.2.1 La competizione comprenderà tre round per ogni evento Speed, Distance e Accuracy, come descritto nel par. 4

3.2.2 L'organizzatore deve specificare nella presentazione il tipo di prove incluse, ed in caso di Speed Carvato la direzione della curvatura, destra o sinistra.

3.2.3 Il numero minimo di round richiesti per la convalida della prova è un round. Una competizione valida richiede una prova valida per almeno un round per Speed, Accuracy e Distance.

3.2.4 Il Freestyle sarà offerto come evento a se stante.

3.2.5 La competizione si svolgerà in un massimo di tre giorni,

3.2.6 durante la competizione, a nessun competitore è permesso alcun lancio eccetto i lanci di competizione. Sono permessi i lanci indoor.

4. DESCRIZIONE DEGLI EVENTI ED OBBIETTIVI

4.1 Competizione Standard – Format degli Eventi

4.1.1 Velocità carvata (Speed) 70m: far volare un paracadute in un tempo più veloce possibile attraverso G1 e G5 rimanendo entro i bordi del percorso carvato. Vedi par. 6.1 e 6.2 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.2 Distanza dragata (Distance) 50m: far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso dragando l'acqua al o prima del G1, volando attraverso G1 e G5 (50m), ed atterrando entro i bordi del percorso. Vedi par 6.1 e 6.5 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.3 Precisione a Zona (Accuracy): far volare il paracadute attraverso G1, effettuare un dragaggio in acqua attraverso quanto più possibile dei cancelli in acqua e continuare per atterrare precisamente dentro una zona di atterraggio. Vedi par 6.1 e 6.7 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio

4.2 Competizione Alternativa. Format degli Eventi

4.2.1 Format alternativi, se scelti, devono essere inclusi nella presentazione per un Evento di Prima categoria. Devono essere offerti come sostituzione di uno o più round di format di competizione standard sia di Distance Dragata che di Speed carvato come descritti nel par. 4.1 mantenendo il numero di round e prove od in aggiunta al formato standard della competizione (p.e. Freestyle).

4.2.2 Velocità Dragata 50m: far volare il paracadute nel più breve tempo possibile dragando l'acqua al o prima del G1 e continuando attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.3 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.3 Velocità massima 50m: far volare il paracadute il più velocemente possibile attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.4 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.4 Distanza massima: far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso volando attraverso G1 ed atterrando entro i bordi del percorso . Vedi par 6.1 e 6.6 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

5. REGOLE GENERALI

5.1 Condizioni del vento ed indicatori

5.1.1 la velocità del vento massima accettabile misurata da un anemometro è 7 m/sec de ogni direzione, eccetto per l'Accuracy ove è 5 m/sec da ogni direzione.

5.1.2 Vi deve essere un sistema anemometrico per la misurazione del vento, posizionato in accordo con SC5 par. 4.3.5, che dovrà essere controllato ad intervalli di 10 minuti. Se il vento supera i 5 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto dei 5 m/sec per almeno 5 min. Nell'Accuracy, se il vento supera i 3 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto di 3m/sec. per almeno 5 minuti.

5.1.3 Una manica a vento capace di rispondere a venti di almeno 2 m/sec. sarà posizionata entro 50 m del percorso.

5.1.4 Un indicatore della direzione del vento (streamer) capace di rispondere a venti inferiori a 2 m/sec. sarà montato su un palo entro 20 metri dal G1.

5.1.5 Il CJ determinerà le posizioni della manica a vento e dell'indicatore di direzione del vento assicurandosi che entrambi siano completamente visibili per i competitori che approcciano il percorso. Questa determinazione non è soggetta a proteste.

5.2 La quota minima di lancio in un passaggio è

5.2.1 1200 metri con 1 o 2 competitori

5.2.2 1500 metri per 3 o 4 competitori

5.2.3 1750 per 5 o 6 competitori

5.3 Equipaggiamento e pesi

5.3.1 Tutti i competitori devono indossare un casco protettivo a gusto rigido.

5.3.2 Un equipaggiamento protettivo deve essere indossato ed è vivamente consigliato. Non deve ostacolare l'equipaggiamento del paracadute del competitore o compromettere la sicurezza, come determinato dal Controllore FAI.

5.3.3 Al momento della pesatura effettuata dal Controllore FAI, o da persona designata dal Controllore FAI, DWIPE è calcolato e registrato. Il DWIPE è la base per definire il totale massimo di peso addizionale individuale autorizzato in accordo con la lista in Addendum E.

5.3.4 Una variazione di 1 kg oltre l'attuale DWIPE, determinato precedentemente, è autorizzato nel peso indossato normalmente quando una verifica del peso è effettuato dal Controllore FAI durante la competizione.

5.3.5 I componenti di un peso aggiuntivo individuale devono avere un sistema manuale a rilascio veloce. Il sistema manuale di rilascio deve essere posizionato nella parte anteriore del busto del competitore, essere facilmente accessibili e fatti in modo tate da essere velocemente utilizzati da una persona in pericolo in caso di emergenza. Non si deve sganciare da solo e deve essere accettato dal Controllore FAI:

5.3.6 Una bilancia capace di indicare il peso con incrementi di 1/10 di kg deve essere fornito ai competitori. Una seconda identica bilancia deve essere disponibile per il Controllore FAI se richiesto.

5.3.7 Il Controllore FAI determinerà una selezione per il controllo del peso dei competitori prima o durante la competizione.

5.4 Periodo Ufficiale di Allenamento

5.4.1 Il Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) , è il periodo di due giorni prima della data ufficiale dell'inizio della competizione. Le date ed altri dettagli pertinenti l'OPP devono essere inclusi nei Bollettini Ufficiali di informazione.

5.4.2 L'Organizzatore deve provvedere all'opportunità di effettuare lanci per i competitori in tutti i percorsi delle prove durante l' OPP.

5.4.3 Durante gli OPP tutti i competitori devono effettuare almeno un lancio di allenamento sul percorso. E' responsabilità del competitore attenersi a questa regola per poter competere. Questa regola può essere tralasciata con mutuo accordo del Controllore FAI, CJ ed il Jury per ragioni pertinenti.

5.4.4 Durante gli OPP e prima dell'inizio della competizione, una esercitazione di chiusura del percorso deve essere condotta dal CJ. Il periodo del quale deve essere annunciato in anticipo di modo che tutti gli addetti ed i competitori possono partecipare. Questo deve essere un addestramento pieno, ed è obbligatorio per tutti i giudici ed addetti, incluso l'uso delle fumate, il personale medico di emergenza, ed una simulazione di chiamata dell'ambulanza. Il Controllore FAI deve approvare che sia stato effettuato l'addestramento e riportare i risultati al Jury prima dell'inizio della competizione.

5.5 Ordine di Lancio ed assegnazione dell'Uscita

5.5.1 I risultati dei più recenti FCE determineranno l'ordine di lancio per i primo round. Quei competitori saranno raggruppati in ordine inverso dei piazzamenti della combinata FCE e salteranno alla fine del round.

5.5.2 Competitori individuali che non hanno partecipato al più recente FCE avranno il loro ordine di lancio determinato tramite sorteggio, fatto dal CJ, saranno posizionati nei rimanenti settori aperti e si lanceranno all'inizio del round.

5.5.3 Una persona designata dal MD supervisionerà e registrerà l'ordine di lancio entro ogni passaggio come determinato dai competitori.

5.5.4 Un risultato minimo (MR) verrà assegnato ai competitori coinvolti se l'EJ od il CJ non verranno informati di qualsiasi cambio dell'ordine di uscita assegnato, prima della chiamata dei 15 minuti prima dell'imbarco.

5.5.5 L'ordine dei passaggi di lancio, sarà ruotato del 20% verso il basso, con l'inizio del nuovo round in ogni evento nel giorno successivo. La rotazione sarà fatta prendendo il primo 20% dell'ordine di lancio e piazzandolo alla fine dell'ordine di lancio. Il Direttore della Prova può anche impiegare la medesima procedura per ruotare l'ordine di lancio quando si inizia un altro evento nello stesso giorno.

5.5.6 Il MD può fare ed utilizzare un ordine di lancio inverso combinato aggiornato in ogni round di ogni prova se il tempo lo permette.

5.5.7 Su unanime accordo del MD ed il CJ un evento può iniziare prima del completamento di un altro evento. L precedente evento può essere completato più tardi nella competizione. Nessun evento ha priorità su qualsiasi altro evento.

5.5.8 Ove vi sia l'opzione di un ingresso duplice nel percorso, che permette di navigare il percorso in più di una direzione. L'opzione deve essere selezionata per un round completo. La configurazione del percorso deve rimanere come descritto nel bid.

5.6 Violazioni alla sicurezza

5.6.1 I competitori devono lasciare il percorso immediatamente dopo atterraggio. Un YC sarà emesso dal CJ o dall'EJ per non aver rispettato questa regola e creando conseguentemente un pericolo per un altro competitore a meno che le circostanze sono oltre il controllo del competitore come determinato dal CJ e l'EJ.

5.6.2 Un CJ può emettere un YC ad un competitore per violazione alla sicurezza. Possono essere emessi in generale per azioni insicure, mancanza di sufficiente controllo della velatura, od errata gestione della velatura.

5.6.3 Un secondo YC equivale all'emissione di un RC come per 5.6.5.

5.6.4 Il CJ insieme al Controllore FAI, con unanime accordo, possono emettere un RC senza un preventivo YC per ogni azione che presenta pericolo immediato e rischioso pericolo per il competitore od altri al suolo. Esempio di ciò include, ma non è limitato a basso approccio sopra la folla o volare la velatura in modo incontrollato tra persone ed oggetti dentro o fuori del percorso.

5.6.5 L'emissione di un RC comporterà la squalifica del competitore da ulteriore partecipazione alla competizione, inclusa la cancellazione di ogni risultato già ottenuto durante la competizione. Il competitore verrà registrato come "squalificato" e verrà registrato nella lista dei piazzamenti dopo tutti i competitori.

5.7 Decisioni di Sicurezza

5.7.1 Il CJ od il Controllore FAI possono sospendere una competizione in qualsiasi momento se il vento o le condizioni meteo si suppongono creare pericolo alla sicurezza dei competitori anche se le condizioni sono entro i limiti del vento. Il MD deve poi notificare al pilota la sospensione dei lanci ai competitori.

5.7.2 Il pilota del velivolo segnalerà ai competitori quando è possibile lanciarsi. Tutti i competitori saranno edotti sugli specifici segnali di uscita e difficoltà alla conferenza prima dell'evento dei competitori

5.7.3 Il MD informerà i competitori tramite il pilota di ogni cambio dell'ordine di uscita e di quota di lancio che il lancio dei competitori deve essere fermato. Il MD deve informare il CJ/EJ di qualsiasi cambio o sospensione dei lanci.

5.7.4 I competitori devono entrare nel percorso in ordine di uscita. Vi deve essere un sufficiente spazio tra i competitori, per assicurare sicurezza nella separazione e permettere un tempo per il giudizio e manutenzione del percorso. Comunque, se non è possibile entrare nel percorso in ordine di uscita causa circostanze fuori dal controllo del competitore, il competitore può entrare nel percorso (provvedendo affinché che non vi sia conflitto con altri competitori) e ricevere il punteggio assegnato come determinato dal CJ. Altrimenti il Par 5.5.4 sarà applicato.

5.7.5 Durante tutti gli eventi, una persona, designata dal CJ, sarà equipaggiata con un sistema di attenzione udibile al fine di avvertire il personale della competizione dell'approccio dei competitori tramite i seguenti segnali.

5.7.5.1 Tre (3) brevi segnali indicanti l'uscita dei competitori dal velivolo.

5.7.5.2 Uno (1) segnale lungo, quando ogni competitore inizia la rotazione per l'approccio finale. Allo stesso tempo, il personale della competizione deve liberare il percorso e posizionarsi all'esterno del percorso.

5.8 Problemi di Controllo dell'Equipaggiamento

5.8.1 Un competitore che sperimenta un problema di controllo od un malfunzionamento, che richiede l'uso della velatura di riserva non deve navigare sul percorso e deve utilizzare un'area di atterraggio alternativa se la sicurezza lo permette.

5.8.2 Un competitore che ha un problema di malfunzionamento della velatura principale che crea un problema di controllo senza richiedere uno sgancio della velatura non deve atterrare nel percorso.

5.8.3 Una persona qualificata sarà designata dal CJ per effettuare una ispezione dell'equipaggiamento immediatamente dopo che il competitore è atterrato per confermare che il competitore ha subito il malfunzionamento, che non è stato creato dal competitore stesso (p.e. errore di ripiegamento). Il competitore non deve rimuovere le condizioni della velatura o dell'equipaggiamento prima dell'ispezione.

5.9 Re-Jump dovuti a malfunzionamenti

5.9.1 Ad un competitore che sperimenta un problema di controllo o malfunzionamento, non creato dallo stesso competitore è garantito solo un re-jump durante la competizione, altrimenti l'attuale punteggio del lancio coinvolto sarà applicato.

5.10 Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo

5.10.1 Se il vento supera il limite massimo in qualsiasi momento nel periodo da quando il competitore inizia ola rotazione dell'approccio finale sino alla fine dell'atterraggio del competitore, si applica quanto segue:

5.10.1.1 In Distance e Speed, nessun punteggio sarà assegnato ed il competitore dovrà fare il re-jump.

5.10.1.2 In Accuracy a Zona e Frestyle, il competitore può accettare il punteggio ottenuto entro 10 secondi dopo il ricevimento dell'informazione; altrimenti verrà effettuato un re-jump.

5.10.1.3 Se il vento supera i 5m/sec in Speed e Distance o 3m/sec in Accuracy a Zona ed un cambio di direzione di più di 90 gradi in 2 secondi (come misurato e registrato automaticamente da un sistema elettronico), un competitore che atterra entro 30 sec dopo il cambiamento del vento, riceverà un re-jump dal CJ od EJ. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso dell'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.10.2 Se un competitore sperimenta condizioni avverse del tempo come determinato dal CJ o del'EJ al competitore sarà offerto un re-jump. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso del'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.11 Re-jump dovuti a interferenze esterne

5.11.1 Ad un competitore che subisce interferenze , al suolo od in aria da parte di altri competitori, paracadutisti od altri oggetti, potrà essere assegnato un re-jump su decisione del CJ o l'EJ.

5.11.2 Qualsiasi altro competitore che subisce interferenze come risultato di un competitore che non libera il percorso può ricevere un re-jump a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.3 Se due o più competitori approcciano e/o entrano nel percorso vicini insieme e nell'atto creano interferenza tra l'uno e l'altro, sarà assegnato un re-jump ad uno, ad entrambe od a nessun competitore a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.4 La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dal ricevimento dell'offerta, altrimenti il punteggio del lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.12 re-jump dovuti a fattori tecnici

5.12.1 Se il sistema elettronico del tempo punteggio nella prova di Speed è mal funzionante ed inabile a produrre un punteggio, sarà assegnato un re-jump a quei competitori coinvolti.

5.12.2 Se un indicatore di percorso o qualsiasi sistema tecnico di punteggio e stato reso per qualsiasi ragione e non può essere riparato prima che il successivo competitore naviga il percorso, al successivo competitore(i) sarà assegnato un re-jump solo se l'indicatore di percorso danneggia irrimediabilmente il processo del punteggio per un competitore come determinato dal CJ o l'EJ.

5.12.3 Nel caso di un percorso chiuso, i competitori non sono autorizzati ad entrare e navigare il percorso.

5.12.4 Se non vi è sicurezza nel rimanere al di fuori del percorso e/o non è disponibile una zona di atterraggio alternativa, il competitore può effettuare un normale atterraggio non aggressivo sul percorso.

5.12.5 Ad un competitore coinvolto su quanto sopra verrà garantito un re-jump come deciso dal CJ o l'EJ altrimenti un risultato minimo (MR) sarà applicato a quel lancio.

5.13 Procedure del Re-Jump

5.13.1 Ogni competitore a cui è stato assegnato un re-jump deve ricevere un modulo di re-jump da parte dell'EJ od il CJ da consegnare al MD.

5.13.2 Il competitore deve effettuare il re-jump alla prima opportunità come determinato dal MD, che informerà il CJ prima che sia stata effettuata la chiamata dei 15 minuti, sul quale decollo ed in quale ordine di uscita il re-jump sarà eseguito.

6. Punteggio

6.1 Punteggio in tutti gli eventi

6.1.1 Se non altrimenti specificato il par. 6.1 si applica a tutti gli eventi.

6.1.2 Convalidare G1 in tutte le prove comporta almeno un default result (DR) a meno che non vi sia una squalifica.

6.1.3 Eccetto il caso di un ME o squalifica, se volare fuori, indicatore abbattuto, atterraggio fuori percorso, velatura a terra, estensione verticale, o acqua non dragata, penalità (OF, MS, OC, CD, VE, NW) per un lancio dopo che G1 è stato convalidato, il risultato per il lancio è un DR.

6.1.4 Un risultato minimo (MR) si applica ad un lancio nelle seguenti situazioni:

6.1.4.1 Accertamento di ingresso fallito (ME), non importa dove il competitore atterra.

6.1.4.2 Mancanza di indossare un casco protettivo mentre si naviga il percorso della competizione.

6.1.4.3 Mancanza di notifica del cambio di ordine di lancio o creare interferenza, come determinato dal CJ e l'EJ (vedi par. 5.5.6)

6.1.4.4 Superare il peso addizionale individuale (AIW) autorizzato come in Addendum E.

6.2 Punteggio in Speed carvato 70 metri

6.2.1 Il competitore deve tagliare il raggio del sensore con qualsiasi parte (i) del corpo al G1 per iniziare ed il G5 per interrompere il tempo ed almeno parte del corpo del competitore deve rimanere entro i bordi del percorso di Speed carvato da G1 a G5. Volare fuori (OF) ed Estensione verticale (VE) possono essere applicati al G2 sino al G5 ed atterraggio fuori corso (OC) si applica dopo che G1 è stato convalidato, ma prima che il G5 è stato convalidato.

6.2.2 Il contatto da parte del competitore entro i bordi del percorso è permesso per tutto il tempo in cui il competitore mantiene la velatura in volo di modo che la velatura a terra (CD) avviene dopo che il competitore ha convalidato G5 con parte del corpo. CD dopo che G5 è stato convalidato non ha effetto sul punteggio ottenuto.

6.2.3 Il punteggio di un competitore per un lancio è il tempo ottenuto navigando il percorso ed è misurato al millesimo di secondo.

6.3 Punteggio in Speed dragato 50 metri

6.3.1 Il competitore deve dragare in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica no dragaggio in acqua (NW).

6.3.2 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.4 Punteggio Speed massimo 50 metri

6.4.1 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.5 Punteggio in Distanza dragata 50 metri

6.5.1 Il competitore deve dragare l'acqua in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica il non dragaggio in acqua (NW).

6.5.2 E' permesso toccare l'acqua dentro il percorso.

6.5.3 Si applica l'atterraggio fuori percorso (OC). L'estensione verticale (VE) si applica al G5 dei 50 metri.

6.5.4 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermarsi completamente entri i bordi del percorso. L'Atterraggio fuori percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.5.5 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.5.4 sarà:

6.5.5.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o la superficie di contatto è posta nella porzione di terreno del percorso prima del G5.

6.5.5.2 50 metri se l'atterraggio è al g5.

6.5.5.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.6 Punteggio della Distanza Massima.

6.6.1 Il contatto con l'acqua prima e dentro il percorso è permesso ma non richiesto.

6.6.2 Dopo aver convalidato G1, l'atterraggio del competitore deve iniziare e terminare entro i bordi del percorso. L'atterraggio fuori del percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane sulla superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.6.3 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.2 sarà:

6.6.3.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o avviene nella superficie di contatto con la porzione di terreno del percorso prima di G5.

6.6.3.2 50 metro se l'atterraggio è a G5.

6.6.3.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.7 Punteggio in Precisione a Zona

6.7.1 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermare entro i bordi del percorso. L' OC si applica se il contatto con la superficie avviene fuori dei bordi del percorso e nessuna parte del corpo del competitore ,rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.7.2 Un competitore deve convalidare i punti dragando i cancelli in acqua per almeno un cancello in acqua per convalidare i punti nella zona di atterraggio I punti sono ottenuti per ogni dragaggio di cancelli in acqua. I punti per i cancelli in acqua sono indicati nell'addendum D.

6.7.3 Un competitore deve convalidare i punti nella zona di atterraggio per almeno una zona di atterraggio per convalidare i punti dei cancelli in acqua. L'atterraggio in acqua dopo aver convalidato il G1 comporterà un DR. I punti della Zona di atterraggio sono in Addendum F. Il competitore riceverà il punteggio della zona con il più basso punteggio che è stato ottenuto durante l'atterraggio.

6.7.4 Il punteggio di un competitore per un round di precisione a zona è la somma dei punti dei cancelli in acqua e zona di atterraggio meno 10 punti per aver mancato di eseguire un atterraggio in piedi (UP)

6.8 Calcolo dei punti

Il calcolo per convertire i punteggi di ogni round in punti è il seguente:

6.8.1 I competitori sono piazzati in ogni round di ogni prova in ordine al punteggio sommato per questo round (Distanza e Precisione a Zona, il più alto punteggio, Speed il punteggio più basso.

6.8.2 Distanza e Precisione a Zona: il punteggio del competitore meglio piazzato in ogni round risulta in 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori del round sono calcolati come percentuale del risultato del competitore meglio piazzato, espresso in punti, calcolato al terzo decimale senza arrotondamento.

6.8.3 Speed: ogni punteggio registrato è elevato alla 1,333, calcolato e mostrato al terzo decimale con nessun arrotondamento applicato. Il punteggio risultante applicato del competitore meglio piazzato in ogni round risulta il 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori per il round sono calcolati come percentuale inversa del risultato del competitore meglio piazzato, espressi in punti, e calcolato al terzo decimale senza arrotondamento

7. GIUDIZIO

7.1 Conferenza dei Giudici

7.1.1 Il CJ organizzerà una conferenza dei giudici prima dell'inizio della competizione. Tutti i giudici devono partecipare alla conferenza.

7.1.2 Tutti i membri del pannello dei giudici devono essere Giudici FAI di CP.

7.1.3 I giudici al Training possono essere impiegati in aggiunta al pannello dei giudici prevedendo che essi siano sotto la supervisione del CJ o del CJ al Training ed abbiano partecipato alla conferenza dei giudici.

7.1.3.1 L'Organizzatore deve provvedere ad assegnare 4 ulteriori persone per assistere i Giudici durante tutta la competizione. Tutte le 4 persone devono essere accettate in anticipo dal CJ, e dovranno avere una qualifica di CP nazionale. Una qualifica Fai non aggiornata od una buona conoscenza delle regole di gara.

7.1.4 Ogni esecuzione sarà giudicata da almeno tre membri del pannello dei giudici.

7.1.5 I lanci di allenamento saranno giudicati a discrezione del CJ. Il periodo di tempo durante il quale gli specifici eventi saranno giudicati, durante gli OPP saranno comunicati dal CJ.

7.1.6 I giudici saranno posizionati strategicamente lungo il percorso in base delle necessità della specifica prova e l'equipaggiamento tecnico in uso per la specifica prova come determinato dal CJ o l?EJ.

7.1.7 In tutte le prove, i giudici assegnati utilizzeranno i rispettivi segnali o metodi come determinato dal CJ per indicare i punteggi.

7.1.7.1 La mancanza di convalida dei cancelli è indicata da un giudice designato con il rispettivo segnale.

7.1.7.2 I punteggi per l'atterraggio in Precisione a Zona, incluso l'UP, ed in distanza dragata sono registrati su schede punteggio indipendenti in due differenti punteggi. Sono trasmesse all'addetto al punteggio nel modo deciso dal CJ.

7.1.7.3 I giudici devono registrare ogni violazione alle regole di un competitore (p.e. ME, MS, OF. OC.VE.CD, ordine di lancio mischiato, interferenza, problemi di controllo, etc.) ed anche se occorre una visione del video (VR) per qualsiasi ragione.

7.1.7.4 Tutti i giudici dovranno osservare il volo incontrollato di un competitore, se un giudice è testimone di ciò che lui reputa un atto non in sicurezza, dovrà informare il CJ di modo che una YC od una RC venga emessa , se così è deciso.

8. VIDEO CAMERE

8.1 Uso delle video Camere

8.1.1 In ogni prova ad eccezione per il Freestyle ci deve essere una video camera al cancello di ingresso G1 ed al cancello di uscita G5, posizionate alla stessa altezza del cancello/sensore. Le camere ai cancelli d'entrata ed uscita devono essere capaci di riprodurre a velocità ridotta.

8.1.2 In quelle prove ove il sistema video è impiegato al cancello G1 e G5, nello Speed carvato e la Distanza dragata, deve essere capace di visione video rallentata. Al G1, deve essere capace di registrare numeri e nomi ben udibili.

8.1.3 Almeno una camera addizionale sarà impiegata quale mezzo per giudicare e/o sorvegliare come deciso dal CJ/EJ.

8.1.3.1 Nello Speed carvato 70m posizionato a discrezione del CJ/EJ.

8.1.3.2 Nella Precisione a zona posizionato vicino alla zona di atterraggio 8 rivolta verso le zone di atterraggio.

8.1.4 Un sistema di video camera od un sistema elettronico, può essere impiegato come sostituzione per le condizione citate nel par. 8.1.3 per il giudizio assistito tecnicamente come determinato dal CJ/EJ in ogni evento.

8.1.4.1 Nella Precisione a zona ogni sistema video assistito ai cancelli in acqua, utilizzato ad uno o più cancelli in acqua o le zone di atterraggio a discrezione del CJ/EJ.

8.1.4.2 Nella Distanza ogni sistema video assistito od altro sistema elettronico di misurazione a discrezione del CJ/EJ può essere utilizzato. La misurazione è fatta segnando il punto di atterraggio con un 'asta nel percorso.

8.1.4.3 Se il CJ decide che la prova video sul percorso è idonea per un giudizio video, di tutto o parte del percorso, i principi minimi di valutazione (par. 7.1.4) si applica per il giudizio video.

8.2 Riesame video

8.2.1 A richiesta di un membro del pannello dei giudici e se la un Riesame Video (VR) è stato registrato slla scheda punteggio del giudice, il CJ o l'EJ ordinerà un riesame video del lancio in questione alla prima opportunità.

8.2.2 Il riesame video richiesto sarà registrato su un modulo di VR, che deve essere consegnato al CJ, per iniziare la procedura di VR.

8.2.3 Il Pannello Riesame Video (VRP) formato da tre persone è composto da CJ e/o EJ, e se possibile, il membro del pannello dei giudici che ha richiesto il VR. e/o un altro giudice.

8.2.4 La procedura di VR consiste di un massimo di tre visioni di parte/i del lancio in questione. Visione a velocità ridotta può essere impiegata dopo la prima visione.

8.2.5 In qualsiasi momento durante il processo di riesame e senza alcuna discussione, i giudici possono prendere la loro decisione utilizzando la seguente procedura:

8.2.5.1 Conferma della decisione su una scheda punteggio dei giudici in ,originale.

8.2.5.2 Determinazione del risultato di un VR utilizzando la procedura di voto visionata dal CJ/EJ. Qualsiasi decisione deve essere presa chiaramente solo tramite un "S" od un "NO". (p.e. con pollice su-pollice giù a comando od indicazione di un SI od un NO per scritto, etc.) senza alcuna applicazione di possibilità di applicazione alternative od opzioni che non siano "SI" o "NO".

8.2.5.3 La decisione iniziale sulla scheda punteggio può essere cambiata solo con unanime decisione del VRP.

8.2.5.4 Un accertamento a maggioranza di un VRP lascia il giudizio iniziale invariato. Se non vi è stato un iniziale accertamento per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio, il voto a maggioranza sarà utilizzato come decisione.

8.2.6 Il CJ rivedrà la decisione del VRP, documenterà il risultato sul modulo del VR e correggerà il punteggio del competitore sulla scheda e sulla lista dei risultati , se necessario.

8.2.7 I punteggi non saranno definitivi sino a quando i dati ed/o le registrazioni non saranno revisionate, se necessario. Il CJ sarà responsabile per la determinazione del risultato finale dei competitori ed il piazzamento.

9. DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI

9.1 Campione della prova

9.1.1 Campione Individuale della Prova: in ogni prova valida, Speed, Distance ed Accuracy, il campione individuale di una prova è il competitore con il più alto numero di punti aggregati dei round completati in quella particolare prova.

9.1.2 Campione di Combinata: il competitore con il più alto numero di punti aggregati di tutte e tre le prove. Se vi sono meno di tre prove valide, non vi sarà un Campione di Combinata.

9.2 Spareggi

9.2.1 In ogni specifica prova, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti di una prova, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.1.1 Un lancio di spareggio nella specifica prova.

9.2.1.2 Se non è possibile un lancio di spareggio, prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.1.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.2.2 Per il campione di combinata, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti in combinata, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.2.1 Prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.2.2 Se non vi è spareggio il singolo punteggio più alto in Distance in un round completato otterrà il piazzamento più alto.

9.2.2.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.3 Assegnazione Medaglie

9.3.1 Campione di Speed: 1°, 2°, 3° posto;

9.3.2 Campione di Distance: 1°, 2°, 3° posto;
9.3.3 Campione di Accuracy: 1°, 2°, 3° posto
9.3.4 Campione in Combinata: 1°, 2°, 3° posto

ADDENDUM A: SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO

A.1 Tutti i percorsi devono iniziare su una superficie di acqua.

A.2 Tutti i percorsi devono essere larghi 10 metri per tutta la lunghezza del percorso.

A.3 La superficie d'acqua deve essere larga almeno 15 metri e lunga almeno 65 metri.

A.4 Ove applicabile, la superficie d'acqua deve essere provvista di un'area di sicurezza di almeno 20 metri prima di G1. Comunque se il sito lo permette, si raccomanda che l'area di sicurezza sia più larga possibile.

A.4.1 La superficie d'acqua deve avere una profondità minima di 0,60 metri per tutta la larghezza minima dal dall'inizio del bacino sino al G2.

A.4.2 I requisiti minimi di profondità del bacino richiesto dal G2 ed è permesso diminuire gradualmente sino al termine del pond, è prevista una profondità minima per la lunghezza di:

0,50 metri sino al G3

0,40 metri sino al G4.

A.4.2.3 Le dimensioni del bacino su descritte valgono anche per il Freestyle.

A.4.3 per ragioni di sicurezza, il livello dell'acqua deve essere mantenuto alto abbastanza per provvedere ad minimo sbalzo tra il livello dell'acqua e la superficie del terreno intorno alle parti di uscita del bacino (è permesso al massimo 5 cm).

A.4.4 Se l'acqua è più profonda di 1,5 metri, è richiesto personale di sicurezza debitamente equipaggiato.

A.5 Tutti i percorsi devono avere un'area di sicurezza di 5 metri lungo entrambe i lati, e alla fine del percorso tra i bordi del percorso e le aree degli spettatori, indicata da un sistema di marcatura, che non deve essere più alta di 5 metri ed accettata dal CJ e dal Direttore tecnico di Percorso (CTD).

A.6 Area del cancello ed area del bersaglio

A.6.1 L'area del cancello è la parte del percorso tra G1 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza carvata, nella Precisione a zona l'area del cancello da G1 alla linea d'acqua.

A.6.1.1 Sul percorso diretto la distanza tra G1 e G5 è di 50 metri; sul percorso carvato la distanza è di 70 metri misurata lungo la linea centrale.

A.6.1.2 La distanza tra G1 e la linea di demarcazione tra la zona 1 e 2 è di 50metri.

A.6.2 I segnalatori di percorso per G1 in tutte le prove, G2,G3;G4 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza dragata devono un diametro minimo di 0,20 metri e essere alti 1,5 mt +/- 5 cm. Misurati dalla superficie. Devono essere fissati in posizione in modo tale che l'asse centrale dell'indicatore si muova di soli 10 cm dalla posizione approvata.

A.6.3 Gli indicatori di percorso da G2 sino a G5, se non altrimenti specificato, possono boe indicatrici con un diametro minimo di 0,20 metri.

A.6.4 L'area del bersaglio è la parte del percorso dopo la linea d'acqua, che deve essere indicata da una linea laterale fatta con tessuto o marcando chiaramente sopra. La linea d'acqua può essere inoltre essere marcata a discrezione del CJ.

A.7 Tutti i percorsi ed i sistemi video devono essere accettati dal CJ.

ADDENDUM B: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED

B.1 Specifiche del percorso di Speed carvato.

B.1.1 Il percorso tra G1 e G5 dovrà essere lungo 70 metri misurato lungo la linea centrale del percorso.

B.1.2 Il percorso dovrà avere un angolo di 75°ed un raggio di 53,48 metri.

B.1.3 I sensori elettronici devono essere posizionati per dare al percorso una lunghezza di 70 metri , misurati lungo la linea centrale.

B.1.4 A G1 e G5 sarà installato un doppio sistema di sensori, soggetto all'approvazione del CJ.

B.1.4.1 I sensori elettronici saranno installati dentro (dopo) G1 e fuori (dopo) G5.

B.1.4.2 I sensori elettronici devono essere piazzati come segue: i sensori superiori devono essere piazzati allo stesso livello della parte superiore degli indicatori di percorso G1 e G5, i sensori inferiori devono essere piazzati approssimativamente 0,9 metri al disotto del sensore superiore. Entrambi i sensori devono essere settati con stesso valore rispetto alla linea centrale rispettivamente del G1 e G5

B.1.5 Ci sono 5 paia di indicatori di percorso incluso G1 e G5 regolarmente piazzati sulla lunghezza del percorso.

B.1.5.1 Gli indicatori di percorso nella parte interna del percorso dovranno essere di un colore contrastante e più scuro degli indicatori della parte esterna , visto da sopra.

B.1.5.2 Gli indicatori di percorso di G1 e gli indicatori interni del percorso carvato sulla porzione d'acqua del percorso, dovrebbero essere del tipo gonfiabile , fornendo un percorso con una una larghezza di 10 metri.

B 1.5.3 Vi deve essere un minimo di 10 metri fuori dell'acqua al termine del percorso

B 1.6 La direzione della curva deve essere specificato nella presentazione accettata per l'evento, e deve essere pubblicato nei bollettini ufficiali. Il percorso carvato può essere carvato in ogni direzione, sinistra o destra.

B.2 Specifiche del percorso di Speed Carvato Dragato 50 metri

B.2.1 Il percorso è diritto e deve avere una lunghezza di 50 metri tra i sensori tra il G1 ed il G5 misurato lungo la via centrale.

B.2.2 La misurazione della velocità dovrà essere effettuata utilizzando un doppio sensore come descritto in B.1.4.

B.2.3 Gli indicatori di percorso devono avere le stesse dimensioni e peso come descritto in .1. Indicatori tipo polistirene sono accettabili come determinato dal CTD ed il CJ.

B.2.1.4 Gli indicatori G2,G3,e G4 devono avere un diametro minimo di 20 cm.

ADDENDUM C: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA

C.1 Specifiche del percorso di Distanza

C.1.1 Iniziando da G5, una bretella di misurazione metrica, con una lunghezza minima di 150 metri, mostrando incrementi di 1 cm, deve essere distesa lungo un lato del percorso, posizionata soffice sul percorso, e se applicabile alla fine del percorso un sistema di segnatura.

C.1.2 La distanza dei 50 metri dovrà essere chiaramente marcata.

C.1.3 Il Record Mondiale corrente dovrà essere chiaramente marcato.

C.1.4 A 60 metri dal cancello di ingresso saranno marcati indicatori di percorso con una altezza approssimativa di 1,5 metri ed un diametro minimo di 0,20 metri.

C.1.5 Sistemi di unione usati sul percorso dovranno essere piazzati in modo da non creare ostacolo o pericolo per tutti dentro od intorno al percorso.

C.1.6 Tutti i sistemi ed il loro posizionamento deve essere accettato dal CJ ed il Controllore FAI.

C.1.7 Lunghezza del percorso.

C.1.7.1 Località poste oltre più od approssimativamente a 1.000 metri sul livello del mare (MSL) richiedono un percorso di lunghezza minima di 200 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C.1.7.2 Località poste più in alto di 1.000 metri MSL richiedono un percorso di lunghezza minima di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C2 Specifiche del percorso di Distanza massima

C.2.1 Le dimensioni del percorso e le condizioni sono in accordo con i par. C.1.1, C.1.2, C.1.3, C.1.5 e C.1.6.

C.2.2 La lunghezza minima del percorso deve essere di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il record mondiale.

ADDEMDUM D: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA

D.1 Il percorso consta di due file di indicatori che formano una serie di quattro cancelli, ed anche le ,zone di atterraggio.

D.2 Il corpo d'acqua coprirà 44 (+/- 1 mt) metri dal cancello di ingresso g1, sino alla linea d'acqua. La linea d'acqua può essere ulteriormente marcata se giudicato necessario dal CJ.

D.3 I cancelli in acqua da G1 a G4 sono distanti approssimativamente 12 metri dall'uno all'altro.

D.4 La distanza tra il cancello in acqua G4 e la linea d'acqua sarà approssimativamente 8 (+/- 1 mt) metri.

D.5 La distanza tra G1 e la linea tra la Z1 e la Z2 è di 50 metri.

D.6 Zone di atterraggio: la forma e le dimensioni ed il valore del punto delle zone di atterraggio devono essere come specificato in Addendum F.

D.7 Le linee di demarcazione marcano le aree separando ogni zona. Come con le linee laterali, devono essere fatte di materiale atto a minimizzare i danni, essere in condizione di essere prontamente riparati, essere larghi abbastanza da essere chiaramente visibili dall'alto, e devono essere accettati dal CTD ed il CJ.

D.8 La demarcazione delle linee del centro zona deve essere di colore contrastante rispetto alle altre linee di demarcazione delle zone.

D.9 La zona 7 deve avere indicatori esterni alla zona, ad indicare la sua posizione (p.e bandiere, etc.).

D.10 Linee di zona

D.10.1 Le linee di demarcazione della zona appartengono alla zona con il punteggio più alto.

D.10.2 La linea alla fine della zona 10 è definita come parte della zona 10.

D.11 Le zone devono essere riempite e ricoperte con materiale adeguato per ridurre i danni e devono essere accettate dal ,CTD e dal Controllore FAI. La buca di precisione dovrà essere riempita con ghiaia o materiale simile. Con un diametro da 2mm a 10mm, ed il riempimento deve avere una profondità di almeno 30 cm. La ghiaia della buca dovrebbe essere livellata in ogni parte del percorso o terreno adiacente ad esso, p.e. il bordo del pond, o il proseguimento pel percorso di distanza per esempio.

D.12 Tutte le specifiche di cui sopra devono essere approvate dal Controllore FAI.

ADDENDUM E: LISTA PER IL PESO INDOSSATO (DWIPE) ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTO (AIW)

Nota: se il peso di un competitore con equipaggiamento è inferiore a 77,2 kg sarà applicato il massimo peso individuale aggiunto

DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale	DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale
<77.2	15.90	93.10	<89.0	7.60	96.60
<77.6	15.60	93.20	<89.5	7.30	96.80
<78.1	15.30	93.40	<89.9	7.00	96.90
<78.5	15.00	93.50	<90.4	6.70	97.10
<79.0	14.60	93.60	<90.8	6.40	97.20
<79.5	14.30	93.80	<91.3	6.00	97.30
<79.9	14.00	93.90	<91.7	5.70	97.50
<80.4	13.70	94.10	<92.2	5.40	97.60
<80.8	13.40	94.20	<92.6	5.10	97.70
<81.3	13.00	94.30	<93.1	4.80	97.90
<81.7	12.70	94.50	<93.6	4.50	98.00
<82.2	12.40	94.60	<94.0	4.10	98.10
<82.6	12.10	94.70	<94.5	3.80	98.30
<83.1	11.80	94.90	<94.9	3.50	98.40
<83.5	11.50	95.00	<95.4	3.20	98.60
<84.0	11.10	95.10	<95.8	2.90	98.70
<84.5	10.80	95.30	<96.3	2.50	98.80
<84.9	10.50	95.40	<96.7	2.20	99.00
<85.4	10.20	95.60	<97.2	1.90	99.10
<85.8	9.90	95.70	<97.6	1.60	99.20
<86.3	9.50	95.80	<98.1	1.30	99.40
<86.7	9.20	96.00	<98.6	1.00	99.50
<87.2	8.90	96.10	<99.0	0.60	99.60
<87.6	8.60	96.20	<99.5	0.30	99.80
<88.1	8.30	96.40	99.9	0.00	99.90
<88.6	8.00	96.50	100+	0.00	-------

PROCEDURE DI PESATURA:

1 Il DWIPE del competitore è determinato con una discrepanza di meno di un kilogrammo.

2 Il DWIPE ottenuto in 1 è utilizzato per determinare il AIW permesso per la lista dell'addendum E

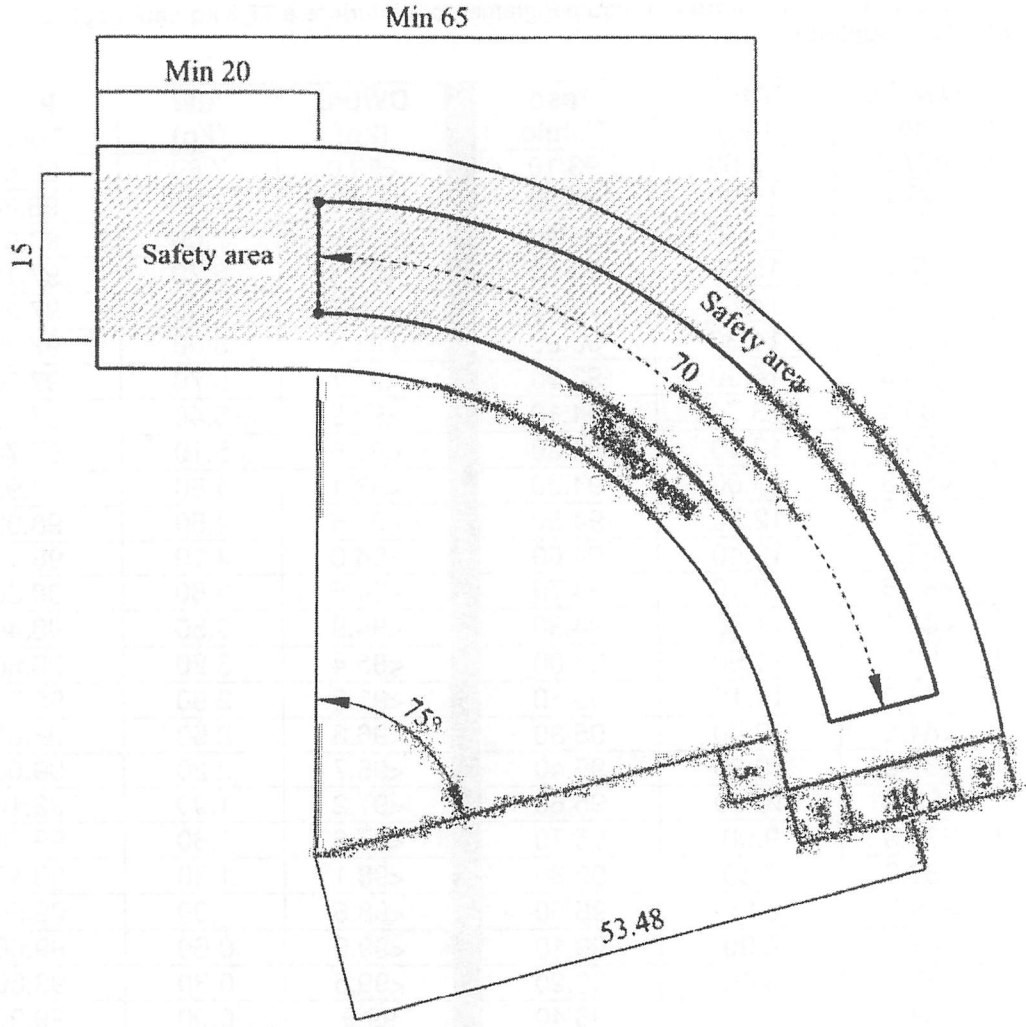
3 Il AIW del competitore è pesato e comparato al AIW determinato in 2.

4 Se il AIW determinato in 3 è superiore dell'AIW determinato in 2, verrà registrato un MR per quel round

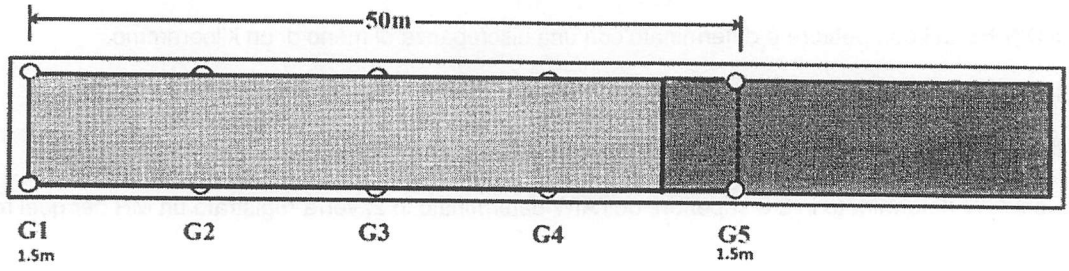
ADDENDUM F: ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO

F.1 Percorsi di Speed

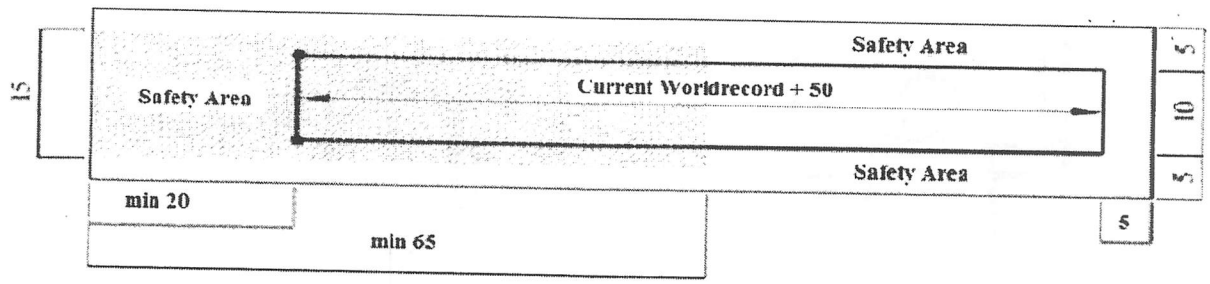
F.1.1 Percorso di Speed Carvato (Carvato Speed 70 metri)



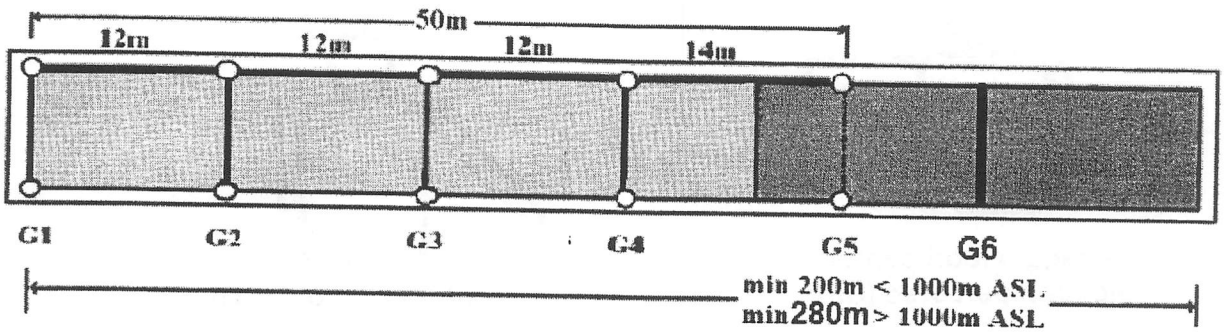
F1.2 Percorso Speed Diretto (Speed Dragato 50 metri e Speed Massimo 50 metri



F.2 Percorso di Distanza

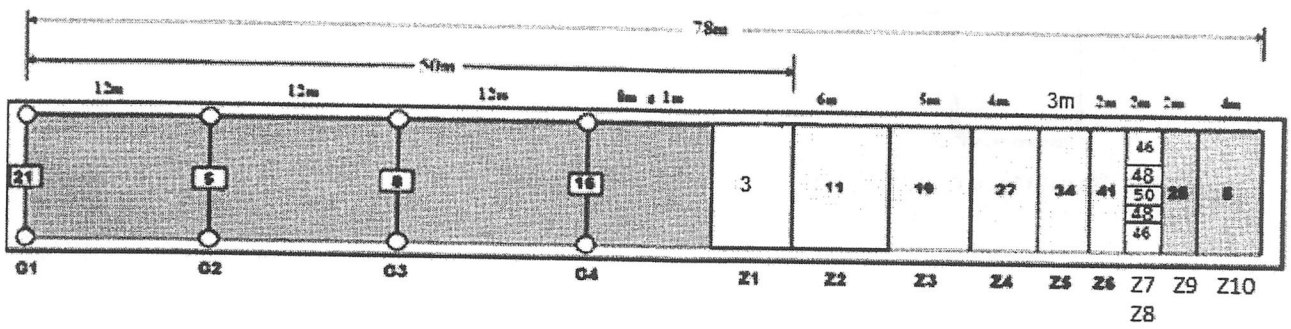


F.2.1 Distanza Dragata, Distanza Massima



Riferimento Addendum C 1.7 e C 2.3

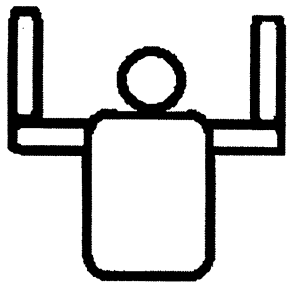
F.3 Percorso Precisione a Zona



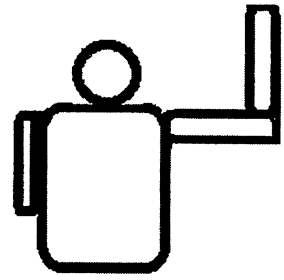
NOTA!!!

La zona 7 ed 8 sono così suddivise:
zona 46 p. larghezza 3,5 mt, lunghezza 2 mt;
zona 48 p. larghezza 1 mt, lunghezza 2 mt;
zona 50 p. larghezza 1mt, lunghezza 2 mt.

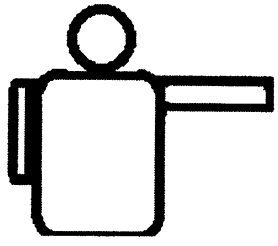
ADDENDUM G SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI



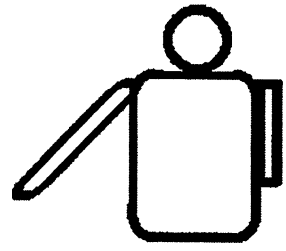
Ingresso fallito (ME)



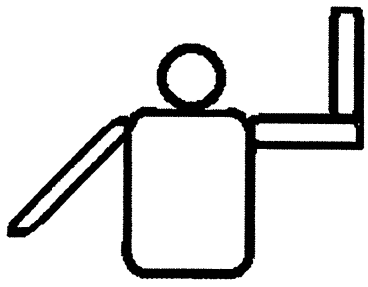
Vertical Extencion (VE)
Acqua non dragata (NW)



Atterraggio fuori percorso (OC)
Volo fuori percorso (OF)



velatura al suolo (CD)



Zona precisione down (DN)

ADDENDUM H: MODULO REVISONE VIDEO

RICHIESTA REVISIONE VIDEO	DECISIONE ORIGINALE
Nome del Competitore_____ **Competitore N.** _____ **Round n:** _____ **Prova CP** **Speed**_____ **Distanza**_____ **Precisione**_____	_____ **Esempi:** **G3 NW, Z5DN, VEG5**

PANNELLO REVISIONE VIDEO	SISTEMA DI DECISIONE Determinato dal CJ/EJ
Giudice richiedente _____ **CJ o EJ** _____ **Terzo Giudice** _____	**Pollice giù** _____ **Cartaceo** _____ **Altro** _____

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ **Nessun cambio della decisione iniziale** **Unanime (3:0)** ____ **Nessun cambio della decisione iniziale** **Unanime (3:0)** ____ **Cambio della decisione iniziale**	**ESISTE LA DECISIONE ORIGINALE**

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ **Decisione finale** _____ **Unanime (3:0)** ____ **Decisione finale** _____ Nota: una decisione a maggioranza di un VR lascia la decisione iniziale invariata, eccetto nel situazione in cui inizialmente non vi è stata presa alcuna decisione per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio. Poi, il voto di maggioranza darà la decisione.	**NON ESISTE UNA DECISIONE ORIGINALE**

CERTIFICAZIONE	ATTO FINALE
CAPO Giudice _____	_____
Data _____	**Iniziali del CJ**
	_____
	In accordo con la decisione del VRP, il CJ ha documentato l'azione sulla scheda punteggio per il round

ADDENDUM I: MODULO DEL RE-JUMP

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	**Orario 1^ chiamata** _____
Numero di partenza _____	**Orario imbarco** _____
Round n. _____	**Velivolo** _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	**Orario 1^ chiamata** _____
Numero di partenza _____	**Orario imbarco** _____
Round n. _____	**Velivolo** _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	**Orario 1^ chiamata** _____
Numero di partenza _____	**Orario imbarco** _____
Round n. _____	**Velivolo** _____
Firma CJ/EJ _____	

PER QUALSIASI CONTROVERSIA SULL'INTERPRETAZIONE DELLE NORME TECNICHE DI QUESTO REGOLAMENTO FANNO FEDE LE COMPETITION RULES FAI DELLA SPECIALITA'.

Il sottoscritto dott. Gianluca Gaini, in qualità di esperto tecnico del Commissario straordinario AeCI per la disciplina sportiva del Paracadutismo, giusto Decreto commissariale n. 29 del 5 aprile 2018,

- visto il Regolamento tecnico per le gare di Canopy Piloting, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;
- visto altresì il Regolamento tecnico per le gare di FCL e VFS INDOOR, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;

anche alla luce delle proprie competenze tecniche,

ATTESTA

la conformità dei predetti Regolamenti rispetto alla normativa nazionale e internazionale in vigore, la loro idoneità ai fini sportivi e ai fini della sicurezza volo nonché la loro conformità alle regole e alle buone pratiche in materia.

Si allegano:

a. Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo "Canopy Piloting" debitamente siglato in ogni pagina;
b. Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo "FCL e VFS INDOOR" debitamente siglato in ogni pagina.

Roma, 19 aprile 2018.

dott. Gianluca Gaini
Esperto tecnico del Commissario straordinario

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO "CANOPY PILOTING" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO PARACADUTISMO CANOPY PILOTING 2017	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.2.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.4
3.2.6	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.6
5.7.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 5.7.4
B.1.4.2	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES B.1.4.2

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Luogo e data Vecchiano 05-04-2018

Piero Tanda

Paolo Bevilacqua

Mario Guercini

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CANOPY PILOTING

CAMPIONATO ITALIANO

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n.____ del_____ 2018

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

CANOPY PILOTING
CAMPIONATO ITALIANO
REGOLAMENTO

TAVOLA DEI CONTENUTI

1.	**AUTORITA' AECI**	**pag.**	**04**
2.	**ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE**	"	**04**
3.	**REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE**	"	**06**
3.1	Scopi della Competizione	"	06
3.2	Composizione delle Delegazioni	"	06
3.3	Composizione della Squadra nazionale di Canopy Piloting	"	06
3.4	programma delle prove	"	06
4.	**DESCRIZIONE DELLE PROVE ED OBIETTIVI**	"	**06**
4.1	Format delle Prove Standard della Competizione	"	07
4.1	Format delle Prove Alternative della Competizione	"	07
5.	**REGOLE GENERALI**	"	**07**
5.1	Condizioni del vento ed Indicatori	"	07
5.2	Quota minima di Lancio in un passaggio	"	07
5.3	Equipaggiamento e Pesi	"	07
5.4	Periodo Ufficiale di Allenamento	"	08
5.5	Ordine di lancio ed assegnazione dell'Uscita	"	08
5.6	Violazioni alla Sicurezza	"	09
5.7	Emissioni di sicurezza	"	09
5.8	problemi di Controllo dell'Equipaggiamento	"	09
5.9	Re-Jump dovuto a Malfunzionamenti	"	10
5.10	Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo	"	09
5.11	Re-Jump dovuto a interferenze Esterne	"	09
5.12	Re-Jump dovuto a fattori tecnici	"	09
5.13	procedure del Re-Jump	"	10
6.	**PUNTEGGIO**	"	**11**
6.1	Punteggio in tutti gli Eventi	"	11
6.2	Speed Carvato 70 metri	"	11
6.3	Speed carvato 50 metri	"	11
6.4	Speed massimo 50 metri	"	12
6.5	Distanza dragata 50 metri	"	12
6.6	Distanza massima	"	12
6.7	Precisione a Zona	"	12
6.8	calcolo dei punti	"	13
7.	**GIUDIZIO**	"	**13**
7.1	Conferenza dei Giudici	"	13
8.	**VIDEO CAMERE**	"	**14**
8.1	Uso delle video camere	"	14
8.2	Riesame Video	"	14
9.	**DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI**	"	**15**
9.1	Campione della prova	"	15
9.2	Spareggi	"	15
9.3	Assegnazione medaglie	"	15
ADDENDUM A	**SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO**	"	**16**
ADDENDUM B	**SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED**	"	**17**

ADDENDUM C	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA	"	18
ADDENDUM D	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA	"	19
ADDENDUM E	LISTA DEL PESO INDOSSATO ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTIVO	"	21
ADDENDUM F	ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO	"	22
ADDENDUM G	SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI	"	23
ADDENDUM H	MODULO REVISIONE VIDEO	"	24
ADDENDUM I	MODULO DI RE-JUMP	"	25

TITOLO DELLA COMPETIZIONE

"Campionato Italiano di Canopy Piloting "

1. AUTORITA' AECI

1.1 la Competizione sarà condotta sotto l'autorità garantita dalla AeCI, in accordo con i regolamenti del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale, e Sezione 5 approvato dall'IPC per l'anno di riferimento e convalidato dalla FAI, e le sue regole. Tutti i partecipanti accettano queste norme ed i regolamenti FAI come vincolanti al momento dell'iscrizione alla competizione.

2. ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE

AIW - Peso Individuale Addizionale.

Corpo – La struttura fisica di una persona incluso abbigliamento e calzatura.

Velatura al suolo (CD) – La situazione in cui nella Prova di Velocità la velatura di un competitore va a contatto con la superficie (del terreno) prima che il competitore abbia stoppato il tempo tagliando la linea del sensore del Cancello 5 (G5) con il suo corpo. Un pilotino non è considerato parte della velatura.

Percorso Chiuso – se per qualsiasi ragione il Capo Giudice (CJ), il Giudice alla Prova (EJ) od il Controllore FAI decidere di chiudere il percorso, un fumogeno arancione galleggiante e/o altri idonei indicatori sarà posto all'inizio del percorso od in altra ,appropriata posizione. Il tipo di indicatore e la posizione sarà descritto durante il breafing pre gara.

Problema di Controllo – Una situazione in cui un paracadute rende impossibile un sicuro approccio del percorso.

Percorso – La corsia designata che i competitori devono navigare ed è formata da cancelli e segnata da linee laterali in accordo con i dettagli in Addendum A,B,C e D. Le linee laterali sono parte del percorso.

Segnalatore di Percorso (Marker) – Sistemi che marcano ed indicano i limiti di percorso come mostrato in Addendum A.

Direttore Tecnico di Percorso (CDT) – Una persona preposta dall'organizzatore ed accettata dal Comitato IPC del Canopy Piloting per quell'incarico. Il CDT è responsabile della pianificazione, approntamento e manutenzione dei percorsi prima e durante la competizione.

Risultato di Default (DR) – Un DR in tutte le prove equivale a tre punti.

Contatto con il Suolo (DN) – Un atterraggio in cui il contatto con la superficie avviene con qualsiasi parte del corpo oltre che con i piedi.

Peso Competitore Equipaggiato (DWIPE) – è il normale peso che include abbigliamento e calzature normalmente indossati e l'equipaggiamento del paracadute. Vedere il Par. 5.3. "Equipaggiamento e Pesi"

Cancello (Gate) - consiste in due indicatori di percorso o sensori elettronici separati lateralmente da una distanza variabile come specificato in Addendum A

Cancello di Ingresso (G1) – vedi Cancello. Il primo cancello nel percorso. Nel Freestyle, la superficie è l'inizio del percorso.

Cancello di Uscita (G5) – Vedi Cancello. L'ultimo cancello del percorso.

Fluttuante (Kiting) – Il competitore mantiene la velatura (escluso il pilotino) in volo senza alcun contatto della superficie del terreno con la velatura.

Atterraggio – Un atterraggio ha inizio quando qualsiasi parte del corpo entra in contatto con la superficie del terreno, escluso contatto dovuto a dragaggio in acqua, e finisce con uno stop definitivo.

Zona di Atterraggio – nella prova di Precisione a Zona, le zone di atterraggio, definite con Z1-Z9 e CZ, sono definite aree entro i limiti del percorso con punteggi assegnati e specificati nell'Addendum D.

Abbattimento dell'Indicatore (MS) – I in tutte le Prove, quando qualsiasi parte del corpo del competitore o dell'equipaggiamento viene a contatto con un indicatore di percorso, sensore, trasmettitore o qualsiasi altro sistema fissato e causa la non funzionalità o necessita di riparazioni di qualsiasi genere, come determinato dal CJ o dall'EJ.

Risultato Minimo (MR) – Il MR in tutte le prove è zero punti.

Ingresso Fallito (ME) – Non convalidare il G1 per qualsiasi ragione, o nella prova di freestyle, no toccare l'acqua.

Uscita fallita (MX) – non convalidare il G5 per qualsiasi ragione.

Dragaggio non effettuato (NW) – Contatto con l'acqua con qualsiasi parte del corpo non mostrato chiaramente.

Atterraggio fuori Percorso (OC) – Una situazione in cui parte del corpo di un competitore effettua il contatto con la superficie del terreno fuori del percorso non mantenendo simultaneamente il contatto con la superficie all'interno del percorso.

Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) – è il periodo di tempo per i lanci di allenamento ufficiali.

Volo fuori Percorso (OF) – una situazione in cui nessuna parte del corpo del competitore rimane all'interno del percorso e non vi è alcun contatto con il terreno.

Equipaggiamento del Paracadute – Al fine del calcolo del peso descritto in par. 5.3.3. l'equipaggiamento del paracadute è il complesso paracadute ed il casco.

Cartellino giallo (YC) – una penalità, spesso riconosciuta come pericolo, emesso da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione generale . Un YC, può ma non è necessario, essere emesso prima di un cartellino rosso. Due cartellini gialli emessi durante una singola competizione sono equivalenti ed hanno lo stesso valore dell'emissione di un cartellino rosso.

Cartellino Rosso (RC) – Una penalità emessa da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione Generale.

Risultato – il valore in punti di un punteggio, dopo aver applicato le procedure di calcolo nel par. 6.8. od i punti risultanti da un DR o da un MR.

Zona di Sicurezza – le aree fuori del percorso come specificato in Addendum A5

Punteggio – la valutazione da parte dei giudici del conseguimento di un competitore durante la navigazione del percorso; per esempio tempo in secondi per lo Speed, distanza in metri per il Distance, punti in Precisione a Zona e punti in Freestyle. Il punteggio minimo è zero.

Punteggio di un Cancello – un cancello è convalidato quando qualsiasi parte del corpo di un competitore rompe il piano immaginario tra due indicatori di percorso che costituiscono il cancello, o rompono la linea del sensore elettronico del cancello.

Punteggio di un cancello in acqua – mostrare chiaramente un contatto ininterrotto con la superficie dell'acqua nell'esecuzione di un dragaggio con qualsiasi parte del corpo , quando si passa attraverso la linea immaginaria che corre tra la parte anteriore dell'indicatore di percorso del cancello in acqua.

Atterraggio in piedi (UP) – un atterraggio in cui nessuna parte del corpo di un competitore a parte i piedi viene a contatto con la ,superficie del terreno.

Contatto con la Superficie del Terreno – il punto in cui qualsiasi parte del corpo di un competitore viene a contatto con qualsiasi parte della superficie del terreno incluse strutture naturali od artificiali e materiali.

Estensione Verticale (VE) – quando un competitore passa attraverso, ma sopra agli indicatori di percorso che costituiscono il cancello fallendo il punteggio del cancello. Il Ve si applica ai cancelli come specificato nelle regole nei par. 6.1 – 6.7.

Esame Video (VR)

Pannello per il Riesame Video (VRP)

Cancello in acqua (G1-G4) – i cancelli piazzati nella porzione in acqua del percorso.

Atterraggio in acqua (WL) – atterraggio nella porzione min acqua del percorso.

3. REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE

3.1 **Scopi del Campionato**:

3.1.1 Determinare i campioni Italiani per l'anno di riferimento del Canopy Piloting nelle prove di **Zone di Atterraggio, Distanza Dragata, Velocità Carvata e Combinata**

3.1.2 Determinare la classifica nazionale dei competitori partecipanti;

3.1.3 Promuovere la sicurezza e sviluppare l'addestramento e la competizione del Canopy Piloting

3.1.4 Scambiare idee e rafforzare amichevoli relazioni tra i paracadutisti sportivi, giudici e personale ,di supporto di tutte ,le ,nazioni.

3.1.5 permettere ai partecipanti di accomunare e scambiare esperienze, conoscenze ed informazioni.

3.1.6 Promuovere metodi di giudizio ed esperienze.

3.2 programma delle prove

3.2.1 La competizione comprenderà tre round per ogni evento Speed, Distance e Accuracy, come descritto nel par. 4

3.2.2 L'organizzatore deve specificare nella presentazione il tipo di prove incluse, ed in caso di Speed Carvato la direzione della curvatura, destra o sinistra.

3.2.3 Il numero minimo di round richiesti per la convalida della prova è un round. Una competizione valida richiede una prova valida per almeno un round per Speed, Accuracy e Distance.

3.2.4 Il Freestyle sarà offerto come evento a se stante.

3.2.5 La competizione si svolgerà in un massimo di tre giorni,

3.2.6 durante la competizione, a nessun competitore è permesso alcun lancio eccetto i lanci di competizione. Sono permessi i lanci indoor.

4. DESCRIZIONE DEGLI EVENTI ED OBBIETTIVI

4.1 Competizione Standard – Format degli Eventi

4.1.1 Velocità carvata (Speed) 70m: far volare un paracadute in un tempo più veloce possibile attraverso G1 e G5 rimanendo entro i bordi del percorso carvato. Vedi par. 6.1 e 6.2 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.2 Distanza dragata (Distance) 50m; far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso dragando l'acqua al o prima del G1, volando attraverso G1 e G5 (50m), ed atterrando entro i bordi del percorso. Vedi par 6.1 e 6.5 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.3 Precisione a Zona (Accuracy): far volare il paracadute attraverso G1, effettuare un dragaggio in acqua attraverso quanto più possibile dei cancelli in acqua e continuare per atterrare precisamente dentro una zona di atterraggio. Vedi par 6.1 e 6.7 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio

4.2 Competizione Alternativa. Format degli Eventi

4.2.1 Format alternativi, se scelti, devono essere inclusi nella presentazione per un Evento di Prima categoria. Devono essere offerti come sostituzione di uno o più round di format di competizione standard sia di Distance Dragata che di Speed carvato come descritti nel par. 4.1 mantenendo il numero di round e prove od in aggiunta al formato standard della competizione (p.e. Freestyle).

4.2.2 Velocità Dragata 50m: far volare il paracadute nel più breve tempo possibile dragando l'acqua al o prima del G1 e continuando attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.3 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.3 Velocità massima 50m: far volare il paracadute il più velocemente possibile attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.4 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.4 Distanza massima: far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso volando attraverso G1 ed atterrando entro i bordi del percorso . Vedi par 6.1 e 6.6 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

5. REGOLE GENERALI

5.1 Condizioni del vento ed indicatori

5.1.1 la velocità del vento massima accettabile misurata da un anemometro è 7 m/sec de ogni direzione, eccetto per l'Accuracy ove è 5 m/sec da ogni direzione.

5.1.2 Vi deve essere un sistema anemometrico per la misurazione del vento, posizionato in accordo con SC5 par. 4.3.5, che dovrà essere controllato ad intervalli di 10 minuti. Se il vento supera i 5 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto dei 5 m/sec per almeno 5 min. Nell'Accuracy, se il vento supera i 3 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto di 3m/sec. per almeno 5 minuti.

5.1.3 Una manica a vento capace di rispondere a venti di almeno 2 m/sec. sarà posizionata entro 50 m del percorso.

5.1.4 Un indicatore della direzione del vento (streamer) capace di rispondere a venti inferiori a 2 m/sec. sarà montato su un palo entro 20 metri dal G1.

5.1.5 Il CJ determinerà le posizioni della manica a vento e dell'indicatore di direzione del vento assicurandosi che entrambi siano completamente visibili per i competitori che approcciano il percorso. Questa determinazione non è soggetta a proteste.

5.2 La quota minima di lancio in un passaggio è

5.2.1 1200 metri con 1 o 2 competitori

5.2.2 1500 metri per 3 o 4 competitori

5.2.3 1750 per 5 o 6 competitori

5.3 Equipaggiamento e pesi

5.3.1 Tutti i competitori devono indossare un casco protettivo a gusto rigido.

5.3.2 Un equipaggiamento protettivo deve essere indossato ed è vivamente consigliato. Non deve ostacolare l'equipaggiamento del paracadute del competitore o compromettere la sicurezza, come determinato dal Controllore FAI.

5.3.3 Al momento della pesatura effettuata dal Controllore FAI, o da persona designata dal Controllore FAI, DWIPE è calcolato e registrato. Il DWIPE è la base per definire il totale massimo di peso addizionale individuale autorizzato in accordo con la lista in Addendum E.

5.3.4 Una variazione di 1 kg oltre l'attuale DWIPE, determinato precedentemente, è autorizzato nel peso indossato normalmente quando una verifica del peso è effettuato dal Controllore FAI durante la competizione.

5.3.5 I componenti di un peso aggiuntivo individuale devono avere un sistema manuale a rilascio veloce. Il sistema manuale di rilascio deve essere posizionato nella parte anteriore del busto del competitore, essere facilmente accessibili e fatti in modo tate da essere velocemente utilizzati da una persona in pericolo in caso di emergenza. Non si deve sganciare da solo e deve essere accettato dal Controllore FAI:

5.3.6 Una bilancia capace di indicare il peso con incrementi di 1/10 di kg deve essere fornito ai competitori. Una seconda identica bilancia deve essere disponibile per il Controllore FAI se richiesto.

5.3.7 Il Controllore FAI determinerà una selezione per il controllo del peso dei competitori prima o durante la competizione.

5.4 Periodo Ufficiale di Allenamento

5.4.1 Il Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) , è il periodo di due giorni prima della data ufficiale dell'inizio della competizione. Le date ed altri dettagli pertinenti l'OPP devono essere inclusi nei Bollettini Ufficiali di informazione.

5.4.2 L'Organizzatore deve provvedere all'opportunità di effettuare lanci per i competitori in tutti i percorsi delle prove durante l' OPP.

5.4.3 Durante gli OPP tutti i competitori devono effettuare almeno un lancio di allenamento sul percorso. E' responsabilità del competitore attenersi a questa regola per poter competere. Questa regola può essere tralasciata con mutuo accordo del Controllore FAI, CJ ed il Jury per ragioni pertinenti.

5.4.4 Durante gli OPP e prima dell'inizio della competizione, una esercitazione di chiusura del percorso deve essere condotta dal CJ. Il periodo del quale deve essere annunciato in anticipo di modo che tutti gli addetti ed i competitori possono partecipare. Questo deve essere un addestramento pieno, ed è obbligatorio per tutti i giudici ed addetti, incluso l'uso delle fumate, il personale medico di emergenza, ed una simulazione di chiamata dell'ambulanza. Il Controllore FAI deve approvare che sia stato effettuato l'addestramento e riportare i risultati al Jury prima dell'inizio della competizione.

5.5 Ordine di Lancio ed assegnazione dell'Uscita

5.5.1 I risultati dei più recenti FCE determineranno l'ordine di lancio per i primo round. Quei competitori saranno raggruppati in ordine inverso dei piazzamenti della combinata FCE e salteranno alla fine del round.

5.5.2 Competitori individuali che non hanno partecipato al più recente FCE avranno il loro ordine di lancio determinato tramite sorteggio, fatto dal CJ, saranno posizionati nei rimanenti settori aperti e si lanceranno all'inizio del round.

5.5.3 Una persona designata dal MD supervisionerà e registrerà l'ordine di lancio entro ogni passaggio come determinato dai competitori.

5.5.4 Un risultato minimo (MR) verrà assegnato ai competitori coinvolti se l'EJ od il CJ non verranno informati di qualsiasi cambio dell'ordine di uscita assegnato, prima della chiamata dei 15 minuti prima dell'imbarco.

5.5.5 L'ordine dei passaggi di lancio, sarà ruotato del 20% verso il basso, con l'inizio del nuovo round in ogni evento nel giorno successivo. La rotazione sarà fatta prendendo il primo 20% dell'ordine di lancio e piazzandolo alla fine dell'ordine di lancio. Il Direttore della Prova può anche impiegare la medesima procedura per ruotare l'ordine di lancio quando si inizia un altro evento nello stesso giorno.

5.5.6 Il MD può fare ed utilizzare un ordine di lancio inverso combinato aggiornato in ogni round di ogni prova se il tempo lo permette.

5.5.7 Su unanime accordo del MD ed il CJ un evento può iniziare prima del completamento di un altro evento. L precedente evento può essere completato più tardi nella competizione. Nessun evento ha priorità su qualsiasi altro evento.

5.5.8 Ove vi sia l'opzione di un ingresso duplice nel percorso, che permette di navigare il percorso in più di una direzione. L'opzione deve essere selezionata per un round completo. La configurazione del percorso deve rimanere come descritto nel bid.

5.6 Violazioni alla sicurezza

5.6.1 I competitori devono lasciare il percorso immediatamente dopo atterraggio. Un YC sarà emesso dal CJ o dall'EJ per non aver rispettato questa regola e creando conseguentemente un pericolo per un altro competitore a meno che le circostanze sono oltre il controllo del competitore come determinato dal CJ e l'EJ.

5.6.2 Un CJ può emettere un YC ad un competitore per violazione alla sicurezza. Possono essere emessi in generale per azioni insicure, mancanza di sufficiente controllo della velatura, od errata gestione della velatura.

5.6.3 Un secondo YC equivale all'emissione di un RC come per 5.6.5.

5.6.4 Il CJ insieme al Controllore FAI, con unanime accordo, possono emettere un RC senza un preventivo YC per ogni azione che presenta pericolo immediato e rischioso pericolo per il competitore od altri al suolo. Esempio di ciò include, ma non è limitato a basso approccio sopra la folla o volare la velatura in modo incontrollato tra persone ed oggetti dentro o fuori del percorso.

5.6.5 L'emissione di un RC comporterà la squalifica del competitore da ulteriore partecipazione alla competizione, inclusa la cancellazione di ogni risultato già ottenuto durante la competizione. Il competitore verrà registrato come "squalificato" e verrà registrato nella lista dei piazzamenti dopo tutti i competitori.

5.7 Decisioni di Sicurezza

5.7.1 Il CJ od il Controllore FAI possono sospendere una competizione in qualsiasi momento se il vento o le condizioni meteo si suppongono creare pericolo alla sicurezza dei competitori anche se le condizioni sono entro i limiti del vento. Il MD deve poi notificare al pilota la sospensione dei lanci ai competitori.

5.7.2 Il pilota del velivolo segnalerà ai competitori quando è possibile lanciarsi. Tutti i competitori saranno edotti sugli specifici segnali di uscita e difficoltà alla conferenza prima dell'evento dei competitori

5.7.3 Il MD informerà i competitori tramite il pilota di ogni cambio dell'ordine di uscita e di quota di lancio che il lancio dei competitori deve essere fermato. Il MD deve informare il CJ/EJ di qualsiasi cambio o sospensione dei lanci.

5.7.4 I competitori devono entrare nel percorso in ordine di uscita. Vi deve essere un sufficiente spazio tra i competitori, per assicurare sicurezza nella separazione e permettere un tempo per il giudizio e manutenzione del percorso. Comunque, se non è possibile entrare nel percorso in ordine di uscita causa circostanze fuori dal controllo del competitore, il competitore può entrare nel percorso (provvedendo affinché che non vi sia conflitto con altri competitori) e ricevere il punteggio assegnato come determinato dal CJ. Altrimenti il Par 5.5.4 sarà applicato.

5.7.5 Durante tutti gli eventi, una persona, designata dal CJ, sarà equipaggiata con un sistema di attenzione udibile al fine di avvertire il personale della competizione dell'approccio dei competitori tramite i seguenti segnali.

5.7.5.1 Tre (3) brevi segnali indicanti l'uscita dei competitori dal velivolo.

5.7.5.2 Uno (1) segnale lungo, quando ogni competitore inizia la rotazione per l'approccio finale. Allo stesso tempo, il personale della competizione deve liberare il percorso e posizionarsi all'esterno del percorso.

5.8 Problemi di Controllo dell'Equipaggiamento

5.8.1 Un competitore che sperimenta un problema di controllo od un malfunzionamento, che richiede l'uso della velatura di riserva non deve navigare sul percorso e deve utilizzare un'area di atterraggio alternativa se la sicurezza lo permette.

5.8.2 Un competitore che ha un problema di malfunzionamento della velatura principale che crea un problema di controllo senza richiedere uno sgancio della velatura non deve atterrare nel percorso.

5.8.3 Una persona qualificata sarà designata dal CJ per effettuare una ispezione dell'equipaggiamento immediatamente dopo che il competitore è atterrato per confermare che il competitore ha subito il malfunzionamento, che non è stato creato dal competitore stesso (p.e. errore di ripiegamento). Il competitore non deve rimuovere le condizioni della velatura o dell'equipaggiamento prima dell'ispezione.

5.9 Re-Jump dovuti a malfunzionamenti

5.9.1 Ad un competitore che sperimenta un problema di controllo o malfunzionamento, non creato dallo stesso competitore è garantito solo un re-jump durante la competizione, altrimenti l'attuale punteggio del lancio coinvolto sarà applicato.

5.10 Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo

5.10.1 Se il vento supera il limite massimo in qualsiasi momento nel periodo da quando il competitore inizia ola rotazione dell'approccio finale sino alla fine dell'atterraggio del competitore, si applica quanto segue:

5.10.1.1 In Distance e Speed, nessun punteggio sarà assegnato ed il competitore dovrà fare il re-jump.

5.10.1.2 In Accuracy a Zona e Frestyle, il competitore può accettare il punteggio ottenuto entro 10 secondi dopo il ricevimento dell'informazione; altrimenti verrà effettuato un re-jump.

5.10.1.3 Se il vento supera i 5m/sec in Speed e Distance o 3m/sec in Accuracy a Zona ed un cambio di direzione di più di 90 gradi in 2 secondi (come misurato e registrato automaticamente da un sistema elettronico), un competitore che atterra entro 30 sec dopo il cambiamento del vento, riceverà un re-jump dal CJ od EJ. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso dell'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.10.2 Se un competitore sperimenta condizioni avverse del tempo come determinato dal CJ o del'EJ al competitore sarà offerto un re-jump. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso del'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.11 Re-jump dovuti a interferenze esterne

5.11.1 Ad un competitore che subisce interferenze , al suolo od in aria da parte di altri competitori, paracadutisti od altri oggetti, potrà essere assegnato un re-jump su decisione del CJ o l'EJ.

5.11.2 Qualsiasi altro competitore che subisce interferenze come risultato di un competitore che non libera il percorso può ricevere un re-jump a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.3 Se due o più competitori approcciano e/o entrano nel percorso vicini insieme e nell'atto creano interferenza tra l'uno e l'altro, sarà assegnato un re-jump ad uno, ad entrambe od a nessun competitore a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.4 La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dal ricevimento dell'offerta, altrimenti il punteggio del lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.12 re-jump dovuti a fattori tecnici

5.12.1 Se il sistema elettronico del tempo punteggio nella prova di Speed è mal funzionante ed inabile a produrre un punteggio, sarà assegnato un re-jump a quei competitori coinvolti.

5.12.2 Se un indicatore di percorso o qualsiasi sistema tecnico di punteggio e stato reso per qualsiasi ragione e non può essere riparato prima che il successivo competitore naviga il percorso, al successivo competitore(i) sarà assegnato un re-jump solo se l'indicatore di percorso danneggia irrimediabilmente il processo del punteggio per un competitore come determinato dal CJ o l'EJ.

5.12.3 Nel caso di un percorso chiuso, i competitori non sono autorizzati ad entrare e navigare il percorso.

5.12.4 Se non vi è sicurezza nel rimanere al di fuori del percorso e/o non è disponibile una zona di atterraggio alternativa, il competitore può effettuare un normale atterraggio non aggressivo sul percorso.

5.12.5 Ad un competitore coinvolto su quanto sopra verrà garantito un re-jump come deciso dal CJ o l'EJ altrimenti un risultato minimo (MR) sarà applicato a quel lancio.

5.13 Procedure del Re-Jump

5.13.1 Ogni competitore a cui è stato assegnato un re-jump deve ricevere un modulo di re-jump da parte dell'EJ od il CJ da consegnare al MD.

5.13.2 Il competitore deve effettuare il re-jump alla prima opportunità come determinato dal MD, che informerà il CJ prima che sia stata effettuata la chiamata dei 15 minuti, sul quale decollo ed in quale ordine di uscita il re-jump sarà eseguito.

6. Punteggio

6.1 Punteggio in tutti gli eventi

6.1.1 Se non altrimenti specificato il par. 6.1 si applica a tutti gli eventi.

6.1.2 Convalidare G1 in tutte le prove comporta almeno un default result (DR) a meno che non vi sia una squalifica.

6.1.3 Eccetto il caso di un ME o squalifica, se volare fuori, indicatore abbattuto, atterraggio fuori percorso, velatura a terra, estensione verticale, o acqua non dragata, penalità (OF, MS, OC, CD, VE, NW) per un lancio dopo che G1 è stato convalidato, il risultato per il lancio è un DR.

6.1.4 Un risultato minimo (MR) si applica ad un lancio nelle seguenti situazioni:

6.1.4.1 Accertamento di ingresso fallito (ME), non importa dove il competitore atterra.

6.1.4.2 Mancanza di indossare un casco protettivo mentre si naviga il percorso della competizione.

6.1.4.3 Mancanza di notifica del cambio di ordine di lancio o creare interferenza, come determinato dal CJ e l'EJ (vedi par. 5.5.6)

6.1.4.4 Superare il peso addizionale individuale (AIW) autorizzato come in Addendum E.

6.2 Punteggio in Speed carvato 70 metri

6.2.1 Il competitore deve tagliare il raggio del sensore con qualsiasi parte (i) del corpo al G1 per iniziare ed il G5 per interrompere il tempo ed almeno parte del corpo del competitore deve rimanere entro i bordi del percorso di Speed carvato da G1 a G5. Volare fuori (OF) ed Estensione verticale (VE) possono essere applicati al G2 sino al G5 ed atterraggio fuori corso (OC) si applica dopo che G1 è stato convalidato, ma prima che il G5 è stato convalidato.

6.2.2 Il contatto da parte del competitore entro i bordi del percorso è permesso per tutto il tempo in cui il competitore mantiene la velatura in volo di modo che la velatura a terra (CD) avviene dopo che il competitore ha convalidato G5 con parte del corpo. CD dopo che G5 è stato convalidato non ha effetto sul punteggio ottenuto.

6.2.3 Il punteggio di un competitore per un lancio è il tempo ottenuto navigando il percorso ed è misurato al millesimo di secondo.

6.3 Punteggio in Speed dragato 50 metri

6.3.1 Il competitore deve dragare in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica no dragaggio in acqua (NW).

6.3.2 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.4 Punteggio Speed massimo 50 metri

6.4.1 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.5 Punteggio in Distanza dragata 50 metri

6.5.1 Il competitore deve dragare l'acqua in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica il non dragaggio in acqua (NW).

6.5.2 E' permesso toccare l'acqua dentro il percorso.

6.5.3 Si applica l'atterraggio fuori percorso (OC). L'estensione verticale (VE) si applica al G5 dei 50 metri.

6.5.4 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermarsi completamente entri i bordi del percorso. L'Atterraggio fuori percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.5.5 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.5.4 sarà:

6.5.5.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o la superficie di contatto è posta nella porzione di terreno del percorso prima del G5.

6.5.5.2 50 metri se l'atterraggio è al g5.

6.5.5.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.6 Punteggio della Distanza Massima.

6.6.1 Il contatto con l'acqua prima e dentro il percorso è permesso ma non richiesto.

6.6.2 Dopo aver convalidato G1, l'atterraggio del competitore deve iniziare e terminare entro i bordi del percorso. L'atterraggio fuori del percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane sulla superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.6.3 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.2 sarà:

6.6.3.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o avviene nella superficie di contatto con la porzione di terreno del percorso prima di G5.

6.6.3.2 50 metro se l'atterraggio è a G5.

6.6.3.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.7 Punteggio in Precisione a Zona

6.7.1 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermare entro i bordi del percorso. L' OC si applica se il contatto con la superficie avviene fuori dei bordi del percorso e nessuna parte del corpo del competitore ,rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.7.2 Un competitore deve convalidare i punti dragando i cancelli in acqua per almeno un cancello in acqua per convalidare i punti nella zona di atterraggio I punti sono ottenuti per ogni dragaggio di cancelli in acqua. I punti per i cancelli in acqua sono indicati nell'addendum D.

6.7.3 Un competitore deve convalidare i punti nella zona di atterraggio per almeno una zona di atterraggio per convalidare i punti dei cancelli in acqua. L'atterraggio in acqua dopo aver convalidato il G1 comporterà un DR. I punti della Zona di atterraggio sono in Addendum F. Il competitore riceverà il punteggio della zona con il più basso punteggio che è stato ottenuto durante l'atterraggio.

6.7.4 Il punteggio di un competitore per un round di precisione a zona è la somma dei punti dei cancelli in acqua e zona di atterraggio meno 10 punti per aver mancato di eseguire un atterraggio in piedi (UP)

6.8 Calcolo dei punti

Il calcolo per convertire i punteggi di ogni round in punti è il seguente:

6.8.1 I competitori sono piazzati in ogni round di ogni prova in ordine al punteggio sommato per questo round (Distanza e Precisione a Zona, il più alto punteggio, Speed il punteggio più basso.

6.8.2 Distanza e Precisione a Zona: il punteggio del competitore meglio piazzato in ogni round risulta in 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori del round sono calcolati come percentuale del risultato del competitore meglio piazzato, espresso in punti, calcolato al terzo decimale senza arrotondamento.

6.8.3 Speed: ogni punteggio registrato è elevato alla 1,333, calcolato e mostrato al terzo decimale con nessun arrotondamento applicato. Il punteggio risultante applicato del competitore meglio piazzato in ogni round risulta il 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori per il round sono calcolati come percentuale inversa del risultato del competitore meglio piazzato, espressi in punti, e calcolato al terzo decimale senza arrotondamento

7. GIUDIZIO

7.1 Conferenza dei Giudici

7.1.1 Il CJ organizzerà una conferenza dei giudici prima dell'inizio della competizione. Tutti i giudici devono partecipare alla conferenza.

7.1.2 Tutti i membri del pannello dei giudici devono essere Giudici FAI di CP.

7.1.3 I giudici al Training possono essere impiegati in aggiunta al pannello dei giudici prevedendo che essi siano sotto la supervisione del CJ o del CJ al Training ed abbiano partecipato alla conferenza dei giudici.

7.1.3.1 L'Organizzatore deve provvedere ad assegnare 4 ulteriori persone per assistere i Giudici durante tutta la competizione. Tutte le 4 persone devono essere accettate in anticipo dal CJ, e dovranno avere una qualifica di CP nazionale. Una qualifica Fai non aggiornata od una buona conoscenza delle regole di gara.

7.1.4 Ogni esecuzione sarà giudicata da almeno tre membri del pannello dei giudici.

7.1.5 I lanci di allenamento saranno giudicati a discrezione del CJ. Il periodo di tempo durante il quale gli specifici eventi saranno giudicati, durante gli OPP saranno comunicati dal CJ.

7.1.6 I giudici saranno posizionati strategicamente lungo il percorso in base delle necessità della specifica prova e l'equipaggiamento tecnico in uso per la specifica prova come determinato dal CJ o l?EJ.

7.1.7 In tutte le prove, i giudici assegnati utilizzeranno i rispettivi segnali o metodi come determinato dal CJ per indicare i punteggi.

7.1.7.1 La mancanza di convalida dei cancelli è indicata da un giudice designato con il rispettivo segnale.

7.1.7.2 I punteggi per l'atterraggio in Precisione a Zona, incluso l'UP, ed in distanza dragata sono registrati su schede punteggio indipendenti in due differenti punteggi. Sono trasmesse all'addetto al punteggio nel modo deciso dal CJ.

7.1.7.3 I giudici devono registrare ogni violazione alle regole di un competitore (p.e. ME, MS, OF. OC.VE.CD, ordine di lancio mischiato, interferenza, problemi di controllo, etc.) ed anche se occorre una visione del video (VR) per qualsiasi ragione.

7.1.7.4 Tutti i giudici dovranno osservare il volo incontrollato di un competitore, se un giudice è testimone di ciò che lui reputa un atto non in sicurezza, dovrà informare il CJ di modo che una YC od una RC venga emessa , se così è deciso.

8. VIDEO CAMERE

8.1 Uso delle video Camere

8.1.1 In ogni prova ad eccezione per il Freestyle ci deve essere una video camera al cancello di ingresso G1 ed al cancello di uscita G5, posizionate alla stessa altezza del cancello/sensore. Le camere ai cancelli d'entrata ed uscita devono essere capaci di riprodurre a velocità ridotta.

8.1.2 In quelle prove ove il sistema video è impiegato al cancello G1 e G5, nello Speed carvato e la Distanza dragata, deve essere capace di visione video rallentata. Al G1, deve essere capace di registrare numeri e nomi ben udibili.

8.1.3 Almeno una camera addizionale sarà impiegata quale mezzo per giudicare e/o sorvegliare come deciso dal CJ/EJ.

8.1.3.1 Nello Speed carvato 70m posizionato a discrezione del CJ/EJ.

8.1.3.2 Nella Precisione a zona posizionato vicino alla zona di atterraggio 8 rivolta verso le zone di atterraggio.

8.1.4 Un sistema di video camera od un sistema elettronico, può essere impiegato come sostituzione per le condizione citate nel par. 8.1.3 per il giudizio assistito tecnicamente come determinato dal CJ/EJ in ogni evento.

8.1.4.1 Nella Precisione a zona ogni sistema video assistito ai cancelli in acqua, utilizzato ad uno o più cancelli in acqua o le zone di atterraggio a discrezione del CJ/EJ.

8.1.4.2 Nella Distanza ogni sistema video assistito od altro sistema elettronico di misurazione a discrezione del CJ/EJ può essere utilizzato. La misurazione è fatta segnando il punto di atterraggio con un 'asta nel percorso.

8.1.4.3 Se il CJ decide che la prova video sul percorso è idonea per un giudizio video, di tutto o parte del percorso, i principi minimi di valutazione (par. 7.1.4) si applica per il giudizio video.

8.2 Riesame video

8.2.1 A richiesta di un membro del pannello dei giudici e se la un Riesame Video (VR) è stato registrato slla scheda punteggio del giudice, il CJ o l'EJ ordinerà un riesame video del lancio in questione alla prima opportunità.

8.2.2 Il riesame video richiesto sarà registrato su un modulo di VR, che deve essere consegnato al CJ, per iniziare la procedura di VR.

8.2.3 Il Pannello Riesame Video (VRP) formato da tre persone è composto da CJ e/o EJ, e se possibile, il membro del pannello dei giudici che ha richiesto il VR. e/o un altro giudice.

8.2.4 La procedura di VR consiste di un massimo di tre visioni di parte/i del lancio in questione. Visione a velocità ridotta può essere impiegata dopo la prima visione.

8.2.5 In qualsiasi momento durante il processo di riesame e senza alcuna discussione, i giudici possono prendere la loro decisione utilizzando la seguente procedura:

8.2.5.1 Conferma della decisione su una scheda punteggio dei giudici in ,originale.

8.2.5.2 Determinazione del risultato di un VR utilizzando la procedura di voto visionata dal CJ/EJ. Qualsiasi decisione deve essere presa chiaramente solo tramite un "S" od un "NO". (p.e. con pollice su-pollice giù a comando od indicazione di un SI od un NO per scritto, etc.) senza alcuna applicazione di possibilità di applicazione alternative od opzioni che non siano "SI" o "NO".

8.2.5.3 La decisione iniziale sulla scheda punteggio può essere cambiata solo con unanime decisione del VRP.

8.2.5.4 Un accertamento a maggioranza di un VRP lascia il giudizio iniziale invariato. Se non vi è stato un iniziale accertamento per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio, il voto a maggioranza sarà utilizzato come decisione.

8.2.6 Il CJ rivedrà la decisione del VRP, documenterà il risultato sul modulo del VR e correggerà il punteggio del competitore sulla scheda e sulla lista dei risultati , se necessario.

8.2.7 I punteggi non saranno definitivi sino a quando i dati ed/o le registrazioni non saranno revisionate, se necessario. Il CJ sarà responsabile per la determinazione del risultato finale dei competitori ed il piazzamento.

9. DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI

9.1 Campione della prova

9.1.1 Campione Individuale della Prova: in ogni prova valida, Speed, Distance ed Accuracy, il campione individuale di una prova è il competitore con il più alto numero di punti aggregati dei round completati in quella particolare prova.

9.1.2 Campione di Combinata: il competitore con il più alto numero di punti aggregati di tutte e tre le prove. Se vi sono meno di tre prove valide, non vi sarà un Campione di Combinata.

9.2 Spareggi

9.2.1 In ogni specifica prova, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti di una prova, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.1.1 Un lancio di spareggio nella specifica prova.

9.2.1.2 Se non è possibile un lancio di spareggio, prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.1.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.2.2 Per il campione di combinata, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti in combinata, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.2.1 Prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.2.2 Se non vi è spareggio il singolo punteggio più alto in Distance in un round completato otterrà il piazzamento più alto.

9.2.2.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.3 Assegnazione Medaglie

9.3.1 Campione di Speed: 1°, 2°, 3° posto;

9.3.2 Campione di Distance: 1°, 2°, 3° posto;
9.3.3 Campione di Accuracy: 1°, 2°, 3° posto
9.3.4 Campione in Combinata: 1°, 2°, 3° posto

ADDENDUM A: SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO

A.1 Tutti i percorsi devono iniziare su una superficie di acqua.

A.2 Tutti i percorsi devono essere larghi 10 metri per tutta la lunghezza del percorso.

A.3 La superficie d'acqua deve essere larga almeno 15 metri e lunga almeno 65 metri.

A.4 Ove applicabile, la superficie d'acqua deve essere provvista di un'area di sicurezza di almeno 20 metri prima di G1. Comunque se il sito lo permette, si raccomanda che l'area di sicurezza sia più larga possibile.

A.4.1 La superficie d'acqua deve avere una profondità minima di 0,60 metri per tutta la larghezza minima dal dall'inizio del bacino sino al G2.

A.4.2 I requisiti minimi di profondità del bacino richiesto dal G2 ed è permesso diminuire gradualmente sino al termine del pond, è prevista una profondità minima per la lunghezza di:

0,50 metri sino al G3

0,40 metri sino al G4.

A.4.2.3 Le dimensioni del bacino su descritte valgono anche per il Freestyle.

A.4.3 per ragioni di sicurezza, il livello dell'acqua deve essere mantenuto alto abbastanza per provvedere ad minimo sbalzo tra il livello dell'acqua e la superficie del terreno intorno alle parti di uscita del bacino (è permesso al massimo 5 cm).

A.4.4 Se l'acqua è più profonda di 1,5 metri, è richiesto personale di sicurezza debitamente equipaggiato.

A.5 Tutti i percorsi devono avere un'area di sicurezza di 5 metri lungo entrambe i lati, e alla fine del percorso tra i bordi del percorso e le aree degli spettatori, indicata da un sistema di marcatura, che non deve essere più alta di 5 metri ed accettata dal CJ e dal Direttore tecnico di Percorso (CTD).

A.6 Area del cancello ed area del bersaglio

A.6.1 L'area del cancello è la parte del percorso tra G1 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza carvata, nella Precisione a zona l'area del cancello da G1 alla linea d'acqua.

A.6.1.1 Sul percorso diretto la distanza tra G1 e G5 è di 50 metri; sul percorso carvato la distanza è di 70 metri misurata lungo la linea centrale.

A.6.1.2 La distanza tra G1 e la linea di demarcazione tra la zona 1 e 2 è di 50metri.

A.6.2 I segnalatori di percorso per G1 in tutte le prove, G2,G3;G4 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza dragata devono un diametro minimo di 0,20 metri e essere alti 1,5 mt +/- 5 cm. Misurati dalla superficie. Devono essere fissati in posizione in modo tale che l'asse centrale dell'indicatore si muova di soli 10 cm dalla posizione approvata.

A.6.3 Gli indicatori di percorso da G2 sino a G5, se non altrimenti specificato, possono boe indicatrici con un diametro minimo di 0,20 metri.

A.6.4 L'area del bersaglio è la parte del percorso dopo la linea d'acqua, che deve essere indicata da una linea laterale fatta con tessuto o marcando chiaramente sopra. La linea d'acqua può essere inoltre essere marcata a discrezione del CJ.

A.7 Tutti i percorsi ed i sistemi video devono essere accettati dal CJ.

ADDENDUM B: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED

B.1 Specifiche del percorso di Speed carvato.

B.1.1 Il percorso tra G1 e G5 dovrà essere lungo 70 metri misurato lungo la linea centrale del percorso.

B.1.2 Il percorso dovrà avere un angolo di 75°ed un raggio di 53,48 metri.

B.1.3 I sensori elettronici devono essere posizionati per dare al percorso una lunghezza di 70 metri , misurati lungo la linea centrale.

B.1.4 A G1 e G5 sarà installato un doppio sistema di sensori, soggetto all'approvazione del CJ.

B.1.4.1 I sensori elettronici saranno installati dentro (dopo) G1 e fuori (dopo) G5.

B.1.4.2 I sensori elettronici devono essere piazzati come segue: i sensori superiori devono essere piazzati allo stesso livello della parte superiore degli indicatori di percorso G1 e G5, i sensori inferiori devono essere piazzati approssimativamente 0,9 metri al disotto del sensore superiore. Entrambi i sensori devono essere settati con stesso valore rispetto alla linea centrale rispettivamente del G1 e G5

B.1.5 Ci sono 5 paia di indicatori di percorso incluso G1 e G5 regolarmente piazzati sulla lunghezza del percorso.

B.1.5.1 Gli indicatori di percorso nella parte interna del percorso dovranno essere di un colore contrastante e più scuro degli indicatori della parte esterna , visto da sopra.

B.1.5.2 Gli indicatori di percorso di G1 e gli indicatori interni del percorso carvato sulla porzione d'acqua del percorso, dovrebbero essere del tipo gonfiabile , fornendo un percorso con una una larghezza di 10 metri.

B 1.5.3 Vi deve essere un minimo di 10 metri fuori dell'acqua al termine del percorso

B 1.6 La direzione della curva deve essere specificato nella presentazione accettata per l'evento, e deve essere pubblicato nei bollettini ufficiali. Il percorso carvato può essere carvato in ogni direzione, sinistra o destra.

B.2 Specifiche del percorso di Speed Carvato Dragato 50 metri

B.2.1 Il percorso è diritto e deve avere una lunghezza di 50 metri tra i sensori tra il G1 ed il G5 misurato lungo la via centrale.

B.2.2 La misurazione della velocità dovrà essere effettuata utilizzando un doppio sensore come descritto in B.1.4.

B.2.3 Gli indicatori di percorso devono avere le stesse dimensioni e peso come descritto in .1. Indicatori tipo polistirene sono accettabili come determinato dal CTD ed il CJ.

B.2.1.4 Gli indicatori G2,G3,e G4 devono avere un diametro minimo di 20 cm.

ADDENDUM C: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA

C.1 Specifiche del percorso di Distanza

C.1.1 Iniziando da G5, una bretella di misurazione metrica, con una lunghezza minima di 150 metri, mostrando incrementi di 1 cm, deve essere distesa lungo un lato del percorso, posizionata soffice sul percorso, e se applicabile alla fine del percorso un sistema di segnatura.

C.1.2 La distanza dei 50 metri dovrà essere chiaramente marcata.

C.1.3 Il Record Mondiale corrente dovrà essere chiaramente marcato.

C.1.4 A 60 metri dal cancello di ingresso saranno marcati indicatori di percorso con una altezza approssimativa di 1,5 metri ed un diametro minimo di 0,20 metri.

C.1.5 Sistemi di unione usati sul percorso dovranno essere piazzati in modo da non creare ostacolo o pericolo per tutti dentro od intorno al percorso.

C.1.6 Tutti i sistemi ed il loro posizionamento deve essere accettato dal CJ ed il Controllore FAI.

C.1.7 Lunghezza del percorso.

C.1.7.1 Località poste oltre più od approssimativamente a 1.000 metri sul livello del mare (MSL) richiedono un percorso di lunghezza minima di 200 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C.1.7.2 Località poste più in alto di 1.000 metri MSL richiedono un percorso di lunghezza minima di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C2 Specifiche del percorso di Distanza massima

C.2.1 Le dimensioni del percorso e le condizioni sono in accordo con i par. C.1.1, C.1.2, C.1.3, C.1.5 e C.1.6.

C.2.2 La lunghezza minima del percorso deve essere di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il record mondiale.

ADDEMDUM D: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA

D.1 Il percorso consta di due file di indicatori che formano una serie di quattro cancelli, ed anche le ,zone di atterraggio.

D.2 Il corpo d'acqua coprirà 44 (+/- 1 mt) metri dal cancello di ingresso g1, sino alla linea d'acqua. La linea d'acqua può essere ulteriormente marcata se giudicato necessario dal CJ.

D.3 I cancelli in acqua da G1 a G4 sono distanti approssimativamente 12 metri dall'uno all'altro.

D.4 La distanza tra il cancello in acqua G4 e la linea d'acqua sarà approssimativamente 8 (+/- 1 mt) metri.

D.5 La distanza tra G1 e la linea tra la Z1 e la Z2 è di 50 metri.

D.6 Zone di atterraggio: la forma e le dimensioni ed il valore del punto delle zone di atterraggio devono essere come specificato in Addendum F.

D.7 Le linee di demarcazione marcano le aree separando ogni zona. Come con le linee laterali, devono essere fatte di materiale atto a minimizzare i danni, essere in condizione di essere prontamente riparati, essere larghi abbastanza da essere chiaramente visibili dall'alto, e devono essere accettati dal CTD ed il CJ.

D.8 La demarcazione delle linee del centro zona deve essere di colore contrastante rispetto alle altre linee di demarcazione delle zone.

D.9 La zona 7 deve avere indicatori esterni alla zona, ad indicare la sua posizione (p.e bandiere, etc.).

D.10 Linee di zona

D.10.1 Le linee di demarcazione della zona appartengono alla zona con il punteggio più alto.

D.10.2 La linea alla fine della zona 10 è definita come parte della zona 10.

D.11 Le zone devono essere riempite e ricoperte con materiale adeguato per ridurre i danni e devono essere accettate dal ,CTD e dal Controllore FAI. La buca di precisione dovrà essere riempita con ghiaia o materiale simile. Con un diametro da 2mm a 10mm, ed il riempimento deve avere una profondità di almeno 30 cm. La ghiaia della buca dovrebbe essere livellata in ogni parte del percorso o terreno adiacente ad esso, p.e. il bordo del pond, o il proseguimento pel percorso di distanza per esempio.

D.12 Tutte le specifiche di cui sopra devono essere approvate dal Controllore FAI.

ADDENDUM E: LISTA PER IL PESO INDOSSATO (DWIPE) ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTO (AIW)

Nota: se il peso di un competitore con equipaggiamento è inferiore a 77,2 kg sarà applicato il massimo peso individuale aggiunto

DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale	DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale
<77.2	15.90	93.10	<89.0	7.60	96.60
<77.6	15.60	93.20	<89.5	7.30	96.80
<78.1	15.30	93.40	<89.9	7.00	96.90
<78.5	15.00	93.50	<90.4	6.70	97.10
<79.0	14.60	93.60	<90.8	6.40	97.20
<79.5	14.30	93.80	<91.3	6.00	97.30
<79.9	14.00	93.90	<91.7	5.70	97.50
<80.4	13.70	94.10	<92.2	5.40	97.60
<80.8	13.40	94.20	<92.6	5.10	97.70
<81.3	13.00	94.30	<93.1	4.80	97.90
<81.7	12.70	94.50	<93.6	4.50	98.00
<82.2	12.40	94.60	<94.0	4.10	98.10
<82.6	12.10	94.70	<94.5	3.80	98.30
<83.1	11.80	94.90	<94.9	3.50	98.40
<83.5	11.50	95.00	<95.4	3.20	98.60
<84.0	11.10	95.10	<95.8	2.90	98.70
<84.5	10.80	95.30	<96.3	2.50	98.80
<84.9	10.50	95.40	<96.7	2.20	99.00
<85.4	10.20	95.60	<97.2	1.90	99.10
<85.8	9.90	95.70	<97.6	1.60	99.20
<86.3	9.50	95.80	<98.1	1.30	99.40
<86.7	9.20	96.00	<98.6	1.00	99.50
<87.2	8.90	96.10	<99.0	0.60	99.60
<87.6	8.60	96.20	<99.5	0.30	99.80
<88.1	8.30	96.40	99.9	0.00	99.90
<88.6	8.00	96.50	100+	0.00	-------

PROCEDURE DI PESATURA:

1 Il DWIPE del competitore è determinato con una discrepanza di meno di un kilogrammo.

2 Il DWIPE ottenuto in 1 è utilizzato per determinare il AIW permesso per la lista dell'addendum E

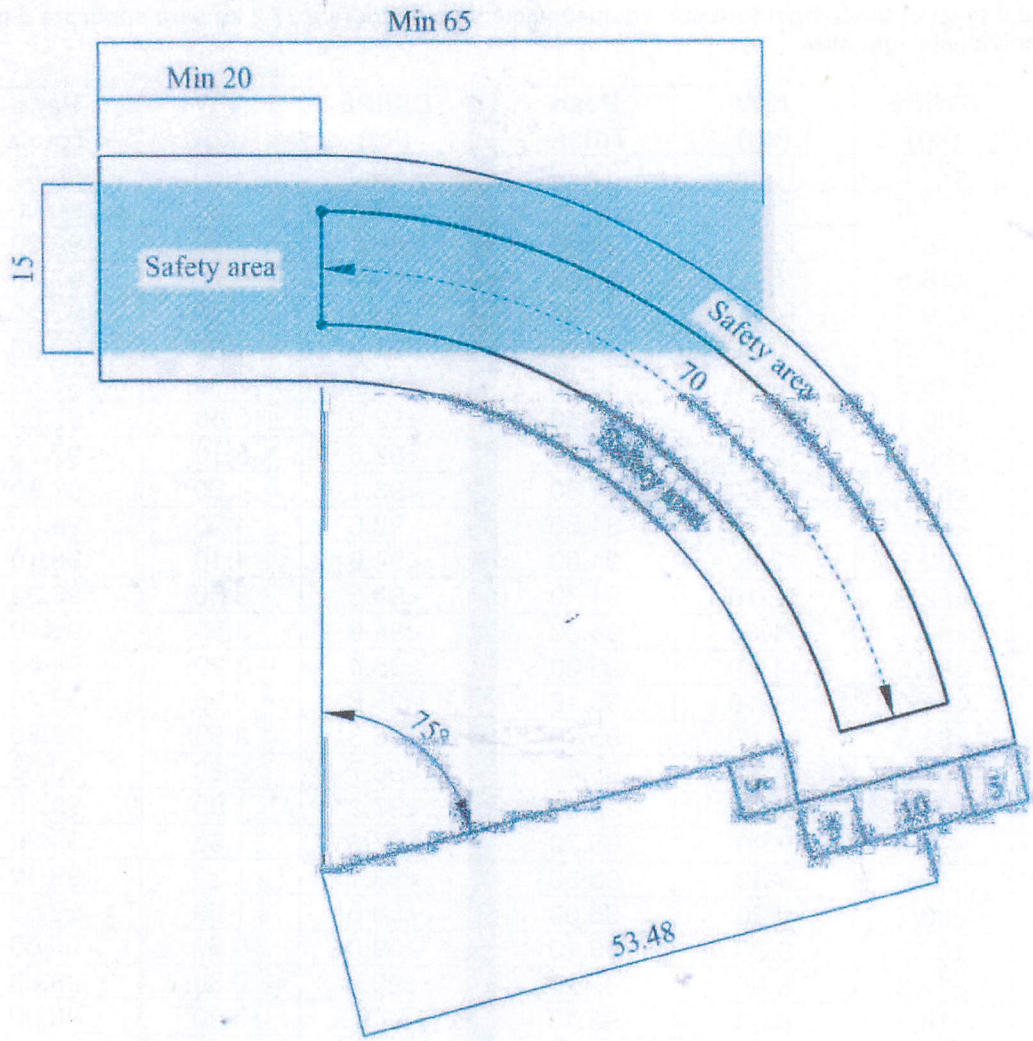
3 Il AIW del competitore è pesato e comparato al AIW determinato in 2.

4 Se il AIW determinato in 3 è superiore dell'AIW determinato in 2, verrà registrato un MR per quel round

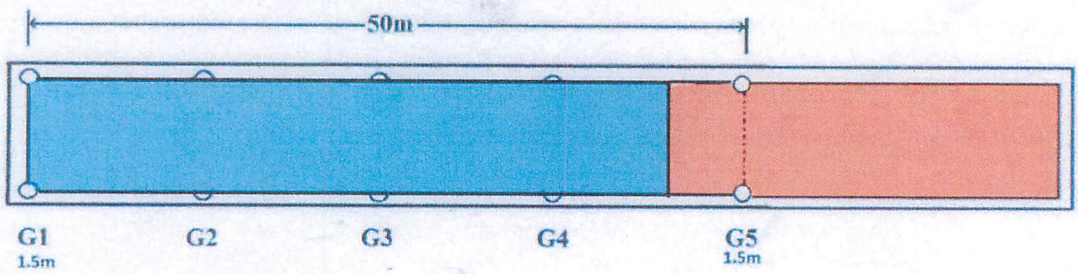
ADDENDUM F: ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO

F.1 Percorsi di Speed

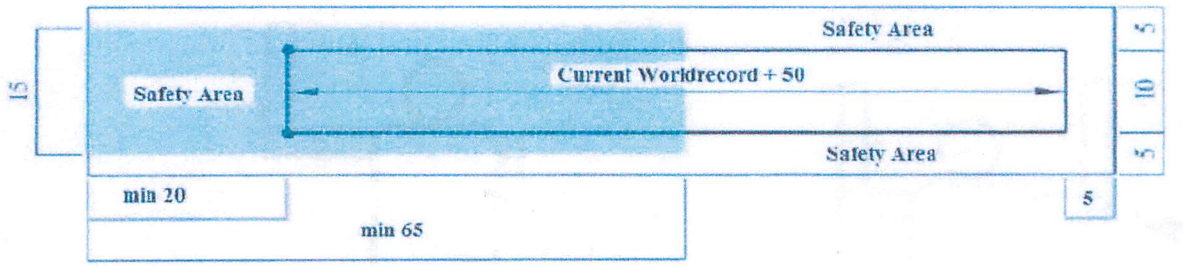
F.1.1 Percorso di Speed Carvato (Carvato Speed 70 metri)



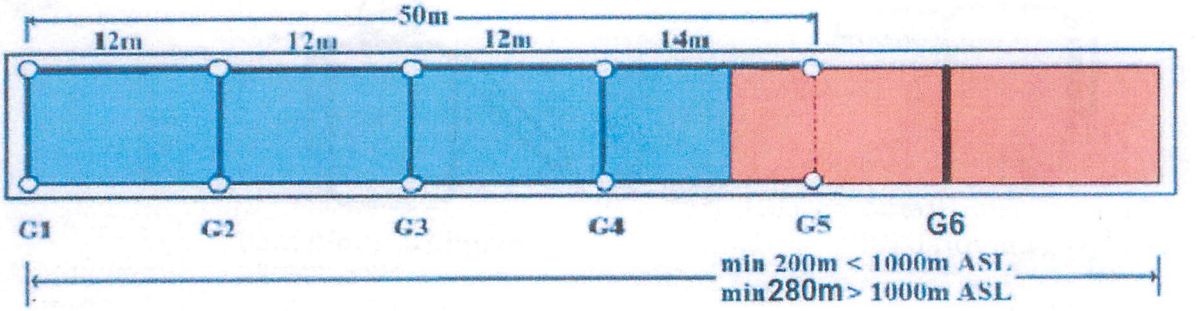
F1.2 Percorso Speed Diretto (Speed Dragato 50 metri e Speed Massimo 50 metri



F.2 Percorso di Distanza

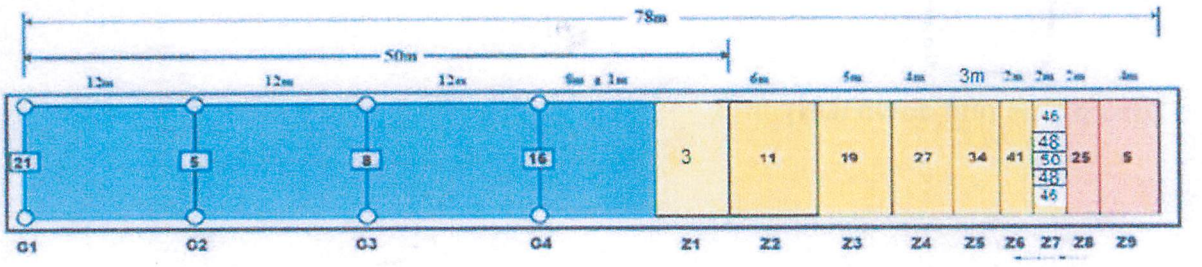


F.2.1 Distanza Dragata, Distanza Massima



Riferimento Addendum C 1.7 e C 2.3

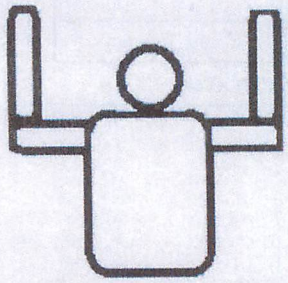
F.3 Percorso Precisione a Zona



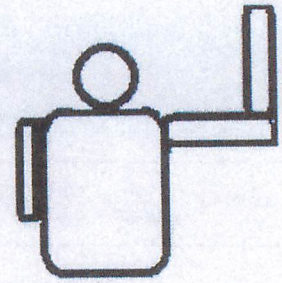
NOTA!!!

La zona 7 è così suddivisa:
zona 46 p. larghezza 3,5 mt, lunghezza 2 mt;
zona 48 p. larghezza 1 mt, lunghezza 2 mt;
zona 50 p. larghezza 1mt, lunghezza 2 mt.

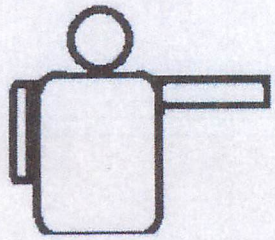
ADDENDUM G SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI



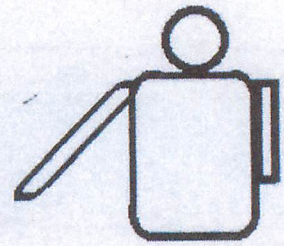
Ingresso fallito (ME)



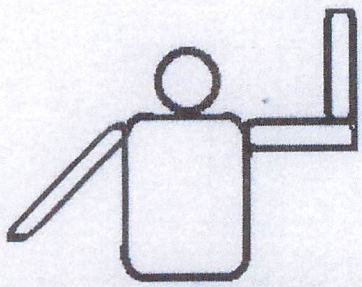
Vertical Extencion (VE)
Acqua non dragata (NW)



Atterraggio fuori percorso (OC)
Volo fuori percorso (OF)



velatura al suolo (CD)



Zona precisione down (DN)

ADDENDUM H: MODULO REVISONE VIDEO

RICHIESTA REVISIONE VIDEO	DECISIONE ORIGINALE
Nome del Competitore_____ Competitore N. _____ Round n: _____ Prova CP Speed_____ Distanza_____ Precisione_____	_____ Esempi: G3 NW, Z5DN, VEG5

PANNELLO REVISIONE VIDEO	SISTEMA DI DECISIONE Determinato dal CJ/EJ
Giudice richiedente _____ CJ o EJ _____ Terzo Giudice _____	Pollice giù _____ Cartaceo _____ Altro _____

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ Nessun cambio della decisione iniziale Unanime (3:0) ____ Nessun cambio della decisione iniziale Unanime (3:0) ____ Cambio della decisione iniziale	ESISTE LA DECISIONE ORIGINALE

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ Decisione finale _____ Unanime (3:0) ____ Decisione finale _____ Nota: una decisione a maggioranza di un VR lascia la decisione iniziale invariata, eccetto nel situazione in cui inizialmente non vi è stata presa alcuna decisione per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio. Poi, il voto di maggioranza darà la decisione.	NON ESISTE UNA DECISIONE ORIGINALE

CERTIFICAZIONE	ATTO FINALE
CAPO Giudice _____	_____ Iniziali del CJ
Data _____	_____ In accordo con la decisione del VRP, il CJ ha documentato l'azione sulla scheda punteggio per il round

ADDENDUM I: MODULO DEL RE-JUMP

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	Orario 1^ chiamata _____
Numero di partenza _____	Orario imbarco _____
Round n. _____	Velivolo _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	Orario 1^ chiamata _____
Numero di partenza _____	Orario imbarco _____
Round n. _____	Velivolo _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	Orario 1^ chiamata _____
Numero di partenza _____	Orario imbarco _____
Round n. _____	Velivolo _____
Firma CJ/EJ _____	

PER QUALSIASI CONTROVERSIA SULL'INTERPRETAZIONE DELLE NORME TECNICHE DI QUESTO REGOLAMENTO FANNO FEDE LE COMPETITION RULES FAI DELLA SPECIALITA'.

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO "CANOPY PILOTING" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO PARACADUTISMO CANOPY PILOTING 2017	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.2.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.4
3.2.6	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.6
5.7.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 5.7.4
B.1.4.2	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES B.1.4.2

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Luogo e data Vecchiano 05-04-2018

Piero Tanda _____

Paolo Bevilacqua _____

Mario Guercini _____

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CANOPY PILOTING

CAMPIONATO ITALIANO

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n._____ del_____ 2018

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

CANOPY PILOTING
CAMPIONATO ITALIANO
REGOLAMENTO

TAVOLA DEI CONTENUTI

1.	**AUTORITA' AECI**	**pag.**	**04**
2.	**ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE**	"	**04**
3.	**REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE**	"	**06**
3.1	Scopi della Competizione	"	06
3.2	Composizione delle Delegazioni	"	06
3.3	Composizione della Squadra nazionale di Canopy Piloting	"	06
3.4	programma delle prove	"	06
4.	**DESCRIZIONE DELLE PROVE ED OBIETTIVI**	"	**06**
4.1	Format delle Prove Standard della Competizione	"	07
4.1	Format delle Prove Alternative della Competizione	"	07
5.	**REGOLE GENERALI**	"	**07**
5.1	Condizioni del vento ed Indicatori	"	07
5.2	Quota minima di Lancio in un passaggio	"	07
5.3	Equipaggiamento e Pesi	"	07
5.4	Periodo Ufficiale di Allenamento	"	08
5.5	Ordine di lancio ed assegnazione dell'Uscita	"	08
5.6	Violazioni alla Sicurezza	"	09
5.7	Emissioni di sicurezza	"	09
5.8	problemi di Controllo dell'Equipaggiamento	"	09
5.9	Re-Jump dovuto a Malfunzionamenti	"	10
5.10	Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo	"	09
5.11	Re-Jump dovuto a interferenze Esterne	"	09
5.12	Re-Jump dovuto a fattori tecnici	"	09
5.13	procedure del Re-Jump	"	10
6.	**PUNTEGGIO**	"	**11**
6.1	Punteggio in tutti gli Eventi	"	11
6.2	Speed Carvato 70 metri	"	11
6.3	Speed carvato 50 metri	"	11
6.4	Speed massimo 50 metri	"	12
6.5	Distanza dragata 50 metri	"	12
6.6	Distanza massima	"	12
6.7	Precisione a Zona	"	12
6.8	calcolo dei punti	"	13
7.	**GIUDIZIO**	"	**13**
7.1	Conferenza dei Giudici	"	13
8.	**VIDEO CAMERE**	"	**14**
8.1	Uso delle video camere	"	14
8.2	Riesame Video	"	14
9.	**DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI**	"	**15**
9.1	Campione della prova	"	15
9.2	Spareggi	"	15
9.3	Assegnazione medaglie	"	15
ADDENDUM A	**SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO**	"	**16**
ADDENDUM B	**SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED**	"	**17**

ADDENDUM C	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA	"	18
ADDENDUM D	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA	"	19
ADDENDUM E	LISTA DEL PESO INDOSSATO ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTIVO	"	21
ADDENDUM F	ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO	"	22
ADDENDUM G	SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI	"	23
ADDENDUM H	MODULO REVISIONE VIDEO	"	24
ADDENDUM I	MODULO DI RE-JUMP	"	25

TITOLO DELLA COMPETIZIONE

"Campionato Italiano di Canopy Piloting "

1. AUTORITA' AECI

1.1 la Competizione sarà condotta sotto l'autorità garantita dalla AeCI, in accordo con i regolamenti del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale, e Sezione 5 approvato dall'IPC per l'anno di riferimento e convalidato dalla FAI, e le sue regole. Tutti i partecipanti accettano queste norme ed i regolamenti FAI come vincolanti al momento dell'iscrizione alla competizione.

2. ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE

AIW - Peso Individuale Addizionale.

Corpo – La struttura fisica di una persona incluso abbigliamento e calzatura.

Velatura al suolo (CD) – La situazione in cui nella Prova di Velocità la velatura di un competitore va a contatto con la superficie (del terreno) prima che il competitore abbia stoppato il tempo tagliando la linea del sensore del Cancello 5 (G5) con il suo corpo. Un pilotino non è considerato parte della velatura.

Percorso Chiuso – se per qualsiasi ragione il Capo Giudice (CJ), il Giudice alla Prova (EJ) od il Controllore FAI decidere di chiudere il percorso, un fumogeno arancione galleggiante e/o altri idonei indicatori sarà posto all'inizio del percorso od in altra ,appropriata posizione. Il tipo di indicatore e la posizione sarà descritto durante il breafing pre gara.

Problema di Controllo – Una situazione in cui un paracadute rende impossibile un sicuro approccio del percorso.

Percorso – La corsia designata che i competitori devono navigare ed è formata da cancelli e segnata da linee laterali in accordo con i dettagli in Addendum A,B,C e D. Le linee laterali sono parte del percorso.

Segnalatore di Percorso (Marker) – Sistemi che marcano ed indicano i limiti di percorso come mostrato in Addendum A.

Direttore Tecnico di Percorso (CDT) – Una persona preposta dall'organizzatore ed accettata dal Comitato IPC del Canopy Piloting per quell'incarico. Il CDT è responsabile della pianificazione, approntamento e manutenzione dei percorsi prima e durante la competizione.

Risultato di Default (DR) – Un DR in tutte le prove equivale a tre punti.

Contatto con il Suolo (DN) – Un atterraggio in cui il contatto con la superficie avviene con qualsiasi parte del corpo oltre che con i piedi.

Peso Competitore Equipaggiato (DWIPE) – è il normale peso che include abbigliamento e calzature normalmente indossati e l'equipaggiamento del paracadute. Vedere il Par. 5.3. "Equipaggiamento e Pesi"

Cancello (Gate) - consiste in due indicatori di percorso o sensori elettronici separati lateralmente da una distanza variabile come specificato in Addendum A

Cancello di Ingresso (G1) – vedi Cancello. Il primo cancello nel percorso. Nel Freestyle, la superficie è l'inizio del percorso.

Cancello di Uscita (G5) – Vedi Cancello. L'ultimo cancello del percorso.

Fluttuante (Kiting) – Il competitore mantiene la velatura (escluso il pilotino) in volo senza alcun contatto della superficie del terreno con la velatura.

Atterraggio – Un atterraggio ha inizio quando qualsiasi parte del corpo entra in contatto con la superficie del terreno, escluso contatto dovuto a dragaggio in acqua, e finisce con uno stop definitivo.

Zona di Atterraggio – nella prova di Precisione a Zona, le zone di atterraggio, definite con Z1-Z9 e CZ, sono definite aree entro i limiti del percorso con punteggi assegnati e specificati nell'Addendum D.

Abbattimento dell'Indicatore (MS) – I in tutte le Prove, quando qualsiasi parte del corpo del competitore o dell'equipaggiamento viene a contatto con un indicatore di percorso, sensore, trasmettitore o qualsiasi altro sistema fissato e causa la non funzionalità o necessita di riparazioni di qualsiasi genere, come determinato dal CJ o dall'EJ.

Risultato Minimo (MR) – Il MR in tutte le prove è zero punti.

Ingresso Fallito (ME) – Non convalidare il G1 per qualsiasi ragione, o nella prova di freestyle, no toccare l'acqua.

Uscita fallita (MX) – non convalidare il G5 per qualsiasi ragione.

Dragaggio non effettuato (NW) – Contatto con l'acqua con qualsiasi parte del corpo non mostrato chiaramente.

Atterraggio fuori Percorso (OC) – Una situazione in cui parte del corpo di un competitore effettua il contatto con la superficie del terreno fuori del percorso non mantenendo simultaneamente il contatto con la superficie all'interno del percorso.

Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) – è il periodo di tempo per i lanci di allenamento ufficiali.

Volo fuori Percorso (OF) – una situazione in cui nessuna parte del corpo del competitore rimane all'interno del percorso e non vi è alcun contatto con il terreno.

Equipaggiamento del Paracadute – Al fine del calcolo del peso descritto in par. 5.3.3. l'equipaggiamento del paracadute è il complesso paracadute ed il casco.

Cartellino giallo (YC) – una penalità, spesso riconosciuta come pericolo, emesso da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione generale . Un YC, può ma non è necessario, essere emesso prima di un cartellino rosso. Due cartellini gialli emessi durante una singola competizione sono equivalenti ed hanno lo stesso valore dell'emissione di un cartellino rosso.

Cartellino Rosso (RC) – Una penalità emessa da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione Generale.

Risultato – il valore in punti di un punteggio, dopo aver applicato le procedure di calcolo nel par. 6.8. od i punti risultanti da un DR o da un MR.

Zona di Sicurezza – le aree fuori del percorso come specificato in Addendum A5

Punteggio – la valutazione da parte dei giudici del conseguimento di un competitore durante la navigazione del percorso; per esempio tempo in secondi per lo Speed, distanza in metri per il Distance, punti in Precisione a Zona e punti in Freestyle. Il punteggio minimo è zero.

Punteggio di un Cancello – un cancello è convalidato quando qualsiasi parte del corpo di un competitore rompe il piano immaginario tra due indicatori di percorso che costituiscono il cancello, o rompono la linea del sensore elettronico del cancello.

Punteggio di un cancello in acqua – mostrare chiaramente un contatto ininterrotto con la superficie dell'acqua nell'esecuzione di un dragaggio con qualsiasi parte del corpo , quando si passa attraverso la linea immaginaria che corre tra la parte anteriore dell'indicatore di percorso del cancello in acqua.

Atterraggio in piedi (UP) – un atterraggio in cui nessuna parte del corpo di un competitore a parte i piedi viene a contatto con la ,superficie del terreno.

Contatto con la Superficie del Terreno – il punto in cui qualsiasi parte del corpo di un competitore viene a contatto con qualsiasi parte della superficie del terreno incluse strutture naturali od artificiali e materiali.

Estensione Verticale (VE) – quando un competitore passa attraverso, ma sopra agli indicatori di percorso che costituiscono il cancello fallendo il punteggio del cancello. Il Ve si applica ai cancelli come specificato nelle regole nei par. 6.1 – 6.7.

Esame Video (VR)

Pannello per il Riesame Video (VRP)

Cancello in acqua (G1-G4) – i cancelli piazzati nella porzione in acqua del percorso.

Atterraggio in acqua (WL) – atterraggio nella porzione min acqua del percorso.

3. REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE

3.1 **Scopi del Campionato**:

3.1.1 Determinare i campioni Italiani per l'anno di riferimento del Canopy Piloting nelle prove di **Zone di Atterraggio, Distanza Dragata, Velocità Carvata e Combinata**

3.1.2 Determinare la classifica nazionale dei competitori partecipanti;

3.1.3 Promuovere la sicurezza e sviluppare l'addestramento e la competizione del Canopy Piloting

3.1.4 Scambiare idee e rafforzare amichevoli relazioni tra i paracadutisti sportivi, giudici e personale ,di supporto di tutte ,le ,nazioni.

3.1.5 permettere ai partecipanti di accomunare e scambiare esperienze, conoscenze ed informazioni.

3.1.6 Promuovere metodi di giudizio ed esperienze.

3.2 programma delle prove

3.2.1 La competizione comprenderà tre round per ogni evento Speed, Distance e Accuracy, come descritto nel par. 4

3.2.2 L'organizzatore deve specificare nella presentazione il tipo di prove incluse, ed in caso di Speed Carvato la direzione della curvatura, destra o sinistra.

3.2.3 Il numero minimo di round richiesti per la convalida della prova è un round. Una competizione valida richiede una prova valida per almeno un round per Speed, Accuracy e Distance.

3.2.4 Il Freestyle sarà offerto come evento a se stante.

3.2.5 La competizione si svolgerà in un massimo di tre giorni,

3.2.6 durante la competizione, a nessun competitore è permesso alcun lancio eccetto i lanci di competizione. Sono permessi i lanci indoor.

4. DESCRIZIONE DEGLI EVENTI ED OBBIETTIVI

4.1 Competizione Standard – Format degli Eventi

4.1.1 Velocità carvata (Speed) 70m: far volare un paracadute in un tempo più veloce possibile attraverso G1 e G5 rimanendo entro i bordi del percorso carvato. Vedi par. 6.1 e 6.2 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.2 Distanza dragata (Distance) 50m: far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso dragando l'acqua al o prima del G1, volando attraverso G1 e G5 (50m), ed atterrando entro i bordi del percorso. Vedi par 6.1 e 6.5 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.3 Precisione a Zona (Accuracy): far volare il paracadute attraverso G1, effettuare un dragaggio in acqua attraverso quanto più possibile dei cancelli in acqua e continuare per atterrare precisamente dentro una zona di atterraggio. Vedi par 6.1 e 6.7 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio

4.2 Competizione Alternativa. Format degli Eventi

4.2.1 Format alternativi, se scelti, devono essere inclusi nella presentazione per un Evento di Prima categoria. Devono essere offerti come sostituzione di uno o più round di format di competizione standard sia di Distance Dragata che di Speed carvato come descritti nel par. 4.1 mantenendo il numero di round e prove od in aggiunta al formato standard della competizione (p.e. Freestyle).

4.2.2 Velocità Dragata 50m: far volare il paracadute nel più breve tempo possibile dragando l'acqua al o prima del G1 e continuando attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.3 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.3 Velocità massima 50m: far volare il paracadute il più velocemente possibile attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.4 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.4 Distanza massima: far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso volando attraverso G1 ed atterrando entro i bordi del percorso . Vedi par 6.1 e 6.6 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

5. REGOLE GENERALI

5.1 Condizioni del vento ed indicatori

5.1.1 la velocità del vento massima accettabile misurata da un anemometro è 7 m/sec de ogni direzione, eccetto per l'Accuracy ove è 5 m/sec da ogni direzione.

5.1.2 Vi deve essere un sistema anemometrico per la misurazione del vento, posizionato in accordo con SC5 par. 4.3.5, che dovrà essere controllato ad intervalli di 10 minuti. Se il vento supera i 5 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto dei 5 m/sec per almeno 5 min. Nell'Accuracy, se il vento supera i 3 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto di 3m/sec. per almeno 5 minuti.

5.1.3 Una manica a vento capace di rispondere a venti di almeno 2 m/sec. sarà posizionata entro 50 m del percorso.

5.1.4 Un indicatore della direzione del vento (streamer) capace di rispondere a venti inferiori a 2 m/sec. sarà montato su un palo entro 20 metri dal G1.

5.1.5 Il CJ determinerà le posizioni della manica a vento e dell'indicatore di direzione del vento assicurandosi che entrambi siano completamente visibili per i competitori che approcciano il percorso. Questa determinazione non è soggetta a proteste.

5.2 La quota minima di lancio in un passaggio è

5.2.1 1200 metri con 1 o 2 competitori

5.2.2 1500 metri per 3 o 4 competitori

5.2.3 1750 per 5 o 6 competitori

5.3 Equipaggiamento e pesi

5.3.1 Tutti i competitori devono indossare un casco protettivo a gusto rigido.

5.3.2 Un equipaggiamento protettivo deve essere indossato ed è vivamente consigliato. Non deve ostacolare l'equipaggiamento del paracadute del competitore o compromettere la sicurezza, come determinato dal Controllore FAI.

5.3.3 Al momento della pesatura effettuata dal Controllore FAI, o da persona designata dal Controllore FAI, DWIPE è calcolato e registrato. Il DWIPE è la base per definire il totale massimo di peso addizionale individuale autorizzato in accordo con la lista in Addendum E.

5.3.4 Una variazione di 1 kg oltre l'attuale DWIPE, determinato precedentemente, è autorizzato nel peso indossato normalmente quando una verifica del peso è effettuato dal Controllore FAI durante la competizione.

5.3.5 I componenti di un peso aggiuntivo individuale devono avere un sistema manuale a rilascio veloce. Il sistema manuale di rilascio deve essere posizionato nella parte anteriore del busto del competitore, essere facilmente accessibili e fatti in modo tate da essere velocemente utilizzati da una persona in pericolo in caso di emergenza. Non si deve sganciare da solo e deve essere accettato dal Controllore FAI:

5.3.6 Una bilancia capace di indicare il peso con incrementi di 1/10 di kg deve essere fornito ai competitori. Una seconda identica bilancia deve essere disponibile per il Controllore FAI se richiesto.

5.3.7 Il Controllore FAI determinerà una selezione per il controllo del peso dei competitori prima o durante la competizione.

5.4 Periodo Ufficiale di Allenamento

5.4.1 Il Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) , è il periodo di due giorni prima della data ufficiale dell'inizio della competizione. Le date ed altri dettagli pertinenti l'OPP devono essere inclusi nei Bollettini Ufficiali di informazione.

5.4.2 L'Organizzatore deve provvedere all'opportunità di effettuare lanci per i competitori in tutti i percorsi delle prove durante l' OPP.

5.4.3 Durante gli OPP tutti i competitori devono effettuare almeno un lancio di allenamento sul percorso. E' responsabilità del competitore attenersi a questa regola per poter competere. Questa regola può essere tralasciata con mutuo accordo del Controllore FAI, CJ ed il Jury per ragioni pertinenti.

5.4.4 Durante gli OPP e prima dell'inizio della competizione, una esercitazione di chiusura del percorso deve essere condotta dal CJ. Il periodo del quale deve essere annunciato in anticipo di modo che tutti gli addetti ed i competitori possono partecipare. Questo deve essere un addestramento pieno, ed è obbligatorio per tutti i giudici ed addetti, incluso l'uso delle fumate, il personale medico di emergenza, ed una simulazione di chiamata dell'ambulanza. Il Controllore FAI deve approvare che sia stato effettuato l'addestramento e riportare i risultati al Jury prima dell'inizio della competizione.

5.5 Ordine di Lancio ed assegnazione dell'Uscita

5.5.1 I risultati dei più recenti FCE determineranno l'ordine di lancio per i primo round. Quei competitori saranno raggruppati in ordine inverso dei piazzamenti della combinata FCE e salteranno alla fine del round.

5.5.2 Competitori individuali che non hanno partecipato al più recente FCE avranno il loro ordine di lancio determinato tramite sorteggio, fatto dal CJ, saranno posizionati nei rimanenti settori aperti e si lanceranno all'inizio del round.

5.5.3 Una persona designata dal MD supervisionerà e registrerà l'ordine di lancio entro ogni passaggio come determinato dai competitori.

5.5.4 Un risultato minimo (MR) verrà assegnato ai competitori coinvolti se l'EJ od il CJ non verranno informati di qualsiasi cambio dell'ordine di uscita assegnato, prima della chiamata dei 15 minuti prima dell'imbarco.

5.5.5 L'ordine dei passaggi di lancio, sarà ruotato del 20% verso il basso, con l'inizio del nuovo round in ogni evento nel giorno successivo. La rotazione sarà fatta prendendo il primo 20% dell'ordine di lancio e piazzandolo alla fine dell'ordine di lancio. Il Direttore della Prova può anche impiegare la medesima procedura per ruotare l'ordine di lancio quando si inizia un altro evento nello stesso giorno.

5.5.6 Il MD può fare ed utilizzare un ordine di lancio inverso combinato aggiornato in ogni round di ogni prova se il tempo lo permette.

5.5.7 Su unanime accordo del MD ed il CJ un evento può iniziare prima del completamento di un altro evento. L precedente evento può essere completato più tardi nella competizione. Nessun evento ha priorità su qualsiasi altro evento.

5.5.8 Ove vi sia l'opzione di un ingresso duplice nel percorso, che permette di navigare il percorso in più di una direzione. L'opzione deve essere selezionata per un round completo. La configurazione del percorso deve rimanere come descritto nel bid.

5.6 Violazioni alla sicurezza

5.6.1 I competitori devono lasciare il percorso immediatamente dopo atterraggio. Un YC sarà emesso dal CJ o dall'EJ per non aver rispettato questa regola e creando conseguentemente un pericolo per un altro competitore a meno che le circostanze sono oltre il controllo del competitore come determinato dal CJ e l'EJ.

5.6.2 Un CJ può emettere un YC ad un competitore per violazione alla sicurezza. Possono essere emessi in generale per azioni insicure, mancanza di sufficiente controllo della velatura, od errata gestione della velatura.

5.6.3 Un secondo YC equivale all'emissione di un RC come per 5.6.5.

5.6.4 Il CJ insieme al Controllore FAI, con unanime accordo, possono emettere un RC senza un preventivo YC per ogni azione che presenta pericolo immediato e rischioso pericolo per il competitore od altri al suolo. Esempio di ciò include, ma non è limitato a basso approccio sopra la folla o volare la velatura in modo incontrollato tra persone ed oggetti dentro o fuori del percorso.

5.6.5 L'emissione di un RC comporterà la squalifica del competitore da ulteriore partecipazione alla competizione, inclusa la cancellazione di ogni risultato già ottenuto durante la competizione. Il competitore verrà registrato come "squalificato" e verrà registrato nella lista dei piazzamenti dopo tutti i competitori.

5.7 Decisioni di Sicurezza

5.7.1 Il CJ od il Controllore FAI possono sospendere una competizione in qualsiasi momento se il vento o le condizioni meteo si suppongono creare pericolo alla sicurezza dei competitori anche se le condizioni sono entro i limiti del vento. Il MD deve poi notificare al pilota la sospensione dei lanci ai competitori.

5.7.2 Il pilota del velivolo segnalerà ai competitori quando è possibile lanciarsi. Tutti i competitori saranno edotti sugli specifici segnali di uscita e difficoltà alla conferenza prima dell'evento dei competitori

5.7.3 Il MD informerà i competitori tramite il pilota di ogni cambio dell'ordine di uscita e di quota di lancio che il lancio dei competitori deve essere fermato. Il MD deve informare il CJ/EJ di qualsiasi cambio o sospensione dei lanci.

5.7.4 I competitori devono entrare nel percorso in ordine di uscita. Vi deve essere un sufficiente spazio tra i competitori, per assicurare sicurezza nella separazione e permettere un tempo per il giudizio e manutenzione del percorso. Comunque, se non è possibile entrare nel percorso in ordine di uscita causa circostanze fuori dal controllo del competitore, il competitore può entrare nel percorso (provvedendo affinché che non vi sia conflitto con altri competitori) e ricevere il punteggio assegnato come determinato dal CJ. Altrimenti il Par 5.5.4 sarà applicato.

5.7.5 Durante tutti gli eventi, una persona, designata dal CJ, sarà equipaggiata con un sistema di attenzione udibile al fine di avvertire il personale della competizione dell'approccio dei competitori tramite i seguenti segnali.

5.7.5.1 Tre (3) brevi segnali indicanti l'uscita dei competitori dal velivolo.

5.7.5.2 Uno (1) segnale lungo, quando ogni competitore inizia la rotazione per l'approccio finale. Allo stesso tempo, il personale della competizione deve liberare il percorso e posizionarsi all'esterno del percorso.

5.8 Problemi di Controllo dell'Equipaggiamento

5.8.1 Un competitore che sperimenta un problema di controllo od un malfunzionamento, che richiede l'uso della velatura di riserva non deve navigare sul percorso e deve utilizzare un'area di atterraggio alternativa se la sicurezza lo permette.

5.8.2 Un competitore che ha un problema di malfunzionamento della velatura principale che crea un problema di controllo senza richiedere uno sgancio della velatura non deve atterrare nel percorso.

5.8.3 Una persona qualificata sarà designata dal CJ per effettuare una ispezione dell'equipaggiamento immediatamente dopo che il competitore è atterrato per confermare che il competitore ha subito il malfunzionamento, che non è stato creato dal competitore stesso (p.e. errore di ripiegamento). Il competitore non deve rimuovere le condizioni della velatura o dell'equipaggiamento prima dell'ispezione.

5.9 Re-Jump dovuti a malfunzionamenti

5.9.1 Ad un competitore che sperimenta un problema di controllo o malfunzionamento, non creato dallo stesso competitore è garantito solo un re-jump durante la competizione, altrimenti l'attuale punteggio del lancio coinvolto sarà applicato.

5.10 Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo

5.10.1 Se il vento supera il limite massimo in qualsiasi momento nel periodo da quando il competitore inizia ola rotazione dell'approccio finale sino alla fine dell'atterraggio del competitore, si applica quanto segue:

5.10.1.1 In Distance e Speed, nessun punteggio sarà assegnato ed il competitore dovrà fare il re-jump.

5.10.1.2 In Accuracy a Zona e Frestyle, il competitore può accettare il punteggio ottenuto entro 10 secondi dopo il ricevimento dell'informazione; altrimenti verrà effettuato un re-jump.

5.10.1.3 Se il vento supera i 5m/sec in Speed e Distance o 3m/sec in Accuracy a Zona ed un cambio di direzione di più di 90 gradi in 2 secondi (come misurato e registrato automaticamente da un sistema elettronico), un competitore che atterra entro 30 sec dopo il cambiamento del vento, riceverà un re-jump dal CJ od EJ. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso dell'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.10.2 Se un competitore sperimenta condizioni avverse del tempo come determinato dal CJ o del'EJ al competitore sarà offerto un re-jump. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso del'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.11 Re-jump dovuti a interferenze esterne

5.11.1 Ad un competitore che subisce interferenze , al suolo od in aria da parte di altri competitori, paracadutisti od altri oggetti, potrà essere assegnato un re-jump su decisione del CJ o l'EJ.

5.11.2 Qualsiasi altro competitore che subisce interferenze come risultato di un competitore che non libera il percorso può ricevere un re-jump a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.3 Se due o più competitori approcciano e/o entrano nel percorso vicini insieme e nell'atto creano interferenza tra l'uno e l'altro, sarà assegnato un re-jump ad uno, ad entrambe od a nessun competitore a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.4 La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dal ricevimento dell'offerta, altrimenti il punteggio del lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.12 re-jump dovuti a fattori tecnici

5.12.1 Se il sistema elettronico del tempo punteggio nella prova di Speed è mal funzionante ed inabile a produrre un punteggio, sarà assegnato un re-jump a quei competitori coinvolti.

5.12.2 Se un indicatore di percorso o qualsiasi sistema tecnico di punteggio e stato reso per qualsiasi ragione e non può essere riparato prima che il successivo competitore naviga il percorso, al successivo competitore(i) sarà assegnato un re-jump solo se l'indicatore di percorso danneggia irrimediabilmente il processo del punteggio per un competitore come determinato dal CJ o l'EJ.

5.12.3 Nel caso di un percorso chiuso, i competitori non sono autorizzati ad entrare e navigare il percorso.

5.12.4 Se non vi è sicurezza nel rimanere al di fuori del percorso e/o non è disponibile una zona di atterraggio alternativa, il competitore può effettuare un normale atterraggio non aggressivo sul percorso.

5.12.5 Ad un competitore coinvolto su quanto sopra verrà garantito un re-jump come deciso dal CJ o l'EJ altrimenti un risultato minimo (MR) sarà applicato a quel lancio.

5.13 Procedure del Re-Jump

5.13.1 Ogni competitore a cui è stato assegnato un re-jump deve ricevere un modulo di re-jump da parte dell'EJ od il CJ da consegnare al MD.

5.13.2 Il competitore deve effettuare il re-jump alla prima opportunità come determinato dal MD, che informerà il CJ prima che sia stata effettuata la chiamata dei 15 minuti, sul quale decollo ed in quale ordine di uscita il re-jump sarà eseguito.

6. Punteggio

6.1 Punteggio in tutti gli eventi

6.1.1 Se non altrimenti specificato il par. 6.1 si applica a tutti gli eventi.

6.1.2 Convalidare G1 in tutte le prove comporta almeno un default result (DR) a meno che non vi sia una squalifica.

6.1.3 Eccetto il caso di un ME o squalifica, se volare fuori, indicatore abbattuto, atterraggio fuori percorso, velatura a terra, estensione verticale, o acqua non dragata, penalità (OF, MS, OC, CD, VE, NW) per un lancio dopo che G1 è stato convalidato, il risultato per il lancio è un DR.

6.1.4 Un risultato minimo (MR) si applica ad un lancio nelle seguenti situazioni:

6.1.4.1 Accertamento di ingresso fallito (ME), non importa dove il competitore atterra.

6.1.4.2 Mancanza di indossare un casco protettivo mentre si naviga il percorso della competizione.

6.1.4.3 Mancanza di notifica del cambio di ordine di lancio o creare interferenza, come determinato dal CJ e l'EJ (vedi par. 5.5.6)

6.1.4.4 Superare il peso addizionale individuale (AIW) autorizzato come in Addendum E.

6.2 Punteggio in Speed carvato 70 metri

6.2.1 Il competitore deve tagliare il raggio del sensore con qualsiasi parte (i) del corpo al G1 per iniziare ed il G5 per interrompere il tempo ed almeno parte del corpo del competitore deve rimanere entro i bordi del percorso di Speed carvato da G1 a G5. Volare fuori (OF) ed Estensione verticale (VE) possono essere applicati al G2 sino al G5 ed atterraggio fuori corso (OC) si applica dopo che G1 è stato convalidato, ma prima che il G5 è stato convalidato.

6.2.2 Il contatto da parte del competitore entro i bordi del percorso è permesso per tutto il tempo in cui il competitore mantiene la velatura in volo di modo che la velatura a terra (CD) avviene dopo che il competitore ha convalidato G5 con parte del corpo. CD dopo che G5 è stato convalidato non ha effetto sul punteggio ottenuto.

6.2.3 Il punteggio di un competitore per un lancio è il tempo ottenuto navigando il percorso ed è misurato al millesimo di secondo.

6.3 Punteggio in Speed dragato 50 metri

6.3.1 Il competitore deve dragare in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica no dragaggio in acqua (NW).

6.3.2 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.4 Punteggio Speed massimo 50 metri

6.4.1 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.5 Punteggio in Distanza dragata 50 metri

6.5.1 Il competitore deve dragare l'acqua in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica il non dragaggio in acqua (NW).

6.5.2 E' permesso toccare l'acqua dentro il percorso.

6.5.3 Si applica l'atterraggio fuori percorso (OC). L'estensione verticale (VE) si applica al G5 dei 50 metri.

6.5.4 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermarsi completamente entri i bordi del percorso. L'Atterraggio fuori percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.5.5 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.5.4 sarà:

6.5.5.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o la superficie di contatto è posta nella porzione di terreno del percorso prima del G5.

6.5.5.2 50 metri se l'atterraggio è al g5.

6.5.5.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.6 Punteggio della Distanza Massima.

6.6.1 Il contatto con l'acqua prima e dentro il percorso è permesso ma non richiesto.

6.6.2 Dopo aver convalidato G1, l'atterraggio del competitore deve iniziare e terminare entro i bordi del percorso. L'atterraggio fuori del percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane sulla superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.6.3 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.2 sarà:

6.6.3.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o avviene nella superficie di contatto con la porzione di terreno del percorso prima di G5.

6.6.3.2 50 metro se l'atterraggio è a G5.

6.6.3.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.7 Punteggio in Precisione a Zona

6.7.1 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermare entro i bordi del percorso. L' OC si applica se il contatto con la superficie avviene fuori dei bordi del percorso e nessuna parte del corpo del competitore ,rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.7.2 Un competitore deve convalidare i punti dragando i cancelli in acqua per almeno un cancello in acqua per convalidare i punti nella zona di atterraggio I punti sono ottenuti per ogni dragaggio di cancelli in acqua. I punti per i cancelli in acqua sono indicati nell'addendum D.

6.7.3 Un competitore deve convalidare i punti nella zona di atterraggio per almeno una zona di atterraggio per convalidare i punti dei cancelli in acqua. L'atterraggio in acqua dopo aver convalidato il G1 comporterà un DR. I punti della Zona di atterraggio sono in Addendum F. Il competitore riceverà il punteggio della zona con il più basso punteggio che è stato ottenuto durante l'atterraggio.

6.7.4 Il punteggio di un competitore per un round di precisione a zona è la somma dei punti dei cancelli in acqua e zona di atterraggio meno 10 punti per aver mancato di eseguire un atterraggio in piedi (UP)

6.8 Calcolo dei punti

Il calcolo per convertire i punteggi di ogni round in punti è il seguente:

6.8.1 I competitori sono piazzati in ogni round di ogni prova in ordine al punteggio sommato per questo round (Distanza e Precisione a Zona, il più alto punteggio, Speed il punteggio più basso.

6.8.2 Distanza e Precisione a Zona: il punteggio del competitore meglio piazzato in ogni round risulta in 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori del round sono calcolati come percentuale del risultato del competitore meglio piazzato, espresso in punti, calcolato al terzo decimale senza arrotondamento.

6.8.3 Speed: ogni punteggio registrato è elevato alla 1,333, calcolato e mostrato al terzo decimale con nessun arrotondamento applicato. Il punteggio risultante applicato del competitore meglio piazzato in ogni round risulta il 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori per il round sono calcolati come percentuale inversa del risultato del competitore meglio piazzato, espressi in punti, e calcolato al terzo decimale senza arrotondamento

7. GIUDIZIO

7.1 Conferenza dei Giudici

7.1.1 Il CJ organizzerà una conferenza dei giudici prima dell'inizio della competizione. Tutti i giudici devono partecipare alla conferenza.

7.1.2 Tutti i membri del pannello dei giudici devono essere Giudici FAI di CP.

7.1.3 I giudici al Training possono essere impiegati in aggiunta al pannello dei giudici prevedendo che essi siano sotto la supervisione del CJ o del CJ al Training ed abbiano partecipato alla conferenza dei giudici.

7.1.3.1 L'Organizzatore deve provvedere ad assegnare 4 ulteriori persone per assistere i Giudici durante tutta la competizione. Tutte le 4 persone devono essere accettate in anticipo dal CJ, e dovranno avere una qualifica di CP nazionale. Una qualifica Fai non aggiornata od una buona conoscenza delle regole di gara.

7.1.4 Ogni esecuzione sarà giudicata da almeno tre membri del pannello dei giudici.

7.1.5 I lanci di allenamento saranno giudicati a discrezione del CJ. Il periodo di tempo durante il quale gli specifici eventi saranno giudicati, durante gli OPP saranno comunicati dal CJ.

7.1.6 I giudici saranno posizionati strategicamente lungo il percorso in base delle necessità della specifica prova e l'equipaggiamento tecnico in uso per la specifica prova come determinato dal CJ o l?EJ.

7.1.7 In tutte le prove, i giudici assegnati utilizzeranno i rispettivi segnali o metodi come determinato dal CJ per indicare i punteggi.

7.1.7.1 La mancanza di convalida dei cancelli è indicata da un giudice designato con il rispettivo segnale.

7.1.7.2 I punteggi per l'atterraggio in Precisione a Zona, incluso l'UP, ed in distanza dragata sono registrati su schede punteggio indipendenti in due differenti punteggi. Sono trasmesse all'addetto al punteggio nel modo deciso dal CJ.

7.1.7.3 I giudici devono registrare ogni violazione alle regole di un competitore (p.e. ME, MS, OF. OC.VE.CD, ordine di lancio mischiato, interferenza, problemi di controllo, etc.) ed anche se occorre una visione del video (VR) per qualsiasi ragione.

7.1.7.4 Tutti i giudici dovranno osservare il volo incontrollato di un competitore, se un giudice è testimone di ciò che lui reputa un atto non in sicurezza, dovrà informare il CJ di modo che una YC od una RC venga emessa , se così è deciso.

8. VIDEO CAMERE

8.1 Uso delle video Camere

8.1.1 In ogni prova ad eccezione per il Freestyle ci deve essere una video camera al cancello di ingresso G1 ed al cancello di uscita G5, posizionate alla stessa altezza del cancello/sensore. Le camere ai cancelli d'entrata ed uscita devono essere capaci di riprodurre a velocità ridotta.

8.1.2 In quelle prove ove il sistema video è impiegato al cancello G1 e G5, nello Speed carvato e la Distanza dragata, deve essere capace di visione video rallentata. Al G1, deve essere capace di registrare numeri e nomi ben udibili.

8.1.3 Almeno una camera addizionale sarà impiegata quale mezzo per giudicare e/o sorvegliare come deciso dal CJ/EJ.

8.1.3.1 Nello Speed carvato 70m posizionato a discrezione del CJ/EJ.

8.1.3.2 Nella Precisione a zona posizionato vicino alla zona di atterraggio 8 rivolta verso le zone di atterraggio.

8.1.4 Un sistema di video camera od un sistema elettronico, può essere impiegato come sostituzione per le condizione citate nel par. 8.1.3 per il giudizio assistito tecnicamente come determinato dal CJ/EJ in ogni evento.

8.1.4.1 Nella Precisione a zona ogni sistema video assistito ai cancelli in acqua, utilizzato ad uno o più cancelli in acqua o le zone di atterraggio a discrezione del CJ/EJ.

8.1.4.2 Nella Distanza ogni sistema video assistito od altro sistema elettronico di misurazione a discrezione del CJ/EJ può essere utilizzato. La misurazione è fatta segnando il punto di atterraggio con un 'asta nel percorso.

8.1.4.3 Se il CJ decide che la prova video sul percorso è idonea per un giudizio video, di tutto o parte del percorso, i principi minimi di valutazione (par. 7.1.4) si applica per il giudizio video.

8.2 Riesame video

8.2.1 A richiesta di un membro del pannello dei giudici e se la un Riesame Video (VR) è stato registrato slla scheda punteggio del giudice, il CJ o l'EJ ordinerà un riesame video del lancio in questione alla prima opportunità.

8.2.2 Il riesame video richiesto sarà registrato su un modulo di VR, che deve essere consegnato al CJ, per iniziare la procedura di VR.

8.2.3 Il Pannello Riesame Video (VRP) formato da tre persone è composto da CJ e/o EJ, e se possibile, il membro del pannello dei giudici che ha richiesto il VR. e/o un altro giudice.

8.2.4 La procedura di VR consiste di un massimo di tre visioni di parte/i del lancio in questione. Visione a velocità ridotta può essere impiegata dopo la prima visione.

8.2.5 In qualsiasi momento durante il processo di riesame e senza alcuna discussione, i giudici possono prendere la loro decisione utilizzando la seguente procedura:

8.2.5.1 Conferma della decisione su una scheda punteggio dei giudici in ,originale.

8.2.5.2 Determinazione del risultato di un VR utilizzando la procedura di voto visionata dal CJ/EJ. Qualsiasi decisione deve essere presa chiaramente solo tramite un "S" od un "NO". (p.e. con pollice su-pollice giù a comando od indicazione di un SI od un NO per scritto, etc.) senza alcuna applicazione di possibilità di applicazione alternative od opzioni che non siano "SI" o "NO".

8.2.5.3 La decisione iniziale sulla scheda punteggio può essere cambiata solo con unanime decisione del VRP.

8.2.5.4 Un accertamento a maggioranza di un VRP lascia il giudizio iniziale invariato. Se non vi è stato un iniziale accertamento per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio, il voto a maggioranza sarà utilizzato come decisione.

8.2.6 Il CJ rivedrà la decisione del VRP, documenterà il risultato sul modulo del VR e correggerà il punteggio del competitore sulla scheda e sulla lista dei risultati , se necessario.

8.2.7 I punteggi non saranno definitivi sino a quando i dati ed/o le registrazioni non saranno revisionate, se necessario. Il CJ sarà responsabile per la determinazione del risultato finale dei competitori ed il piazzamento.

9. DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI

9.1 Campione della prova

9.1.1 Campione Individuale della Prova: in ogni prova valida, Speed, Distance ed Accuracy, il campione individuale di una prova è il competitore con il più alto numero di punti aggregati dei round completati in quella particolare prova.

9.1.2 Campione di Combinata: il competitore con il più alto numero di punti aggregati di tutte e tre le prove. Se vi sono meno di tre prove valide, non vi sarà un Campione di Combinata.

9.2 Spareggi

9.2.1 In ogni specifica prova, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti di una prova, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.1.1 Un lancio di spareggio nella specifica prova.

9.2.1.2 Se non è possibile un lancio di spareggio, prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.1.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.2.2 Per il campione di combinata, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti in combinata, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.2.1 Prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.2.2 Se non vi è spareggio il singolo punteggio più alto in Distance in un round completato otterrà il piazzamento più alto.

9.2.2.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.3 Assegnazione Medaglie

9.3.1 Campione di Speed: 1°, 2°, 3° posto;

9.3.2 Campione di Distance: 1°, 2°, 3° posto;
9.3.3 Campione di Accuracy: 1°, 2°, 3° posto
9.3.4 Campione in Combinata: 1°, 2°, 3° posto

ADDENDUM A: SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO

A.1 Tutti i percorsi devono iniziare su una superficie di acqua.

A.2 Tutti i percorsi devono essere larghi 10 metri per tutta la lunghezza del percorso.

A.3 La superficie d'acqua deve essere larga almeno 15 metri e lunga almeno 65 metri.

A.4 Ove applicabile, la superficie d'acqua deve essere provvista di un'area di sicurezza di almeno 20 metri prima di G1. Comunque se il sito lo permette, si raccomanda che l'area di sicurezza sia più larga possibile.

A.4.1 La superficie d'acqua deve avere una profondità minima di 0,60 metri per tutta la larghezza minima dal dall'inizio del bacino sino al G2.

A.4.2 I requisiti minimi di profondità del bacino richiesto dal G2 ed è permesso diminuire gradualmente sino al termine del pond, è prevista una profondità minima per la lunghezza di:

0,50 metri sino al G3

0,40 metri sino al G4.

A.4.2.3 Le dimensioni del bacino su descritte valgono anche per il Freestyle.

A.4.3 per ragioni di sicurezza, il livello dell'acqua deve essere mantenuto alto abbastanza per provvedere ad minimo sbalzo tra il livello dell'acqua e la superficie del terreno intorno alle parti di uscita del bacino (è permesso al massimo 5 cm).

A.4.4 Se l'acqua è più profonda di 1,5 metri, è richiesto personale di sicurezza debitamente equipaggiato.

A.5 Tutti i percorsi devono avere un'area di sicurezza di 5 metri lungo entrambe i lati, e alla fine del percorso tra i bordi del percorso e le aree degli spettatori, indicata da un sistema di marcatura, che non deve essere più alta di 5 metri ed accettata dal CJ e dal Direttore tecnico di Percorso (CTD).

A.6 Area del cancello ed area del bersaglio

A.6.1 L'area del cancello è la parte del percorso tra G1 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza carvata, nella Precisione a zona l'area del cancello da G1 alla linea d'acqua.

A.6.1.1 Sul percorso diretto la distanza tra G1 e G5 è di 50 metri; sul percorso carvato la distanza è di 70 metri misurata lungo la linea centrale.

A.6.1.2 La distanza tra G1 e la linea di demarcazione tra la zona 1 e 2 è di 50metri.

A.6.2 I segnalatori di percorso per G1 in tutte le prove, G2,G3;G4 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza dragata devono un diametro minimo di 0,20 metri e essere alti 1,5 mt +/- 5 cm. Misurati dalla superficie. Devono essere fissati in posizione in modo tale che l'asse centrale dell'indicatore si muova di soli 10 cm dalla posizione approvata.

A.6.3 Gli indicatori di percorso da G2 sino a G5, se non altrimenti specificato, possono boe indicatrici con un diametro minimo di 0,20 metri.

A.6.4 L'area del bersaglio è la parte del percorso dopo la linea d'acqua, che deve essere indicata da una linea laterale fatta con tessuto o marcando chiaramente sopra. La linea d'acqua può essere inoltre essere marcata a discrezione del CJ.

A.7 Tutti i percorsi ed i sistemi video devono essere accettati dal CJ.

ADDENDUM B: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED

B.1 Specifiche del percorso di Speed carvato.

B.1.1 Il percorso tra G1 e G5 dovrà essere lungo 70 metri misurato lungo la linea centrale del percorso.

B.1.2 Il percorso dovrà avere un angolo di 75°ed un raggio di 53,48 metri.

B.1.3 I sensori elettronici devono essere posizionati per dare al percorso una lunghezza di 70 metri , misurati lungo la linea centrale.

B.1.4 A G1 e G5 sarà installato un doppio sistema di sensori, soggetto all'approvazione del CJ.

B.1.4.1 I sensori elettronici saranno installati dentro (dopo) G1 e fuori (dopo) G5.

B.1.4.2 I sensori elettronici devono essere piazzati come segue: i sensori superiori devono essere piazzati allo stesso livello della parte superiore degli indicatori di percorso G1 e G5, i sensori inferiori devono essere piazzati approssimativamente 0,9 metri al disotto del sensore superiore. Entrambi i sensori devono essere settati con stesso valore rispetto alla linea centrale rispettivamente del G1 e G5

B.1.5 Ci sono 5 paia di indicatori di percorso incluso G1 e G5 regolarmente piazzati sulla lunghezza del percorso.

B.1.5.1 Gli indicatori di percorso nella parte interna del percorso dovranno essere di un colore contrastante e più scuro degli indicatori della parte esterna , visto da sopra.

B.1.5.2 Gli indicatori di percorso di G1 e gli indicatori interni del percorso carvato sulla porzione d'acqua del percorso, dovrebbero essere del tipo gonfiabile , fornendo un percorso con una una larghezza di 10 metri.

B 1.5.3 Vi deve essere un minimo di 10 metri fuori dell'acqua al termine del percorso

B 1.6 La direzione della curva deve essere specificato nella presentazione accettata per l'evento, e deve essere pubblicato nei bollettini ufficiali. Il percorso carvato può essere carvato in ogni direzione, sinistra o destra.

B.2 Specifiche del percorso di Speed Carvato Dragato 50 metri

B.2.1 Il percorso è diritto e deve avere una lunghezza di 50 metri tra i sensori tra il G1 ed il G5 misurato lungo la via centrale.

B.2.2 La misurazione della velocità dovrà essere effettuata utilizzando un doppio sensore come descritto in B.1.4.

B.2.3 Gli indicatori di percorso devono avere le stesse dimensioni e peso come descritto in .1. Indicatori tipo polistirene sono accettabili come determinato dal CTD ed il CJ.

B.2.1.4 Gli indicatori G2,G3,e G4 devono avere un diametro minimo di 20 cm.

ADDENDUM C: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA

C.1 Specifiche del percorso di Distanza

C.1.1 Iniziando da G5, una bretella di misurazione metrica, con una lunghezza minima di 150 metri, mostrando incrementi di 1 cm, deve essere distesa lungo un lato del percorso, posizionata soffice sul percorso, e se applicabile alla fine del percorso un sistema di segnatura.

C.1.2 La distanza dei 50 metri dovrà essere chiaramente marcata.

C.1.3 Il Record Mondiale corrente dovrà essere chiaramente marcato.

C.1.4 A 60 metri dal cancello di ingresso saranno marcati indicatori di percorso con una altezza approssimativa di 1,5 metri ed un diametro minimo di 0,20 metri.

C.1.5 Sistemi di unione usati sul percorso dovranno essere piazzati in modo da non creare ostacolo o pericolo per tutti dentro od intorno al percorso.

C.1.6 Tutti i sistemi ed il loro posizionamento deve essere accettato dal CJ ed il Controllore FAI.

C.1.7 Lunghezza del percorso.

C.1.7.1 Località poste oltre più od approssimativamente a 1.000 metri sul livello del mare (MSL) richiedono un percorso di lunghezza minima di 200 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C.1.7.2 Località poste più in alto di 1.000 metri MSL richiedono un percorso di lunghezza minima di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C2 Specifiche del percorso di Distanza massima

C.2.1 Le dimensioni del percorso e le condizioni sono in accordo con i par. C.1.1, C.1.2, C.1.3, C.1.5 e C.1.6.

C.2.2 La lunghezza minima del percorso deve essere di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il record mondiale.

ADDEMDUM D: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA

D.1 Il percorso consta di due file di indicatori che formano una serie di quattro cancelli, ed anche le ,zone di atterraggio.

D.2 Il corpo d'acqua coprirà 44 (+/- 1 mt) metri dal cancello di ingresso g1, sino alla linea d'acqua. La linea d'acqua può essere ulteriormente marcata se giudicato necessario dal CJ.

D.3 I cancelli in acqua da G1 a G4 sono distanti approssimativamente 12 metri dall'uno all'altro.

D.4 La distanza tra il cancello in acqua G4 e la linea d'acqua sarà approssimativamente 8 (+/- 1 mt) metri.

D.5 La distanza tra G1 e la linea tra la Z1 e la Z2 è di 50 metri.

D.6 Zone di atterraggio: la forma e le dimensioni ed il valore del punto delle zone di atterraggio devono essere come specificato in Addendum F.

D.7 Le linee di demarcazione marcano le aree separando ogni zona. Come con le linee laterali, devono essere fatte di materiale atto a minimizzare i danni, essere in condizione di essere prontamente riparati, essere larghi abbastanza da essere chiaramente visibili dall'alto, e devono essere accettati dal CTD ed il CJ.

D.8 La demarcazione delle linee del centro zona deve essere di colore contrastante rispetto alle altre linee di demarcazione delle zone.

D.9 La zona 7 deve avere indicatori esterni alla zona, ad indicare la sua posizione (p.e bandiere, etc.).

D.10 Linee di zona

D.10.1 Le linee di demarcazione della zona appartengono alla zona con il punteggio più alto.

D.10.2 La linea alla fine della zona 10 è definita come parte della zona 10.

D.11 Le zone devono essere riempite e ricoperte con materiale adeguato per ridurre i danni e devono essere accettate dal ,CTD e dal Controllore FAI. La buca di precisione dovrà essere riempita con ghiaia o materiale simile. Con un diametro da 2mm a 10mm, ed il riempimento deve avere una profondità di almeno 30 cm. La ghiaia della buca dovrebbe essere livellata in ogni parte del percorso o terreno adiacente ad esso, p.e. il bordo del pond, o il proseguimento pel percorso di distanza per esempio.

D.12 Tutte le specifiche di cui sopra devono essere approvate dal Controllore FAI.

ADDENDUM E: LISTA PER IL PESO INDOSSATO (DWIPE) ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTO (AIW)

Nota: se il peso di un competitore con equipaggiamento è inferiore a 77,2 kg sarà applicato il massimo peso individuale aggiunto

DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale	DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale
<77.2	15.90	93.10	<89.0	7.60	96.60
<77.6	15.60	93.20	<89.5	7.30	96.80
<78.1	15.30	93.40	<89.9	7.00	96.90
<78.5	15.00	93.50	<90.4	6.70	97.10
<79.0	14.60	93.60	<90.8	6.40	97.20
<79.5	14.30	93.80	<91.3	6.00	97.30
<79.9	14.00	93.90	<91.7	5.70	97.50
<80.4	13.70	94.10	<92.2	5.40	97.60
<80.8	13.40	94.20	<92.6	5.10	97.70
<81.3	13.00	94.30	<93.1	4.80	97.90
<81.7	12.70	94.50	<93.6	4.50	98.00
<82.2	12.40	94.60	<94.0	4.10	98.10
<82.6	12.10	94.70	<94.5	3.80	98.30
<83.1	11.80	94.90	<94.9	3.50	98.40
<83.5	11.50	95.00	<95.4	3.20	98.60
<84.0	11.10	95.10	<95.8	2.90	98.70
<84.5	10.80	95.30	<96.3	2.50	98.80
<84.9	10.50	95.40	<96.7	2.20	99.00
<85.4	10.20	95.60	<97.2	1.90	99.10
<85.8	9.90	95.70	<97.6	1.60	99.20
<86.3	9.50	95.80	<98.1	1.30	99.40
<86.7	9.20	96.00	<98.6	1.00	99.50
<87.2	8.90	96.10	<99.0	0.60	99.60
<87.6	8.60	96.20	<99.5	0.30	99.80
<88.1	8.30	96.40	99.9	0.00	99.90
<88.6	8.00	96.50	100+	0.00	-------

PROCEDURE DI PESATURA:

1 Il DWIPE del competitore è determinato con una discrepanza di meno di un kilogrammo.

2 Il DWIPE ottenuto in 1 è utilizzato per determinare il AIW permesso per la lista dell'addendum E

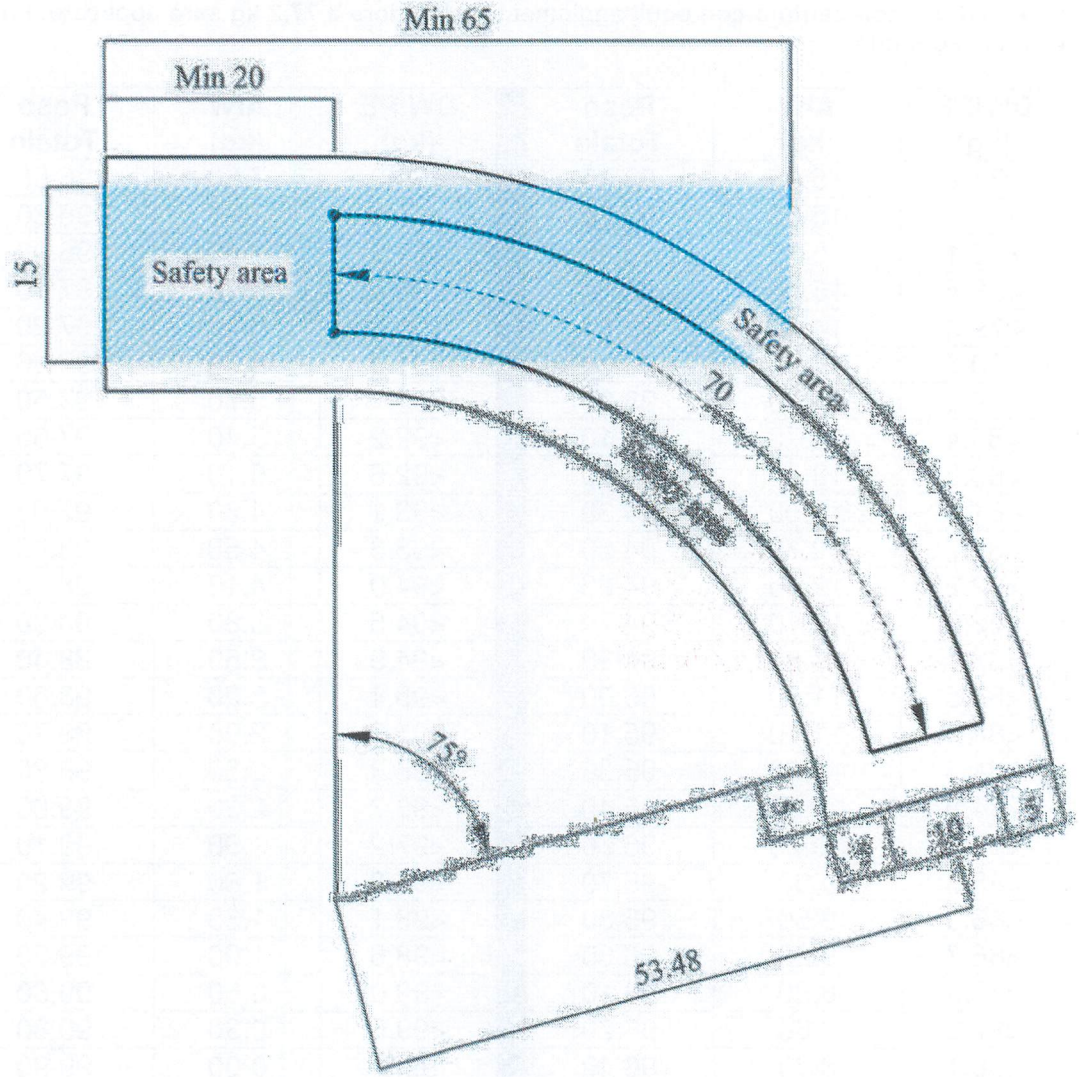
3 Il AIW del competitore è pesato e comparato al AIW determinato in 2.

4 Se il AIW determinato in 3 è superiore dell'AIW determinato in 2, verrà registrato un MR per quel round

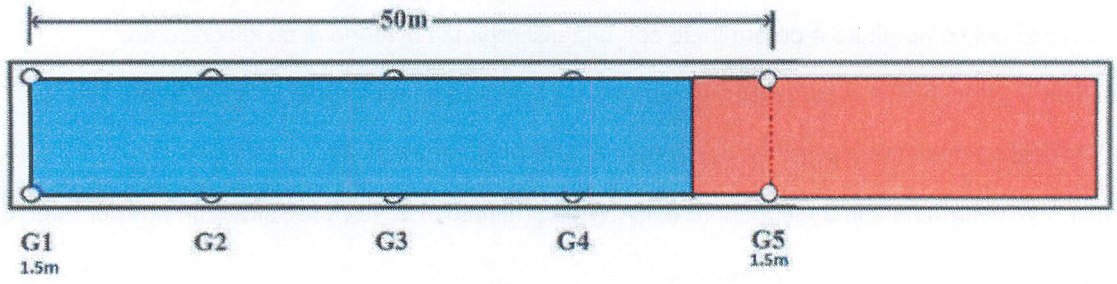
ADDENDUM F: ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO

F.1 Percorsi di Speed

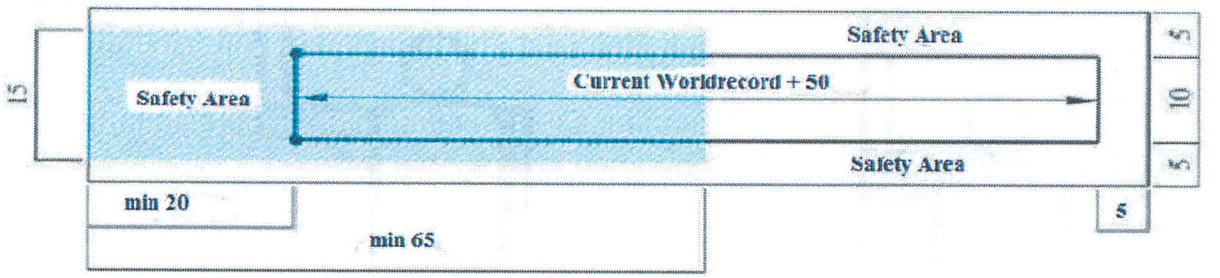
F.1.1 Percorso di Speed Carvato (Carvato Speed 70 metri)



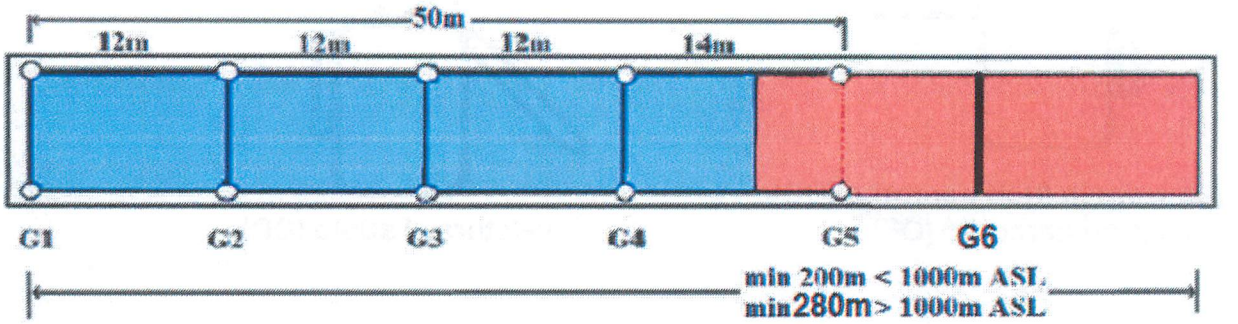
F1.2 Percorso Speed Diretto (Speed Dragato 50 metri e Speed Massimo 50 metri



F.2 Percorso di Distanza

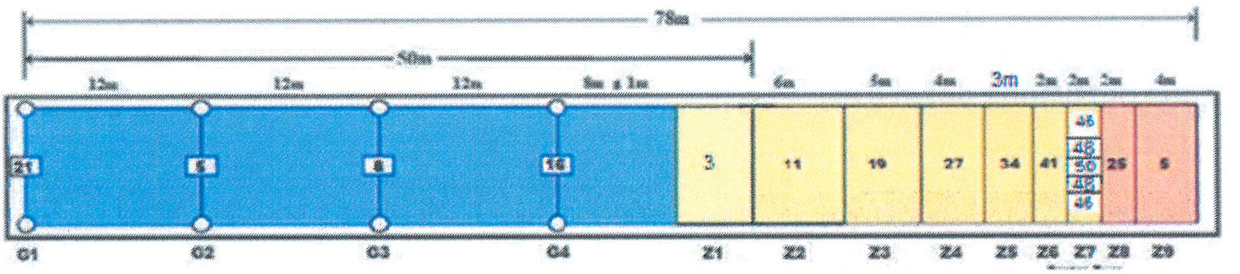


F.2.1 Distanza Dragata, Distanza Massima



Riferimento Addendum C 1.7 e C 2.3

F.3 Percorso Precisione a Zona



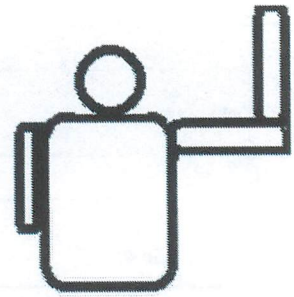
NOTA!!!

La zona 7 è così suddivisa:
zona 46 p. larghezza 3,5 mt, lunghezza 2 mt;
zona 48 p. larghezza 1 mt, lunghezza 2 mt;
zona 50 p. larghezza 1mt, lunghezza 2 mt.

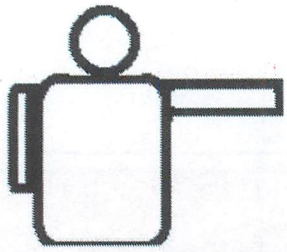
ADDENDUM G **SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI**



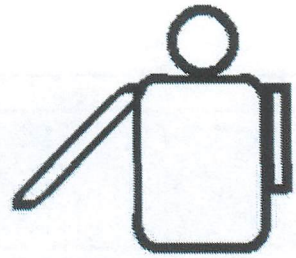
Ingresso fallito (ME)



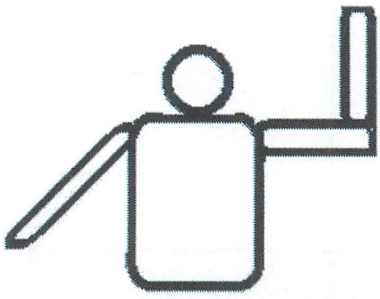
Vertical Extencion (VE)
Acqua non dragata (NW)



Atterraggio fuori percorso (OC)
Volo fuori percorso (OF)



velatura al suolo (CD)



Zona precisione down (DN)

ADDENDUM H: MODULO REVISONE VIDEO

RICHIESTA REVISIONE VIDEO	DECISIONE ORIGINALE
Nome del Competitore_____ **Competitore N.** _____ **Round n:** _____ **Prova CP** **Speed**_____ **Distanza**_____ **Precisione**_____	_____ **Esempi:** **G3 NW, Z5DN, VEG5**

PANNELLO REVISIONE VIDEO	SISTEMA DI DECISIONE Determinato dal CJ/EJ
Giudice richiedente _____ **CJ o EJ** _____ **Terzo Giudice** _____	**Pollice giù** _____ **Cartaceo** _____ **Altro** _____

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ Nessun cambio della decisione iniziale **Unanime (3:0) ____ Nessun cambio della decisione iniziale** **Unanime (3:0) ____ Cambio della decisione iniziale**	**ESISTE LA DECISIONE ORIGINALE**

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ Decisione finale _____ **Unanime (3:0) ____ Decisione finale** _____ Nota: una decisione a maggioranza di un VR lascia la decisione iniziale invariata, eccetto nel situazione in cui inizialmente non vi è stata presa alcuna decisione per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio. Poi, il voto di maggioranza darà la decisione.	**NON ESISTE UNA DECISIONE ORIGINALE**

CERTIFICAZIONE	ATTO FINALE
CAPO Giudice _____	_____
Data _____	**Iniziali del CJ**
	_____
	In accordo con la decisione del VRP, il CJ ha documentato l'azione sulla scheda punteggio per il round

ADDENDUM I: MODULO DEL RE-JUMP

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	**Orario 1^ chiamata** _____
Numero di partenza _____	**Orario imbarco** _____
Round n. _____	**Velivolo** _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	**Orario 1^ chiamata** _____
Numero di partenza _____	**Orario imbarco** _____
Round n. _____	**Velivolo** _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	**Orario 1^ chiamata** _____
Numero di partenza _____	**Orario imbarco** _____
Round n. _____	**Velivolo** _____
Firma CJ/EJ _____	

PER QUALSIASI CONTROVERSIA SULL'INTERPRETAZIONE DELLE NORME TECNICHE DI QUESTO REGOLAMENTO FANNO FEDE LE COMPETITION RULES FAI DELLA SPECIALITA'.

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO "CANOPY PILOTING" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO PARACADUTISMO CANOPY PILOTING 2017	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.2.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.4
3.2.6	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.6
5.7.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 5.7.4
B.1.4.2	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES B.1.4.2

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Luogo e data Vecchiano 05-04-2018

Piero Tanda

Paolo Bevilacqua

Mario Guercini

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CANOPY PILOTING

CAMPIONATO ITALIANO

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n._____ del_____ 2018

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

CANOPY PILOTING
CAMPIONATO ITALIANO
REGOLAMENTO

TAVOLA DEI CONTENUTI

1.	**AUTORITA' AECI**	**pag.**	**04**
2.	**ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE**	"	**04**
3.	**REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE**	"	**06**
3.1	Scopi della Competizione	"	06
3.2	Composizione delle Delegazioni	"	06
3.3	Composizione della Squadra nazionale di Canopy Piloting	"	06
3.4	programma delle prove	"	06
4.	**DESCRIZIONE DELLE PROVE ED OBIETTIVI**	"	**06**
4.1	Format delle Prove Standard della Competizione	"	07
4.1	Format delle Prove Alternative della Competizione	"	07
5.	**REGOLE GENERALI**	"	**07**
5.1	Condizioni del vento ed Indicatori	"	07
5.2	Quota minima di Lancio in un passaggio	"	07
5.3	Equipaggiamento e Pesi	"	07
5.4	Periodo Ufficiale di Allenamento	"	08
5.5	Ordine di lancio ed assegnazione dell'Uscita	"	08
5.6	Violazioni alla Sicurezza	"	09
5.7	Emissioni di sicurezza	"	09
5.8	problemi di Controllo dell'Equipaggiamento	"	09
5.9	Re-Jump dovuto a Malfunzionamenti	"	10
5.10	Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo	"	09
5.11	Re-Jump dovuto a interferenze Esterne	"	09
5.12	Re-Jump dovuto a fattori tecnici	"	09
5.13	procedure del Re-Jump	"	10
6.	**PUNTEGGIO**	"	**11**
6.1	Punteggio in tutti gli Eventi	"	11
6.2	Speed Carvato 70 metri	"	11
6.3	Speed carvato 50 metri	"	11
6.4	Speed massimo 50 metri	"	12
6.5	Distanza dragata 50 metri	"	12
6.6	Distanza massima	"	12
6.7	Precisione a Zona	"	12
6.8	calcolo dei punti	"	13
7.	**GIUDIZIO**	"	**13**
7.1	Conferenza dei Giudici	"	13
8.	**VIDEO CAMERE**	"	**14**
8.1	Uso delle video camere	"	14
8.2	Riesame Video	"	14
9.	**DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI**	"	**15**
9.1	Campione della prova	"	15
9.2	Spareggi	"	15
9.3	Assegnazione medaglie	"	15
ADDENDUM A	**SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO**	"	**16**
ADDENDUM B	**SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED**	"	**17**

ADDENDUM C	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA	"	18
ADDENDUM D	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA	"	19
ADDENDUM E	LISTA DEL PESO INDOSSATO ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTIVO	"	21
ADDENDUM F	ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO	"	22
ADDENDUM G	SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI	"	23
ADDENDUM H	MODULO REVISIONE VIDEO	"	24
ADDENDUM I	MODULO DI RE-JUMP	"	25

TITOLO DELLA COMPETIZIONE

"Campionato Italiano di Canopy Piloting "

1. AUTORITA' AECI

1.1 la Competizione sarà condotta sotto l'autorità garantita dalla AeCI, in accordo con i regolamenti del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale, e Sezione 5 approvato dall'IPC per l'anno di riferimento e convalidato dalla FAI, e le sue regole. Tutti i partecipanti accettano queste norme ed i regolamenti FAI come vincolanti al momento dell'iscrizione alla competizione.

2. ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE

AIW - Peso Individuale Addizionale.

Corpo – La struttura fisica di una persona incluso abbigliamento e calzatura.

Velatura al suolo (CD) – La situazione in cui nella Prova di Velocità la velatura di un competitore va a contatto con la superficie (del terreno) prima che il competitore abbia stoppato il tempo tagliando la linea del sensore del Cancello 5 (G5) con il suo corpo. Un pilotino non è considerato parte della velatura.

Percorso Chiuso – se per qualsiasi ragione il Capo Giudice (CJ), il Giudice alla Prova (EJ) od il Controllore FAI decidere di chiudere il percorso, un fumogeno arancione galleggiante e/o altri idonei indicatori sarà posto all'inizio del percorso od in altra ,appropriata posizione. Il tipo di indicatore e la posizione sarà descritto durante il breafing pre gara.

Problema di Controllo – Una situazione in cui un paracadute rende impossibile un sicuro approccio del percorso.

Percorso – La corsia designata che i competitori devono navigare ed è formata da cancelli e segnata da linee laterali in accordo con i dettagli in Addendum A,B,C e D. Le linee laterali sono parte del percorso.

Segnalatore di Percorso (Marker) – Sistemi che marcano ed indicano i limiti di percorso come mostrato in Addendum A.

Direttore Tecnico di Percorso (CDT) – Una persona preposta dall'organizzatore ed accettata dal Comitato IPC del Canopy Piloting per quell'incarico. Il CDT è responsabile della pianificazione, approntamento e manutenzione dei percorsi prima e durante la competizione.

Risultato di Default (DR) – Un DR in tutte le prove equivale a tre punti.

Contatto con il Suolo (DN) – Un atterraggio in cui il contatto con la superficie avviene con qualsiasi parte del corpo oltre che con i piedi.

Peso Competitore Equipaggiato (DWIPE) – è il normale peso che include abbigliamento e calzature normalmente indossati e l'equipaggiamento del paracadute. Vedere il Par. 5.3. "Equipaggiamento e Pesi"

Cancello (Gate) - consiste in due indicatori di percorso o sensori elettronici separati lateralmente da una distanza variabile come specificato in Addendum A

Cancello di Ingresso (G1) – vedi Cancello. Il primo cancello nel percorso. Nel Freestyle, la superficie è l'inizio del percorso.

Cancello di Uscita (G5) – Vedi Cancello. L'ultimo cancello del percorso.

Fluttuante (Kiting) – Il competitore mantiene la velatura (escluso il pilotino) in volo senza alcun contatto della superficie del terreno con la velatura.

Atterraggio – Un atterraggio ha inizio quando qualsiasi parte del corpo entra in contatto con la superficie del terreno, escluso contatto dovuto a dragaggio in acqua, e finisce con uno stop definitivo.

Zona di Atterraggio – nella prova di Precisione a Zona, le zone di atterraggio, definite con Z1-Z9 e CZ, sono definite aree entro i limiti del percorso con punteggi assegnati e specificati nell'Addendum D.

Abbattimento dell'Indicatore (MS) – I in tutte le Prove, quando qualsiasi parte del corpo del competitore o dell'equipaggiamento viene a contatto con un indicatore di percorso, sensore, trasmettitore o qualsiasi altro sistema fissato e causa la non funzionalità o necessita di riparazioni di qualsiasi genere, come determinato dal CJ o dall'EJ.

Risultato Minimo (MR) – Il MR in tutte le prove è zero punti.

Ingresso Fallito (ME) – Non convalidare il G1 per qualsiasi ragione, o nella prova di freestyle, no toccare l'acqua.

Uscita fallita (MX) – non convalidare il G5 per qualsiasi ragione.

Dragaggio non effettuato (NW) – Contatto con l'acqua con qualsiasi parte del corpo non mostrato chiaramente.

Atterraggio fuori Percorso (OC) – Una situazione in cui parte del corpo di un competitore effettua il contatto con la superficie del terreno fuori del percorso non mantenendo simultaneamente il contatto con la superficie all'interno del percorso.

Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) – è il periodo di tempo per i lanci di allenamento ufficiali.

Volo fuori Percorso (OF) – una situazione in cui nessuna parte del corpo del competitore rimane all'interno del percorso e non vi è alcun contatto con il terreno.

Equipaggiamento del Paracadute – Al fine del calcolo del peso descritto in par. 5.3.3. l'equipaggiamento del paracadute è il complesso paracadute ed il casco.

Cartellino giallo (YC) – una penalità, spesso riconosciuta come pericolo, emesso da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione generale . Un YC, può ma non è necessario, essere emesso prima di un cartellino rosso. Due cartellini gialli emessi durante una singola competizione sono equivalenti ed hanno lo stesso valore dell'emissione di un cartellino rosso.

Cartellino Rosso (RC) – Una penalità emessa da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione Generale.

Risultato – il valore in punti di un punteggio, dopo aver applicato le procedure di calcolo nel par. 6.8. od i punti risultanti da un DR o da un MR.

Zona di Sicurezza – le aree fuori del percorso come specificato in Addendum A5

Punteggio – la valutazione da parte dei giudici del conseguimento di un competitore durante la navigazione del percorso; per esempio tempo in secondi per lo Speed, distanza in metri per il Distance, punti in Precisione a Zona e punti in Freestyle. Il punteggio minimo è zero.

Punteggio di un Cancello – un cancello è convalidato quando qualsiasi parte del corpo di un competitore rompe il piano immaginario tra due indicatori di percorso che costituiscono il cancello, o rompono la linea del sensore elettronico del cancello.

Punteggio di un cancello in acqua – mostrare chiaramente un contatto ininterrotto con la superficie dell'acqua nell'esecuzione di un dragaggio con qualsiasi parte del corpo , quando si passa attraverso la linea immaginaria che corre tra la parte anteriore dell'indicatore di percorso del cancello in acqua.

Atterraggio in piedi (UP) – un atterraggio in cui nessuna parte del corpo di un competitore a parte i piedi viene a contatto con la ,superficie del terreno.

Contatto con la Superficie del Terreno – il punto in cui qualsiasi parte del corpo di un competitore viene a contatto con qualsiasi parte della superficie del terreno incluse strutture naturali od artificiali e materiali.

Estensione Verticale (VE) – quando un competitore passa attraverso, ma sopra agli indicatori di percorso che costituiscono il cancello fallendo il punteggio del cancello. Il Ve si applica ai cancelli come specificato nelle regole nei par. 6.1 – 6.7.

Esame Video (VR)

Pannello per il Riesame Video (VRP)

Cancello in acqua (G1-G4) – i cancelli piazzati nella porzione in acqua del percorso.

Atterraggio in acqua (WL) – atterraggio nella porzione min acqua del percorso.

3. REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE

3.1 **Scopi del Campionato:**

3.1.1 Determinare i campioni Italiani per l'anno di riferimento del Canopy Piloting nelle prove di **Zone di Atterraggio, Distanza Dragata, Velocità Carvata e Combinata**

3.1.2 Determinare la classifica nazionale dei competitori partecipanti;

3.1.3 Promuovere la sicurezza e sviluppare l'addestramento e la competizione del Canopy Piloting

3.1.4 Scambiare idee e rafforzare amichevoli relazioni tra i paracadutisti sportivi, giudici e personale ,di supporto di tutte ,le ,nazioni.

3.1.5 permettere ai partecipanti di accomunare e scambiare esperienze, conoscenze ed informazioni.

3.1.6 Promuovere metodi di giudizio ed esperienze.

3.2 programma delle prove

3.2.1 La competizione comprenderà tre round per ogni evento Speed, Distance e Accuracy, come descritto nel par. 4

3.2.2 L'organizzatore deve specificare nella presentazione il tipo di prove incluse, ed in caso di Speed Carvato la direzione della curvatura, destra o sinistra.

3.2.3 Il numero minimo di round richiesti per la convalida della prova è un round. Una competizione valida richiede una prova valida per almeno un round per Speed, Accuracy e Distance.

3.2.4 Il Freestyle sarà offerto come evento a se stante.

3.2.5 La competizione si svolgerà in un massimo di tre giorni,

3.2.6 durante la competizione, a nessun competitore è permesso alcun lancio eccetto i lanci di competizione. Sono permessi i lanci indoor.

4. DESCRIZIONE DEGLI EVENTI ED OBBIETTIVI

4.1 Competizione Standard – Format degli Eventi

4.1.1 Velocità carvata (Speed) 70m: far volare un paracadute in un tempo più veloce possibile attraverso G1 e G5 rimanendo entro i bordi del percorso carvato. Vedi par. 6.1 e 6.2 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.2 Distanza dragata (Distance) 50m: far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso dragando l'acqua al o prima del G1, volando attraverso G1 e G5 (50m), ed atterrando entro i bordi del percorso. Vedi par 6.1 e 6.5 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.3 Precisione a Zona (Accuracy): far volare il paracadute attraverso G1, effettuare un dragaggio in acqua attraverso quanto più possibile dei cancelli in acqua e continuare per atterrare precisamente dentro una zona di atterraggio. Vedi par 6.1 e 6.7 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio

4.2 Competizione Alternativa. Format degli Eventi

4.2.1 Format alternativi, se scelti, devono essere inclusi nella presentazione per un Evento di Prima categoria. Devono essere offerti come sostituzione di uno o più round di format di competizione standard sia di Distance Dragata che di Speed carvato come descritti nel par. 4.1 mantenendo il numero di round e prove od in aggiunta al formato standard della competizione (p.e. Freestyle).

4.2.2 Velocità Dragata 50m: far volare il paracadute nel più breve tempo possibile dragando l'acqua al o prima del G1 e continuando attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.3 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.3 Velocità massima 50m: far volare il paracadute il più velocemente possibile attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.4 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.4 Distanza massima: far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso volando attraverso G1 ed atterrando entro i bordi del percorso . Vedi par 6.1 e 6.6 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

5. REGOLE GENERALI

5.1 Condizioni del vento ed indicatori

5.1.1 la velocità del vento massima accettabile misurata da un anemometro è 7 m/sec de ogni direzione, eccetto per l'Accuracy ove è 5 m/sec da ogni direzione.

5.1.2 Vi deve essere un sistema anemometrico per la misurazione del vento, posizionato in accordo con SC5 par. 4.3.5, che dovrà essere controllato ad intervalli di 10 minuti. Se il vento supera i 5 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto dei 5 m/sec per almeno 5 min. Nell'Accuracy, se il vento supera i 3 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto di 3m/sec. per almeno 5 minuti.

5.1.3 Una manica a vento capace di rispondere a venti di almeno 2 m/sec. sarà posizionata entro 50 m del percorso.

5.1.4 Un indicatore della direzione del vento (streamer) capace di rispondere a venti inferiori a 2 m/sec. sarà montato su un palo entro 20 metri dal G1.

5.1.5 Il CJ determinerà le posizioni della manica a vento e dell'indicatore di direzione del vento assicurandosi che entrambi siano completamente visibili per i competitori che approcciano il percorso. Questa determinazione non è soggetta a proteste.

5.2 La quota minima di lancio in un passaggio è

5.2.1 1200 metri con 1 o 2 competitori

5.2.2 1500 metri per 3 o 4 competitori

5.2.3 1750 per 5 o 6 competitori

5.3 Equipaggiamento e pesi

5.3.1 Tutti i competitori devono indossare un casco protettivo a gusto rigido.

5.3.2 Un equipaggiamento protettivo deve essere indossato ed è vivamente consigliato. Non deve ostacolare l'equipaggiamento del paracadute del competitore o compromettere la sicurezza, come determinato dal Controllore FAI.

5.3.3 Al momento della pesatura effettuata dal Controllore FAI, o da persona designata dal Controllore FAI, DWIPE è calcolato e registrato. Il DWIPE è la base per definire il totale massimo di peso addizionale individuale autorizzato in accordo con la lista in Addendum E.

5.3.4 Una variazione di 1 kg oltre l'attuale DWIPE, determinato precedentemente, è autorizzato nel peso indossato normalmente quando una verifica del peso è effettuato dal Controllore FAI durante la competizione.

5.3.5 I componenti di un peso aggiuntivo individuale devono avere un sistema manuale a rilascio veloce. Il sistema manuale di rilascio deve essere posizionato nella parte anteriore del busto del competitore, essere facilmente accessibili e fatti in modo tate da essere velocemente utilizzati da una persona in pericolo in caso di emergenza. Non si deve sganciare da solo e deve essere accettato dal Controllore FAI:

5.3.6 Una bilancia capace di indicare il peso con incrementi di 1/10 di kg deve essere fornito ai competitori. Una seconda identica bilancia deve essere disponibile per il Controllore FAI se richiesto.

5.3.7 Il Controllore FAI determinerà una selezione per il controllo del peso dei competitori prima o durante la competizione.

5.4 Periodo Ufficiale di Allenamento

5.4.1 Il Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) , è il periodo di due giorni prima della data ufficiale dell'inizio della competizione. Le date ed altri dettagli pertinenti l'OPP devono essere inclusi nei Bollettini Ufficiali di informazione.

5.4.2 L'Organizzatore deve provvedere all'opportunità di effettuare lanci per i competitori in tutti i percorsi delle prove durante l' OPP.

5.4.3 Durante gli OPP tutti i competitori devono effettuare almeno un lancio di allenamento sul percorso. E' responsabilità del competitore attenersi a questa regola per poter competere. Questa regola può essere tralasciata con mutuo accordo del Controllore FAI, CJ ed il Jury per ragioni pertinenti.

5.4.4 Durante gli OPP e prima dell'inizio della competizione, una esercitazione di chiusura del percorso deve essere condotta dal CJ. Il periodo del quale deve essere annunciato in anticipo di modo che tutti gli addetti ed i competitori possono partecipare. Questo deve essere un addestramento pieno, ed è obbligatorio per tutti i giudici ed addetti, incluso l'uso delle fumate, il personale medico di emergenza, ed una simulazione di chiamata dell'ambulanza. Il Controllore FAI deve approvare che sia stato effettuato l'addestramento e riportare i risultati al Jury prima dell'inizio della competizione.

5.5 Ordine di Lancio ed assegnazione dell'Uscita

5.5.1 I risultati dei più recenti FCE determineranno l'ordine di lancio per i primo round. Quei competitori saranno raggruppati in ordine inverso dei piazzamenti della combinata FCE e salteranno alla fine del round.

5.5.2 Competitori individuali che non hanno partecipato al più recente FCE avranno il loro ordine di lancio determinato tramite sorteggio, fatto dal CJ, saranno posizionati nei rimanenti settori aperti e si lanceranno all'inizio del round.

5.5.3 Una persona designata dal MD supervisionerà e registrerà l'ordine di lancio entro ogni passaggio come determinato dai competitori.

5.5.4 Un risultato minimo (MR) verrà assegnato ai competitori coinvolti se l'EJ od il CJ non verranno informati di qualsiasi cambio dell'ordine di uscita assegnato, prima della chiamata dei 15 minuti prima dell'imbarco.

5.5.5 L'ordine dei passaggi di lancio, sarà ruotato del 20% verso il basso, con l'inizio del nuovo round in ogni evento nel giorno successivo. La rotazione sarà fatta prendendo il primo 20% dell'ordine di lancio e piazzandolo alla fine dell'ordine di lancio. Il Direttore della Prova può anche impiegare la medesima procedura per ruotare l'ordine di lancio quando si inizia un altro evento nello stesso giorno.

5.5.6 Il MD può fare ed utilizzare un ordine di lancio inverso combinato aggiornato in ogni round di ogni prova se il tempo lo permette.

5.5.7 Su unanime accordo del MD ed il CJ un evento può iniziare prima del completamento di un altro evento. L precedente evento può essere completato più tardi nella competizione. Nessun evento ha priorità su qualsiasi altro evento.

5.5.8 Ove vi sia l'opzione di un ingresso duplice nel percorso, che permette di navigare il percorso in più di una direzione. L'opzione deve essere selezionata per un round completo. La configurazione del percorso deve rimanere come descritto nel bid.

5.6 Violazioni alla sicurezza

5.6.1 I competitori devono lasciare il percorso immediatamente dopo atterraggio. Un YC sarà emesso dal CJ o dall'EJ per non aver rispettato questa regola e creando conseguentemente un pericolo per un altro competitore a meno che le circostanze sono oltre il controllo del competitore come determinato dal CJ e l'EJ.

5.6.2 Un CJ può emettere un YC ad un competitore per violazione alla sicurezza. Possono essere emessi in generale per azioni insicure, mancanza di sufficiente controllo della velatura, od errata gestione della velatura.

5.6.3 Un secondo YC equivale all'emissione di un RC come per 5.6.5.

5.6.4 Il CJ insieme al Controllore FAI, con unanime accordo, possono emettere un RC senza un preventivo YC per ogni azione che presenta pericolo immediato e rischioso pericolo per il competitore od altri al suolo. Esempio di ciò include, ma non è limitato a basso approccio sopra la folla o volare la velatura in modo incontrollato tra persone ed oggetti dentro o fuori del percorso.

5.6.5 L'emissione di un RC comporterà la squalifica del competitore da ulteriore partecipazione alla competizione, inclusa la cancellazione di ogni risultato già ottenuto durante la competizione. Il competitore verrà registrato come "squalificato" e verrà registrato nella lista dei piazzamenti dopo tutti i competitori.

5.7 Decisioni di Sicurezza

5.7.1 Il CJ od il Controllore FAI possono sospendere una competizione in qualsiasi momento se il vento o le condizioni meteo si suppongono creare pericolo alla sicurezza dei competitori anche se le condizioni sono entro i limiti del vento. Il MD deve poi notificare al pilota la sospensione dei lanci ai competitori.

5.7.2 Il pilota del velivolo segnalerà ai competitori quando è possibile lanciarsi. Tutti i competitori saranno edotti sugli specifici segnali di uscita e difficoltà alla conferenza prima dell'evento dei competitori

5.7.3 Il MD informerà i competitori tramite il pilota di ogni cambio dell'ordine di uscita e di quota di lancio che il lancio dei competitori deve essere fermato. Il MD deve informare il CJ/EJ di qualsiasi cambio o sospensione dei lanci.

5.7.4 I competitori devono entrare nel percorso in ordine di uscita. Vi deve essere un sufficiente spazio tra i competitori, per assicurare sicurezza nella separazione e permettere un tempo per il giudizio e manutenzione del percorso. Comunque, se non è possibile entrare nel percorso in ordine di uscita causa circostanze fuori dal controllo del competitore, il competitore può entrare nel percorso (provvedendo affinché che non vi sia conflitto con altri competitori) e ricevere il punteggio assegnato come determinato dal CJ. Altrimenti il Par 5.5.4 sarà applicato.

5.7.5 Durante tutti gli eventi, una persona, designata dal CJ, sarà equipaggiata con un sistema di attenzione udibile al fine di avvertire il personale della competizione dell'approccio dei competitori tramite i seguenti segnali.

5.7.5.1 Tre (3) brevi segnali indicanti l'uscita dei competitori dal velivolo.

5.7.5.2 Uno (1) segnale lungo, quando ogni competitore inizia la rotazione per l'approccio finale. Allo stesso tempo, il personale della competizione deve liberare il percorso e posizionarsi all'esterno del percorso.

5.8 Problemi di Controllo dell'Equipaggiamento

5.8.1 Un competitore che sperimenta un problema di controllo od un malfunzionamento, che richiede l'uso della velatura di riserva non deve navigare sul percorso e deve utilizzare un'area di atterraggio alternativa se la sicurezza lo permette.

5.8.2 Un competitore che ha un problema di malfunzionamento della velatura principale che crea un problema di controllo senza richiedere uno sgancio della velatura non deve atterrare nel percorso.

5.8.3 Una persona qualificata sarà designata dal CJ per effettuare una ispezione dell'equipaggiamento immediatamente dopo che il competitore è atterrato per confermare che il competitore ha subito il malfunzionamento, che non è stato creato dal competitore stesso (p.e. errore di ripiegamento). Il competitore non deve rimuovere le condizioni della velatura o dell'equipaggiamento prima dell'ispezione.

5.9 Re-Jump dovuti a malfunzionamenti

5.9.1 Ad un competitore che sperimenta un problema di controllo o malfunzionamento, non creato dallo stesso competitore è garantito solo un re-jump durante la competizione, altrimenti l'attuale punteggio del lancio coinvolto sarà applicato.

5.10 Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo

5.10.1 Se il vento supera il limite massimo in qualsiasi momento nel periodo da quando il competitore inizia ola rotazione dell'approccio finale sino alla fine dell'atterraggio del competitore, si applica quanto segue:

5.10.1.1 In Distance e Speed, nessun punteggio sarà assegnato ed il competitore dovrà fare il re-jump.

5.10.1.2 In Accuracy a Zona e Frestyle, il competitore può accettare il punteggio ottenuto entro 10 secondi dopo il ricevimento dell'informazione; altrimenti verrà effettuato un re-jump.

5.10.1.3 Se il vento supera i 5m/sec in Speed e Distance o 3m/sec in Accuracy a Zona ed un cambio di direzione di più di 90 gradi in 2 secondi (come misurato e registrato automaticamente da un sistema elettronico), un competitore che atterra entro 30 sec dopo il cambiamento del vento, riceverà un re-jump dal CJ od EJ. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso dell'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.10.2 Se un competitore sperimenta condizioni avverse del tempo come determinato dal CJ o del'EJ al competitore sarà offerto un re-jump. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso del'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.11 Re-jump dovuti a interferenze esterne

5.11.1 Ad un competitore che subisce interferenze , al suolo od in aria da parte di altri competitori, paracadutisti od altri oggetti, potrà essere assegnato un re-jump su decisione del CJ o l'EJ.

5.11.2 Qualsiasi altro competitore che subisce interferenze come risultato di un competitore che non libera il percorso può ricevere un re-jump a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.3 Se due o più competitori approcciano e/o entrano nel percorso vicini insieme e nell'atto creano interferenza tra l'uno e l'altro, sarà assegnato un re-jump ad uno, ad entrambe od a nessun competitore a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.4 La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dal ricevimento dell'offerta, altrimenti il punteggio del lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.12 re-jump dovuti a fattori tecnici

5.12.1 Se il sistema elettronico del tempo punteggio nella prova di Speed è mal funzionante ed inabile a produrre un punteggio, sarà assegnato un re-jump a quei competitori coinvolti.

5.12.2 Se un indicatore di percorso o qualsiasi sistema tecnico di punteggio e stato reso per qualsiasi ragione e non può essere riparato prima che il successivo competitore naviga il percorso, al successivo competitore(i) sarà assegnato un re-jump solo se l'indicatore di percorso danneggia irrimediabilmente il processo del punteggio per un competitore come determinato dal CJ o l'EJ.

5.12.3 Nel caso di un percorso chiuso, i competitori non sono autorizzati ad entrare e navigare il percorso.

5.12.4 Se non vi è sicurezza nel rimanere al di fuori del percorso e/o non è disponibile una zona di atterraggio alternativa, il competitore può effettuare un normale atterraggio non aggressivo sul percorso.

5.12.5 Ad un competitore coinvolto su quanto sopra verrà garantito un re-jump come deciso dal CJ o l'EJ altrimenti un risultato minimo (MR) sarà applicato a quel lancio.

5.13 Procedure del Re-Jump

5.13.1 Ogni competitore a cui è stato assegnato un re-jump deve ricevere un modulo di re-jump da parte dell'EJ od il CJ da consegnare al MD.

5.13.2 Il competitore deve effettuare il re-jump alla prima opportunità come determinato dal MD, che informerà il CJ prima che sia stata effettuata la chiamata dei 15 minuti, sul quale decollo ed in quale ordine di uscita il re-jump sarà eseguito.

6. Punteggio

6.1 Punteggio in tutti gli eventi

6.1.1 Se non altrimenti specificato il par. 6.1 si applica a tutti gli eventi.

6.1.2 Convalidare G1 in tutte le prove comporta almeno un default result (DR) a meno che non vi sia una squalifica.

6.1.3 Eccetto il caso di un ME o squalifica, se volare fuori, indicatore abbattuto, atterraggio fuori percorso, velatura a terra, estensione verticale, o acqua non dragata, penalità (OF, MS, OC, CD, VE, NW) per un lancio dopo che G1 è stato convalidato, il risultato per il lancio è un DR.

6.1.4 Un risultato minimo (MR) si applica ad un lancio nelle seguenti situazioni:

6.1.4.1 Accertamento di ingresso fallito (ME), non importa dove il competitore atterra.

6.1.4.2 Mancanza di indossare un casco protettivo mentre si naviga il percorso della competizione.

6.1.4.3 Mancanza di notifica del cambio di ordine di lancio o creare interferenza, come determinato dal CJ e l'EJ (vedi par. 5.5.6)

6.1.4.4 Superare il peso addizionale individuale (AIW) autorizzato come in Addendum E.

6.2 Punteggio in Speed carvato 70 metri

6.2.1 Il competitore deve tagliare il raggio del sensore con qualsiasi parte (i) del corpo al G1 per iniziare ed il G5 per interrompere il tempo ed almeno parte del corpo del competitore deve rimanere entro i bordi del percorso di Speed carvato da G1 a G5. Volare fuori (OF) ed Estensione verticale (VE) possono essere applicati al G2 sino al G5 ed atterraggio fuori corso (OC) si applica dopo che G1 è stato convalidato, ma prima che il G5 è stato convalidato.

6.2.2 Il contatto da parte del competitore entro i bordi del percorso è permesso per tutto il tempo in cui il competitore mantiene la velatura in volo di modo che la velatura a terra (CD) avviene dopo che il competitore ha convalidato G5 con parte del corpo. CD dopo che G5 è stato convalidato non ha effetto sul punteggio ottenuto.

6.2.3 Il punteggio di un competitore per un lancio è il tempo ottenuto navigando il percorso ed è misurato al millesimo di secondo.

6.3 Punteggio in Speed dragato 50 metri

6.3.1 Il competitore deve dragare in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica no dragaggio in acqua (NW).

6.3.2 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.4 Punteggio Speed massimo 50 metri

6.4.1 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.5 Punteggio in Distanza dragata 50 metri

6.5.1 Il competitore deve dragare l'acqua in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica il non dragaggio in acqua (NW).

6.5.2 E' permesso toccare l'acqua dentro il percorso.

6.5.3 Si applica l'atterraggio fuori percorso (OC). L'estensione verticale (VE) si applica al G5 dei 50 metri.

6.5.4 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermarsi completamente entri i bordi del percorso. L'Atterraggio fuori percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.5.5 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.5.4 sarà:

6.5.5.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o la superficie di contatto è posta nella porzione di terreno del percorso prima del G5.

6.5.5.2 50 metri se l'atterraggio è al g5.

6.5.5.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.6 Punteggio della Distanza Massima.

6.6.1 Il contatto con l'acqua prima e dentro il percorso è permesso ma non richiesto.

6.6.2 Dopo aver convalidato G1, l'atterraggio del competitore deve iniziare e terminare entro i bordi del percorso. L'atterraggio fuori del percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane sulla superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.6.3 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.2 sarà:

6.6.3.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o avviene nella superficie di contatto con la porzione di terreno del percorso prima di G5.

6.6.3.2 50 metro se l'atterraggio è a G5.

6.6.3.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.7 Punteggio in Precisione a Zona

6.7.1 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermare entro i bordi del percorso. L' OC si applica se il contatto con la superficie avviene fuori dei bordi del percorso e nessuna parte del corpo del competitore ,rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.7.2 Un competitore deve convalidare i punti dragando i cancelli in acqua per almeno un cancello in acqua per convalidare i punti nella zona di atterraggio I punti sono ottenuti per ogni dragaggio di cancelli in acqua. I punti per i cancelli in acqua sono indicati nell'addendum D.

6.7.3 Un competitore deve convalidare i punti nella zona di atterraggio per almeno una zona di atterraggio per convalidare i punti dei cancelli in acqua. L'atterraggio in acqua dopo aver convalidato il G1 comporterà un DR. I punti della Zona di atterraggio sono in Addendum F. Il competitore riceverà il punteggio della zona con il più basso punteggio che è stato ottenuto durante l'atterraggio.

6.7.4 Il punteggio di un competitore per un round di precisione a zona è la somma dei punti dei cancelli in acqua e zona di atterraggio meno 10 punti per aver mancato di eseguire un atterraggio in piedi(UP)

6.8 Calcolo dei punti

Il calcolo per convertire i punteggi di ogni round in punti è il seguente:

6.8.1 I competitori sono piazzati in ogni round di ogni prova in ordine al punteggio sommato per questo round (Distanza e Precisione a Zona, il più alto punteggio, Speed il punteggio più basso.

6.8.2 Distanza e Precisione a Zona: il punteggio del competitore meglio piazzato in ogni round risulta in 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori del round sono calcolati come percentuale del risultato del competitore meglio piazzato, espresso in punti, calcolato al terzo decimale senza arrotondamento.

6.8.3 Speed: ogni punteggio registrato è elevato alla 1,333, calcolato e mostrato al terzo decimale con nessun arrotondamento applicato. Il punteggio risultante applicato del competitore meglio piazzato in ogni round risulta il 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori per il round sono calcolati come percentuale inversa del risultato del competitore meglio piazzato, espressi in punti, e calcolato al terzo decimale senza arrotondamento

7. GIUDIZIO

7.1 Conferenza dei Giudici

7.1.1 Il CJ organizzerà una conferenza dei giudici prima dell'inizio della competizione. Tutti i giudici devono partecipare alla conferenza.

7.1.2 Tutti i membri del pannello dei giudici devono essere Giudici FAI di CP.

7.1.3 I giudici al Training possono essere impiegati in aggiunta al pannello dei giudici prevedendo che essi siano sotto la supervisione del CJ o del CJ al Training ed abbiano partecipato alla conferenza dei giudici.

7.1.3.1 L'Organizzatore deve provvedere ad assegnare 4 ulteriori persone per assistere i Giudici durante tutta la competizione. Tutte le 4 persone devono essere accettate in anticipo dal CJ, e dovranno avere una qualifica di CP nazionale. Una qualifica Fai non aggiornata od una buona conoscenza delle regole di gara.

7.1.4 Ogni esecuzione sarà giudicata da almeno tre membri del pannello dei giudici.

7.1.5 I lanci di allenamento saranno giudicati a discrezione del CJ. Il periodo di tempo durante il quale gli specifici eventi saranno giudicati, durante gli OPP saranno comunicati dal CJ.

7.1.6 I giudici saranno posizionati strategicamente lungo il percorso in base delle necessità della specifica prova e l'equipaggiamento tecnico in uso per la specifica prova come determinato dal CJ o l?EJ.

7.1.7 In tutte le prove, i giudici assegnati utilizzeranno i rispettivi segnali o metodi come determinato dal CJ per indicare i punteggi.

7.1.7.1 La mancanza di convalida dei cancelli è indicata da un giudice designato con il rispettivo segnale.

7.1.7.2 I punteggi per l'atterraggio in Precisione a Zona, incluso l'UP, ed in distanza dragata sono registrati su schede punteggio indipendenti in due differenti punteggi. Sono trasmesse all'addetto al punteggio nel modo deciso dal CJ.

7.1.7.3 I giudici devono registrare ogni violazione alle regole di un competitore (p.e. ME, MS, OF. OC.VE.CD, ordine di lancio mischiato, interferenza, problemi di controllo, etc.) ed anche se occorre una visione del video (VR) per qualsiasi ragione.

7.1.7.4 Tutti i giudici dovranno osservare il volo incontrollato di un competitore, se un giudice è testimone di ciò che lui reputa un atto non in sicurezza, dovrà informare il CJ di modo che una YC od una RC venga emessa , se così è deciso.

8. VIDEO CAMERE

8.1 Uso delle video Camere

8.1.1 In ogni prova ad eccezione per il Freestyle ci deve essere una video camera al cancello di ingresso G1 ed al cancello di uscita G5, posizionate alla stessa altezza del cancello/sensore. Le camere ai cancelli d'entrata ed uscita devono essere capaci di riprodurre a velocità ridotta.

8.1.2 In quelle prove ove il sistema video è impiegato al cancello G1 e G5, nello Speed carvato e la Distanza dragata, deve essere capace di visione video rallentata. Al G1, deve essere capace di registrare numeri e nomi ben udibili.

8.1.3 Almeno una camera addizionale sarà impiegata quale mezzo per giudicare e/o sorvegliare come deciso dal CJ/EJ.

8.1.3.1 Nello Speed carvato 70m posizionato a discrezione del CJ/EJ.

8.1.3.2 Nella Precisione a zona posizionato vicino alla zona di atterraggio 8 rivolta verso le zone di atterraggio.

8.1.4 Un sistema di video camera od un sistema elettronico, può essere impiegato come sostituzione per le condizione citate nel par. 8.1.3 per il giudizio assistito tecnicamente come determinato dal CJ/EJ in ogni evento.

8.1.4.1 Nella Precisione a zona ogni sistema video assistito ai cancelli in acqua, utilizzato ad uno o più cancelli in acqua o le zone di atterraggio a discrezione del CJ/EJ.

8.1.4.2 Nella Distanza ogni sistema video assistito od altro sistema elettronico di misurazione a discrezione del CJ/EJ può essere utilizzato. La misurazione è fatta segnando il punto di atterraggio con un 'asta nel percorso.

8.1.4.3 Se il CJ decide che la prova video sul percorso è idonea per un giudizio video, di tutto o parte del percorso, i principi minimi di valutazione (par. 7.1.4) si applica per il giudizio video.

8.2 Riesame video

8.2.1 A richiesta di un membro del pannello dei giudici e se la un Riesame Video (VR) è stato registrato sila scheda punteggio del giudice, il CJ o l'EJ ordinerà un riesame video del lancio in questione alla prima opportunità.

8.2.2 Il riesame video richiesto sarà registrato su un modulo di VR, che deve essere consegnato al CJ, per iniziare la procedura di VR.

8.2.3 Il Pannello Riesame Video (VRP) formato da tre persone è composto da CJ e/o EJ, e se possibile, il membro del pannello dei giudici che ha richiesto il VR. e/o un altro giudice.

8.2.4 La procedura di VR consiste di un massimo di tre visioni di parte/i del lancio in questione. Visione a velocità ridotta può essere impiegata dopo la prima visione.

8.2.5 In qualsiasi momento durante il processo di riesame e senza alcuna discussione, i giudici possono prendere la loro decisione utilizzando la seguente procedura:

8.2.5.1 Conferma della decisione su una scheda punteggio dei giudici in ,originale.

8.2.5.2 Determinazione del risultato di un VR utilizzando la procedura di voto visionata dal CJ/EJ. Qualsiasi decisione deve essere presa chiaramente solo tramite un "S" od un "NO". (p.e. con pollice su-pollice giù a comando od indicazione di un SI od un NO per scritto, etc.) senza alcuna applicazione di possibilità di applicazione alternative od opzioni che non siano "SI" o "NO".

8.2.5.3 La decisione iniziale sulla scheda punteggio può essere cambiata solo con unanime decisione del VRP.

8.2.5.4 Un accertamento a maggioranza di un VRP lascia il giudizio iniziale invariato. Se non vi è stato un iniziale accertamento per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio, il voto a maggioranza sarà utilizzato come decisione.

8.2.6 Il CJ rivedrà la decisione del VRP, documenterà il risultato sul modulo del VR e correggerà il punteggio del competitore sulla scheda e sulla lista dei risultati , se necessario.

8.2.7 I punteggi non saranno definitivi sino a quando i dati ed/o le registrazioni non saranno revisionate, se necessario. Il CJ sarà responsabile per la determinazione del risultato finale dei competitori ed il piazzamento.

9. DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI

9.1 Campione della prova

9.1.1 Campione Individuale della Prova: in ogni prova valida, Speed, Distance ed Accuracy, il campione individuale di una prova è il competitore con il più alto numero di punti aggregati dei round completati in quella particolare prova.

9.1.2 Campione di Combinata: il competitore con il più alto numero di punti aggregati di tutte e tre le prove. Se vi sono meno di tre prove valide, non vi sarà un Campione di Combinata.

9.2 Spareggi

9.2.1 In ogni specifica prova, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti di una prova, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.1.1 Un lancio di spareggio nella specifica prova.

9.2.1.2 Se non è possibile un lancio di spareggio, prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.1.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.2.2 Per il campione di combinata, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti in combinata, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.2.1 Prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.2.2 Se non vi è spareggio il singolo punteggio più alto in Distance in un round completato otterrà il piazzamento più alto.

9.2.2.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.3 Assegnazione Medaglie

9.3.1 Campione di Speed: 1°, 2°, 3° posto;

9.3.2 Campione di Distance: 1°, 2°, 3° posto;
9.3.3 Campione di Accuracy: 1°, 2°, 3° posto
9.3.4 Campione in Combinata: 1°, 2°, 3° posto

ADDENDUM A: SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO

A.1 Tutti i percorsi devono iniziare su una superficie di acqua.

A.2 Tutti i percorsi devono essere larghi 10 metri per tutta la lunghezza del percorso.

A.3 La superficie d'acqua deve essere larga almeno 15 metri e lunga almeno 65 metri.

A.4 Ove applicabile, la superficie d'acqua deve essere provvista di un'area di sicurezza di almeno 20 metri prima di G1. Comunque se il sito lo permette, si raccomanda che l'area di sicurezza sia più larga possibile.

A.4.1 La superficie d'acqua deve avere una profondità minima di 0,60 metri per tutta la larghezza minima dal dall'inizio del bacino sino al G2.

A.4.2 I requisiti minimi di profondità del bacino richiesto dal G2 ed è permesso diminuire gradualmente sino al termine del pond, è prevista una profondità minima per la lunghezza di:

0,50 metri sino al G3

0,40 metri sino al G4.

A.4.2.3 Le dimensioni del bacino su descritte valgono anche per il Freestyle.

A.4.3 per ragioni di sicurezza, il livello dell'acqua deve essere mantenuto alto abbastanza per provvedere ad minimo sbalzo tra il livello dell'acqua e la superficie del terreno intorno alle parti di uscita del bacino (è permesso al massimo 5 cm).

A.4.4 Se l'acqua è più profonda di 1,5 metri, è richiesto personale di sicurezza debitamente equipaggiato.

A.5 Tutti i percorsi devono avere un'area di sicurezza di 5 metri lungo entrambe i lati, e alla fine del percorso tra i bordi del percorso e le aree degli spettatori, indicata da un sistema di marcatura, che non deve essere più alta di 5 metri ed accettata dal CJ e dal Direttore tecnico di Percorso (CTD).

A.6 Area del cancello ed area del bersaglio

A.6.1 L'area del cancello è la parte del percorso tra G1 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza carvata, nella Precisione a zona l'area del cancello da G1 alla linea d'acqua.

A.6.1.1 Sul percorso diretto la distanza tra G1 e G5 è di 50 metri; sul percorso carvato la distanza è di 70 metri misurata lungo la linea centrale.

A.6.1.2 La distanza tra G1 e la linea di demarcazione tra la zona 1 e 2 è di 50metri.

A.6.2 I segnalatori di percorso per G1 in tutte le prove, G2,G3;G4 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza dragata devono un diametro minimo di 0,20 metri e essere alti 1,5 mt +/- 5 cm. Misurati dalla superficie. Devono essere fissati in posizione in modo tale che l'asse centrale dell'indicatore si muova di soli 10 cm dalla posizione approvata.

A.6.3 Gli indicatori di percorso da G2 sino a G5, se non altrimenti specificato, possono boe indicatrici con un diametro minimo di 0,20 metri.

A.6.4 L'area del bersaglio è la parte del percorso dopo la linea d'acqua, che deve essere indicata da una linea laterale fatta con tessuto o marcando chiaramente sopra. La linea d'acqua può essere inoltre essere marcata a discrezione del CJ.

A.7 Tutti i percorsi ed i sistemi video devono essere accettati dal CJ.

ADDENDUM B: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED

B.1 Specifiche del percorso di Speed carvato.

B.1.1 Il percorso tra G1 e G5 dovrà essere lungo 70 metri misurato lungo la linea centrale del percorso.

B.1.2 Il percorso dovrà avere un angolo di 75°ed un raggio di 53,48 metri.

B.1.3 I sensori elettronici devono essere posizionati per dare al percorso una lunghezza di 70 metri , misurati lungo la linea centrale.

B.1.4 A G1 e G5 sarà installato un doppio sistema di sensori, soggetto all'approvazione del CJ.

B.1.4.1 I sensori elettronici saranno installati dentro (dopo) G1 e fuori (dopo) G5.

B.1.4.2 I sensori elettronici devono essere piazzati come segue: i sensori superiori devono essere piazzati allo stesso livello della parte superiore degli indicatori di percorso G1 e G5, i sensori inferiori devono essere piazzati approssimativamente 0,9 metri al disotto del sensore superiore. Entrambi i sensori devono essere settati con stesso valore rispetto alla linea centrale rispettivamente del G1 e G5

B.1.5 Ci sono 5 paia di indicatori di percorso incluso G1 e G5 regolarmente piazzati sulla lunghezza del percorso.

B.1.5.1 Gli indicatori di percorso nella parte interna del percorso dovranno essere di un colore contrastante e più scuro degli indicatori della parte esterna , visto da sopra.

B.1.5.2 Gli indicatori di percorso di G1 e gli indicatori interni del percorso carvato sulla porzione d'acqua del percorso, dovrebbero essere del tipo gonfiabile , fornendo un percorso con una una larghezza di 10 metri.

B 1.5.3 Vi deve essere un minimo di 10 metri fuori dell'acqua al termine del percorso

B 1.6 La direzione della curva deve essere specificato nella presentazione accettata per l'evento, e deve essere pubblicato nei bollettini ufficiali. Il percorso carvato può essere carvato in ogni direzione, sinistra o destra.

B.2 Specifiche del percorso di Speed Carvato Dragato 50 metri

B.2.1 Il percorso è diritto e deve avere una lunghezza di 50 metri tra i sensori tra il G1 ed il G5 misurato lungo la via centrale.

B.2.2 La misurazione della velocità dovrà essere effettuata utilizzando un doppio sensore come descritto in B.1.4.

B.2.3 Gli indicatori di percorso devono avere le stesse dimensioni e peso come descritto in .1. Indicatori tipo polistirene sono accettabili come determinato dal CTD ed il CJ.

B.2.1.4 Gli indicatori G2,G3,e G4 devono avere un diametro minimo di 20 cm.

ADDENDUM C: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA

C.1 Specifiche del percorso di Distanza

C.1.1 Iniziando da G5, una bretella di misurazione metrica, con una lunghezza minima di 150 metri, mostrando incrementi di 1 cm, deve essere distesa lungo un lato del percorso, posizionata soffice sul percorso, e se applicabile alla fine del percorso un sistema di segnatura.

C.1.2 La distanza dei 50 metri dovrà essere chiaramente marcata.

C.1.3 Il Record Mondiale corrente dovrà essere chiaramente marcato.

C.1.4 A 60 metri dal cancello di ingresso saranno marcati indicatori di percorso con una altezza approssimativa di 1,5 metri ed un diametro minimo di 0,20 metri.

C.1.5 Sistemi di unione usati sul percorso dovranno essere piazzati in modo da non creare ostacolo o pericolo per tutti dentro od intorno al percorso.

C.1.6 Tutti i sistemi ed il loro posizionamento deve essere accettato dal CJ ed il Controllore FAI.

C.1.7 Lunghezza del percorso.

C.1.7.1 Località poste oltre più od approssimativamente a 1.000 metri sul livello del mare (MSL) richiedono un percorso di lunghezza minima di 200 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C.1.7.2 Località poste più in alto di 1.000 metri MSL richiedono un percorso di lunghezza minima di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C2 Specifiche del percorso di Distanza massima

C.2.1 Le dimensioni del percorso e le condizioni sono in accordo con i par. C.1.1, C.1.2, C.1.3, C.1.5 e C.1.6.

C.2.2 La lunghezza minima del percorso deve essere di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il record mondiale.

ADDEMDUM D: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA

D.1 Il percorso consta di due file di indicatori che formano una serie di quattro cancelli, ed anche le ,zone di atterraggio.

D.2 Il corpo d'acqua coprirà 44 (+/- 1 mt) metri dal cancello di ingresso g1, sino alla linea d'acqua. La linea d'acqua può essere ulteriormente marcata se giudicato necessario dal CJ.

D.3 I cancelli in acqua da G1 a G4 sono distanti approssimativamente 12 metri dall'uno all'altro.

D.4 La distanza tra il cancello in acqua G4 e la linea d'acqua sarà approssimativamente 8 (+/- 1 mt) metri.

D.5 La distanza tra G1 e la linea tra la Z1 e la Z2 è di 50 metri.

D.6 Zone di atterraggio: la forma e le dimensioni ed il valore del punto delle zone di atterraggio devono essere come specificato in Addendum F.

D.7 Le linee di demarcazione marcano le aree separando ogni zona. Come con le linee laterali, devono essere fatte di materiale atto a minimizzare i danni, essere in condizione di essere prontamente riparati, essere larghi abbastanza da essere chiaramente visibili dall'alto, e devono essere accettati dal CTD ed il CJ.

D.8 La demarcazione delle linee del centro zona deve essere di colore contrastante rispetto alle altre linee di demarcazione delle zone.

D.9 La zona 7 deve avere indicatori esterni alla zona, ad indicare la sua posizione (p.e bandiere, etc.).

D.10 Linee di zona

D.10.1 Le linee di demarcazione della zona appartengono alla zona con il punteggio più alto.

D.10.2 La linea alla fine della zona 10 è definita come parte della zona 10.

D.11 Le zone devono essere riempite e ricoperte con materiale adeguato per ridurre i danni e devono essere accettate dal ,CTD e dal Controllore FAI. La buca di precisione dovrà essere riempita con ghiaia o materiale simile. Con un diametro da 2mm a 10mm, ed il riempimento deve avere una profondità di almeno 30 cm. La ghiaia della buca dovrebbe essere livellata in ogni parte del percorso o terreno adiacente ad esso, p.e. il bordo del pond, o il proseguimento pel percorso di distanza per esempio.

D.12 Tutte le specifiche di cui sopra devono essere approvate dal Controllore FAI.

ADDENDUM E: LISTA PER IL PESO INDOSSATO (DWIPE) ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTO (AIW)

Nota: se il peso di un competitore con equipaggiamento è inferiore a 77,2 kg sarà applicato il massimo peso individuale aggiunto

DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale	DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale
<77.2	15.90	93.10	<89.0	7.60	96.60
<77.6	15.60	93.20	<89.5	7.30	96.80
<78.1	15.30	93.40	<89.9	7.00	96.90
<78.5	15.00	93.50	<90.4	6.70	97.10
<79.0	14.60	93.60	<90.8	6.40	97.20
<79.5	14.30	93.80	<91.3	6.00	97.30
<79.9	14.00	93.90	<91.7	5.70	97.50
<80.4	13.70	94.10	<92.2	5.40	97.60
<80.8	13.40	94.20	<92.6	5.10	97.70
<81.3	13.00	94.30	<93.1	4.80	97.90
<81.7	12.70	94.50	<93.6	4.50	98.00
<82.2	12.40	94.60	<94.0	4.10	98.10
<82.6	12.10	94.70	<94.5	3.80	98.30
<83.1	11.80	94.90	<94.9	3.50	98.40
<83.5	11.50	95.00	<95.4	3.20	98.60
<84.0	11.10	95.10	<95.8	2.90	98.70
<84.5	10.80	95.30	<96.3	2.50	98.80
<84.9	10.50	95.40	<96.7	2.20	99.00
<85.4	10.20	95.60	<97.2	1.90	99.10
<85.8	9.90	95.70	<97.6	1.60	99.20
<86.3	9.50	95.80	<98.1	1.30	99.40
<86.7	9.20	96.00	<98.6	1.00	99.50
<87.2	8.90	96.10	<99.0	0.60	99.60
<87.6	8.60	96.20	<99.5	0.30	99.80
<88.1	8.30	96.40	99.9	0.00	99.90
<88.6	8.00	96.50	100+	0.00	------

PROCEDURE DI PESATURA:

1 Il DWIPE del competitore è determinato con una discrepanza di meno di un kilogrammo.

2 Il DWIPE ottenuto in 1 è utilizzato per determinare il AIW permesso per la lista dell'addendum E

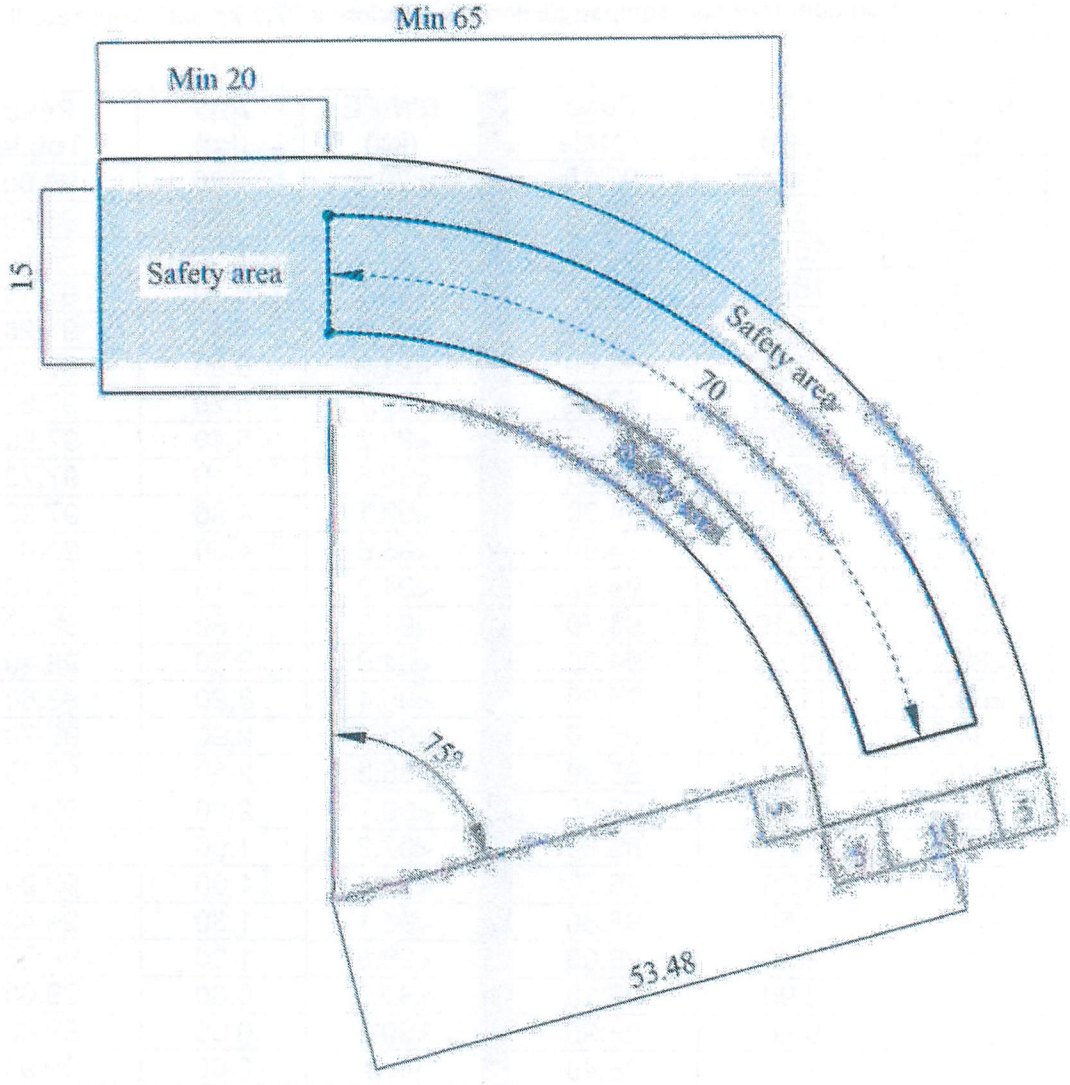
3 Il AIW del competitore è pesato e comparato al AIW determinato in 2.

4 Se il AIW determinato in 3 è superiore dell'AIW determinato in 2, verrà registrato un MR per quel round

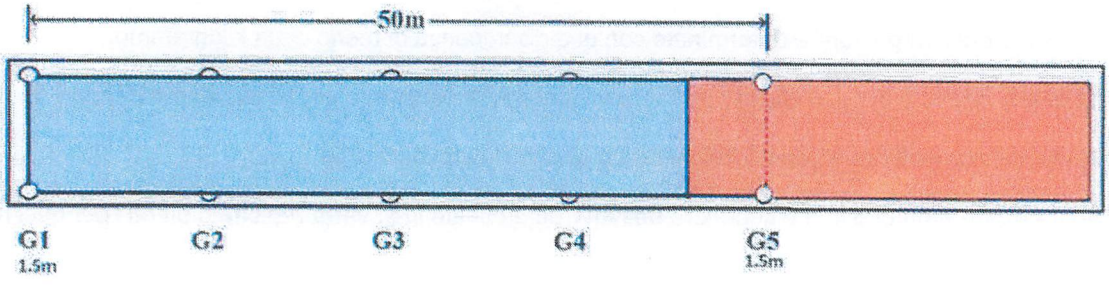
ADDENDUM F: ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO

F.1 Percorsi di Speed

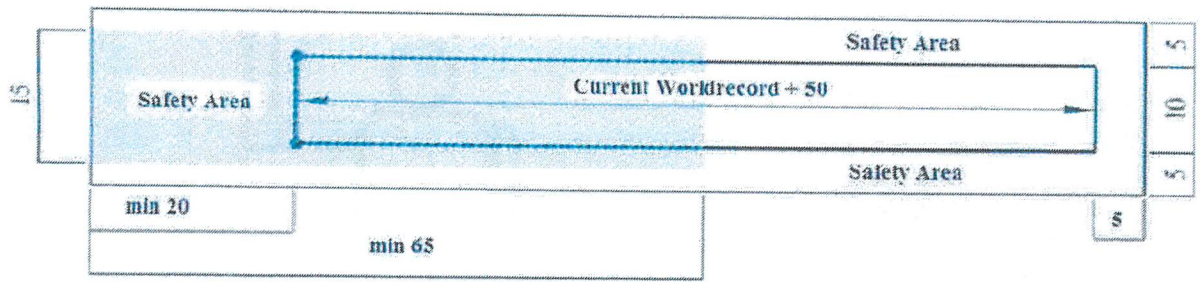
F.1.1 Percorso di Speed Carvato (Carvato Speed 70 metri)



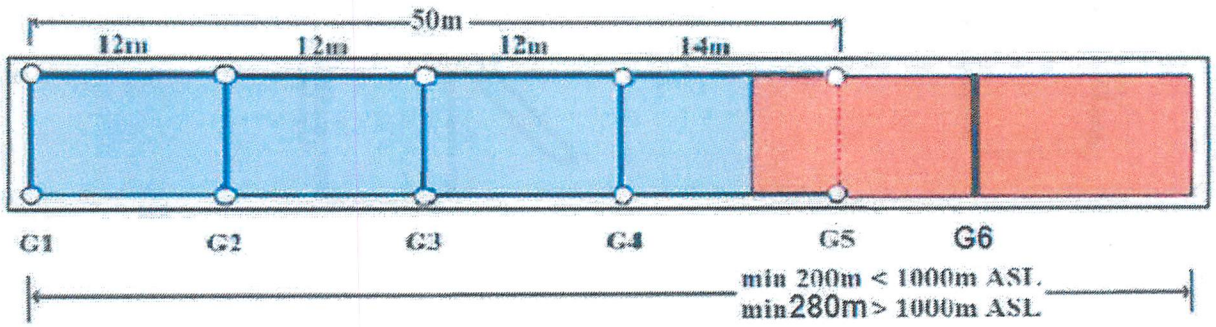
F1.2 Percorso Speed Diretto (Speed Dragato 50 metri e Speed Massimo 50 metri



F.2 Percorso di Distanza

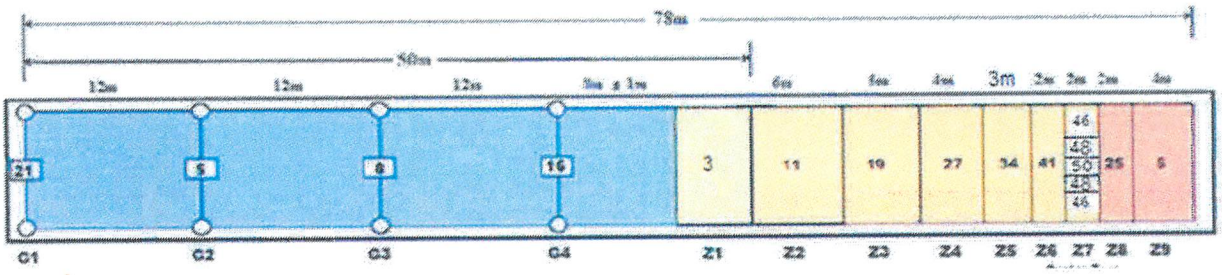


F.2.1 Distanza Dragata, Distanza Massima



Riferimento Addendum C 1.7 e C 2.3

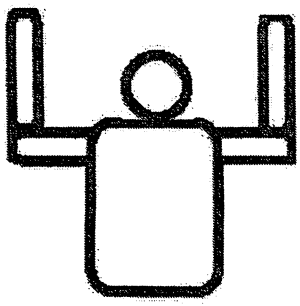
F.3 Percorso Precisione a Zona



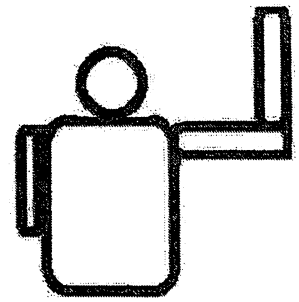
NOTA!!!

La zona 7 è così suddivisa:
zona 46 p. larghezza 3,5 mt, lunghezza 2 mt;
zona 48 p. larghezza 1 mt, lunghezza 2 mt;
zona 50 p. larghezza 1mt, lunghezza 2 mt.

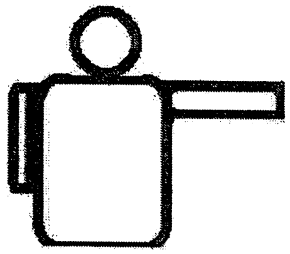
ADDENDUM G SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI



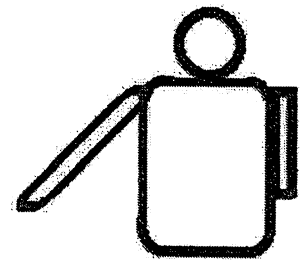
Ingresso fallito (ME)



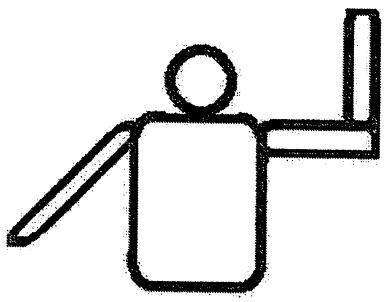
Vertical Extencion (VE)
Acqua non dragata (NW)



Atterraggio fuori percorso (OC)
Volo fuori percorso (OF)



velatura al suolo (CD)



Zona precisione down (DN)

ADDENDUM H: MODULO REVISONE VIDEO

RICHIESTA REVISIONE VIDEO	DECISIONE ORIGINALE
Nome del Competitore_____ **Competitore N.** _____ **Round n:** _____ **Prova CP** **Speed**_____ **Distanza**_____ **Precisione**_____	_____ **Esempi:** **G3 NW, Z5DN, VEG5**

PANNELLO REVISIONE VIDEO	SISTEMA DI DECISIONE Determinato dal CJ/EJ
Giudice richiedente _____ **CJ o EJ** _____ **Terzo Giudice** _____	**Pollice giù** _____ **Cartaceo** _____ **Altro** _____

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ **Nessun cambio della decisione iniziale** **Unanime (3:0)** ____ **Nessun cambio della decisione iniziale** **Unanime (3:0)** ____ **Cambio della decisione iniziale**	**ESISTE LA DECISIONE ORIGINALE**

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ **Decisione finale** _____ **Unanime (3:0)** ____ **Decisione finale** _____ Nota; una decisione a maggioranza di un VR lascia la decisione iniziale invariata, eccetto nel situazione in cui inizialmente non vi è stata presa alcuna decisione per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio. Poi, il voto di maggioranza darà la decisione.	**NON ESISTE UNA DECISIONE ORIGINALE**

CERTIFICAZIONE	ATTO FINALE
CAPO Giudice _____	_____ Iniziali del CJ
Data _____	_____ In accordo con la decisione del VRP, il CJ ha documentato l'azione sulla scheda punteggio per il round

ADDENDUM I: MODULO DEL RE-JUMP

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	Orario 1^ chiamata _____
Numero di partenza _____	Orario imbarco _____
Round n._____	Velivolo _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	Orario 1^ chiamata _____
Numero di partenza _____	Orario imbarco _____
Round n._____	Velivolo _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	Orario 1^ chiamata _____
Numero di partenza _____	Orario imbarco _____
Round n._____	Velivolo _____
Firma CJ/EJ _____	

PER QUALSIASI CONTROVERSIA SULL'INTERPRETAZIONE DELLE NORME TECNICHE DI QUESTO REGOLAMENTO FANNO FEDE LE COMPETITION RULES FAI DELLA SPECIALITA'.

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO "CANOPY PILOTING" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO PARACADUTISMO CANOPY PILOTING 2017	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.2.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.4
3.2.6	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.6
5.7.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 5.7.4
B.1.4.2	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES B.1.4.2

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Luogo e data Vecchiano 05-04-2018

Piero Tanda

Paolo Bevilacqua

Mario Guercini

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO "CANOPY PILOTING" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO PARACADUTISMO CANOPY PILOTING 2017	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.2.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.4
3.2.6	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.6
5.7.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 5.7.4
B.1.4.2	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES B.1.4.2

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Luogo e data Vecchiano 05-04-2018

Piero Tanda

Paolo Bevilacqua

Mario Guercini

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO "CANOPY PILOTING" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO PARACADUTISMO CANOPY PILOTING 2017	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.1.1	CAMBIAMENTO DATA	PER L'ANNO DI RIFERIMENTO
3.2.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.4
3.2.6	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 3.4.6
5.7.4	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES 5.7.4
B.1.4.2	ADEGUAMENTO ALLA NORMATIVA FAI	COMPETITION RULES B.1.4.2

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Luogo e data Vecchiano 05-04-2018

Piero Tanda

Paolo Bevilacqua

Mario Guercini

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CANOPY PILOTING

CAMPIONATO ITALIANO

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n._____ del_____ 2018

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

CANOPY PILOTING
CAMPIONATO ITALIANO
REGOLAMENTO

TAVOLA DEI CONTENUTI

1.	**AUTORITA' AECI**	pag.	04
2.	**ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE**	"	04
3.	**REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE**	"	06
3.1	Scopi della Competizione	"	06
3.2	Composizione delle Delegazioni	"	06
3.3	Composizione della Squadra nazionale di Canopy Piloting	"	06
3.4	programma delle prove	"	06
4.	**DESCRIZIONE DELLE PROVE ED OBIETTIVI**	"	06
4.1	Format delle Prove Standard della Competizione	"	07
4.1	Format delle Prove Alternative della Competizione	"	07
5.	**REGOLE GENERALI**	"	07
5.1	Condizioni del vento ed Indicatori	"	07
5.2	Quota minima di Lancio in un passaggio	"	07
5.3	Equipaggiamento e Pesi	"	07
5.4	Periodo Ufficiale di Allenamento	"	08
5.5	Ordine di lancio ed assegnazione dell'Uscita	"	08
5.6	Violazioni alla Sicurezza	"	09
5.7	Emissioni di sicurezza	"	09
5.8	problemi di Controllo dell'Equipaggiamento	"	09
5.9	Re-Jump dovuto a Malfunzionamenti	"	10
5.10	Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo	"	09
5.11	Re-Jump dovuto a interferenze Esterne	"	09
5.12	Re-Jump dovuto a fattori tecnici	"	09
5.13	procedure del Re-Jump	"	10
6.	**PUNTEGGIO**	"	11
6.1	Punteggio in tutti gli Eventi	"	11
6.2	Speed Carvato 70 metri	"	11
6.3	Speed carvato 50 metri	"	11
6.4	Speed massimo 50 metri	"	12
6.5	Distanza dragata 50 metri	"	12
6.6	Distanza massima	"	12
6.7	Precisione a Zona	"	12
6.8	calcolo dei punti	"	13
7.	**GIUDIZIO**	"	13
7.1	Conferenza dei Giudici	"	13
8.	**VIDEO CAMERE**	"	14
8.1	Uso delle video camere	"	14
8.2	Riesame Video	"	14
9.	**DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI**	"	15
9.1	Campione della prova	"	15
9.2	Spareggi	"	15
9.3	Assegnazione medaglie	"	15
ADDENDUM A	**SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO**	"	16
ADDENDUM B	**SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED**	"	17

ADDENDUM C	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA	"	18
ADDENDUM D	SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA	"	19
ADDENDUM E	LISTA DEL PESO INDOSSATO ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTIVO	"	21
ADDENDUM F	ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO	"	22
ADDENDUM G	SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI	"	23
ADDENDUM H	MODULO REVISIONE VIDEO	"	24
ADDENDUM I	MODULO DI RE-JUMP	"	25

TITOLO DELLA COMPETIZIONE

"Campionato Italiano di Canopy Piloting "

1. AUTORITA' AECI

1.1 la Competizione sarà condotta sotto l'autorità garantita dalla AeCI, in accordo con i regolamenti del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale, e Sezione 5 approvato dall'IPC per l'anno di riferimento e convalidato dalla FAI, e le sue regole. Tutti i partecipanti accettano queste norme ed i regolamenti FAI come vincolanti al momento dell'iscrizione alla competizione.

2. ABBREVIAZIONI, DEFINIZIONI E FRASI USATE IN QUESTE REGOLE

AIW - Peso Individuale Addizionale.

Corpo – La struttura fisica di una persona incluso abbigliamento e calzatura.

Velatura al suolo (CD) – La situazione in cui nella Prova di Velocità la velatura di un competitore va a contatto con la superficie (del terreno) prima che il competitore abbia stoppato il tempo tagliando la linea del sensore del Cancello 5 (G5) con il suo corpo. Un pilotino non è considerato parte della velatura.

Percorso Chiuso – se per qualsiasi ragione il Capo Giudice (CJ), il Giudice alla Prova (EJ) od il Controllore FAI decidere di chiudere il percorso, un fumogeno arancione galleggiante e/o altri idonei indicatori sarà posto all'inizio del percorso od in altra ,appropriata posizione. Il tipo di indicatore e la posizione sarà descritto durante il breafing pre gara.

Problema di Controllo – Una situazione in cui un paracadute rende impossibile un sicuro approccio del percorso.

Percorso – La corsia designata che i competitori devono navigare ed è formata da cancelli e segnata da linee laterali in accordo con i dettagli in Addendum A,B,C e D. Le linee laterali sono parte del percorso.

Segnalatore di Percorso (Marker) – Sistemi che marcano ed indicano i limiti di percorso come mostrato in Addendum A.

Direttore Tecnico di Percorso (CDT) – Una persona preposta dall'organizzatore ed accettata dal Comitato IPC del Canopy Piloting per quell'incarico. Il CDT è responsabile della pianificazione, approntamento e manutenzione dei percorsi prima e durante la competizione.

Risultato di Default (DR) – Un DR in tutte le prove equivale a tre punti.

Contatto con il Suolo (DN) – Un atterraggio in cui il contatto con la superficie avviene con qualsiasi parte del corpo oltre che con i piedi.

Peso Competitore Equipaggiato (DWIPE) – è il normale peso che include abbigliamento e calzature normalmente indossati e l'equipaggiamento del paracadute. Vedere il Par. 5.3. "Equipaggiamento e Pesi"

Cancello (Gate) - consiste in due indicatori di percorso o sensori elettronici separati lateralmente da una distanza variabile come specificato in Addendum A

Cancello di Ingresso (G1) – vedi Cancello. Il primo cancello nel percorso. Nel Freestyle, la superficie è l'inizio del percorso.

Cancello di Uscita (G5) – Vedi Cancello. L'ultimo cancello del percorso.

Fluttuante (Kiting) – Il competitore mantiene la velatura (escluso il pilotino) in volo senza alcun contatto della superficie del terreno con la velatura.

Atterraggio – Un atterraggio ha inizio quando qualsiasi parte del corpo entra in contatto con la superficie del terreno, escluso contatto dovuto a dragaggio in acqua, e finisce con uno stop definitivo.

Zona di Atterraggio – nella prova di Precisione a Zona, le zone di atterraggio, definite con Z1-Z9 e CZ, sono definite aree entro i limiti del percorso con punteggi assegnati e specificati nell'Addendum D.

Abbattimento dell'Indicatore (MS) – I in tutte le Prove, quando qualsiasi parte del corpo del competitore o dell'equipaggiamento viene a contatto con un indicatore di percorso, sensore, trasmettitore o qualsiasi altro sistema fissato e causa la non funzionalità o necessita di riparazioni di qualsiasi genere, come determinato dal CJ o dall'EJ.

Risultato Minimo (MR) – Il MR in tutte le prove è zero punti.

Ingresso Fallito (ME) – Non convalidare il G1 per qualsiasi ragione, o nella prova di freestyle, no toccare l'acqua.

Uscita fallita (MX) – non convalidare il G5 per qualsiasi ragione.

Dragaggio non effettuato (NW) – Contatto con l'acqua con qualsiasi parte del corpo non mostrato chiaramente.

Atterraggio fuori Percorso (OC) – Una situazione in cui parte del corpo di un competitore effettua il contatto con la superficie del terreno fuori del percorso non mantenendo simultaneamente il contatto con la superficie all'interno del percorso.

Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) – è il periodo di tempo per i lanci di allenamento ufficiali.

Volo fuori Percorso (OF) – una situazione in cui nessuna parte del corpo del competitore rimane all'interno del percorso e non vi è alcun contatto con il terreno.

Equipaggiamento del Paracadute – Al fine del calcolo del peso descritto in par. 5.3.3. l'equipaggiamento del paracadute è il complesso paracadute ed il casco.

Cartellino giallo (YC) – una penalità, spesso riconosciuta come pericolo, emesso da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione generale . Un YC, può ma non è necessario, essere emesso prima di un cartellino rosso. Due cartellini gialli emessi durante una singola competizione sono equivalenti ed hanno lo stesso valore dell'emissione di un cartellino rosso.

Cartellino Rosso (RC) – Una penalità emessa da personale autorizzato durante la competizione per azioni o modo di volare che comportino mancanza di sicurezza o per comportamento antisportivo come descritto in queste regole e nel Codice Sportivo Sezione Generale.

Risultato – il valore in punti di un punteggio, dopo aver applicato le procedure di calcolo nel par. 6.8. od i punti risultanti da un DR o da un MR.

Zona di Sicurezza – le aree fuori del percorso come specificato in Addendum A5

Punteggio – la valutazione da parte dei giudici del conseguimento di un competitore durante la navigazione del percorso; per esempio tempo in secondi per lo Speed, distanza in metri per il Distance, punti in Precisione a Zona e punti in Freestyle. Il punteggio minimo è zero.

Punteggio di un Cancello – un cancello è convalidato quando qualsiasi parte del corpo di un competitore rompe il piano immaginario tra due indicatori di percorso che costituiscono il cancello, o rompono la linea del sensore elettronico del cancello.

Punteggio di un cancello in acqua – mostrare chiaramente un contatto ininterrotto con la superficie dell'acqua nell'esecuzione di un dragaggio con qualsiasi parte del corpo , quando si passa attraverso la linea immaginaria che corre tra la parte anteriore dell'indicatore di percorso del cancello in acqua.

Atterraggio in piedi (UP) – un atterraggio in cui nessuna parte del corpo di un competitore a parte i piedi viene a contatto con la superficie del terreno.

Contatto con la Superficie del Terreno – il punto in cui qualsiasi parte del corpo di un competitore viene a contatto con qualsiasi parte della superficie del terreno incluse strutture naturali od artificiali e materiali.

Estensione Verticale (VE) – quando un competitore passa attraverso, ma sopra agli indicatori di percorso che costituiscono il cancello fallendo il punteggio del cancello. Il Ve si applica ai cancelli come specificato nelle regole nei par. 6.1 – 6.7.

Esame Video (VR)

Pannello per il Riesame Video (VRP)

Cancello in acqua (G1-G4) – i cancelli piazzati nella porzione in acqua del percorso.

Atterraggio in acqua (WL) – atterraggio nella porzione min acqua del percorso.

3. REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE

3.1 **Scopi del Campionato:**

3.1.1 Determinare i campioni Italiani per l'anno di riferimento del Canopy Piloting nelle prove di **Zone di Atterraggio, Distanza Dragata, Velocità Carvata e Combinata**

3.1.2 Determinare la classifica nazionale dei competitori partecipanti;

3.1.3 Promuovere la sicurezza e sviluppare l'addestramento e la competizione del Canopy Piloting

3.1.4 Scambiare idee e rafforzare amichevoli relazioni tra i paracadutisti sportivi, giudici e personale ,di supporto di tutte ,le ,nazioni.

3.1.5 permettere ai partecipanti di accomunare e scambiare esperienze, conoscenze ed informazioni.

3.1.6 Promuovere metodi di giudizio ed esperienze.

3.2 programma delle prove

3.2.1 La competizione comprenderà tre round per ogni evento Speed, Distance e Accuracy, come descritto nel par. 4

3.2.2 L'organizzatore deve specificare nella presentazione il tipo di prove incluse, ed in caso di Speed Carvato la direzione della curvatura, destra o sinistra.

3.2.3 Il numero minimo di round richiesti per la convalida della prova è un round. Una competizione valida richiede una prova valida per almeno un round per Speed, Accuracy e Distance.

3.2.4 Il Freestyle sarà offerto come evento a se stante.

3.2.5 La competizione si svolgerà in un massimo di tre giorni,

3.2.6 durante la competizione, a nessun competitore è permesso alcun lancio eccetto i lanci di competizione. Sono permessi i lanci indoor.

4. DESCRIZIONE DEGLI EVENTI ED OBBIETTIVI

4.1 Competizione Standard – Format degli Eventi

4.1.1 Velocità carvata (Speed) 70m: far volare un paracadute in un tempo più veloce possibile attraverso G1 e G5 rimanendo entro i bordi del percorso carvato. Vedi par. 6.1 e 6.2 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.2 Distanza dragata (Distance) 50m: far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso dragando l'acqua al o prima del G1, volando attraverso G1 e G5 (50m), ed atterrando entro i bordi del percorso. Vedi par 6.1 e 6.5 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.1.3 Precisione a Zona (Accuracy): far volare il paracadute attraverso G1, effettuare un dragaggio in acqua attraverso quanto più possibile dei cancelli in acqua e continuare per atterrare precisamente dentro una zona di atterraggio. Vedi par 6.1 e 6.7 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio

4.2 Competizione Alternativa. Format degli Eventi

4.2.1 Format alternativi, se scelti, devono essere inclusi nella presentazione per un Evento di Prima categoria. Devono essere offerti come sostituzione di uno o più round di format di competizione standard sia di Distance Dragata che di Speed carvato come descritti nel par. 4.1 mantenendo il numero di round e prove od in aggiunta al formato standard della competizione (p.e. Freestyle).

4.2.2 Velocità Dragata 50m: far volare il paracadute nel più breve tempo possibile dragando l'acqua al o prima del G1 e continuando attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.3 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.3 Velocità massima 50m: far volare il paracadute il più velocemente possibile attraverso G1 e G5 nel percorso lineare. Vedi par 6.1 e 6.4 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

4.2.4 Distanza massima: far volare il paracadute il più lontano possibile dal cancello di ingresso volando attraverso G1 ed atterrando entro i bordi del percorso . Vedi par 6.1 e 6.6 per i requisiti addizionali riguardo il punteggio.

5. REGOLE GENERALI

5.1 Condizioni del vento ed indicatori

5.1.1 la velocità del vento massima accettabile misurata da un anemometro è 7 m/sec de ogni direzione, eccetto per l'Accuracy ove è 5 m/sec da ogni direzione.

5.1.2 Vi deve essere un sistema anemometrico per la misurazione del vento, posizionato in accordo con SC5 par. 4.3.5, che dovrà essere controllato ad intervalli di 10 minuti. Se il vento supera i 5 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto dei 5 m/sec per almeno 5 min. Nell'Accuracy, se il vento supera i 3 m/sec, sarà monitorato costantemente sino a quando i venti rimarranno al disotto di 3m/sec. per almeno 5 minuti.

5.1.3 Una manica a vento capace di rispondere a venti di almeno 2 m/sec. sarà posizionata entro 50 m del percorso.

5.1.4 Un indicatore della direzione del vento (streamer) capace di rispondere a venti inferiori a 2 m/sec. sarà montato su un palo entro 20 metri dal G1.

5.1.5 Il CJ determinerà le posizioni della manica a vento e dell'indicatore di direzione del vento assicurandosi che entrambi siano completamente visibili per i competitori che approcciano il percorso. Questa determinazione non è soggetta a proteste.

5.2 La quota minima di lancio in un passaggio è

5.2.1 1200 metri con 1 o 2 competitori

5.2.2 1500 metri per 3 o 4 competitori

5.2.3 1750 per 5 o 6 competitori

5.3 Equipaggiamento e pesi

5.3.1 Tutti i competitori devono indossare un casco protettivo a gusto rigido.

5.3.2 Un equipaggiamento protettivo deve essere indossato ed è vivamente consigliato. Non deve ostacolare l'equipaggiamento del paracadute del competitore o compromettere la sicurezza, come determinato dal Controllore FAI.

5.3.3 Al momento della pesatura effettuata dal Controllore FAI, o da persona designata dal Controllore FAI, DWIPE è calcolato e registrato. Il DWIPE è la base per definire il totale massimo di peso addizionale individuale autorizzato in accordo con la lista in Addendum E.

5.3.4 Una variazione di 1 kg oltre l'attuale DWIPE, determinato precedentemente, è autorizzato nel peso indossato normalmente quando una verifica del peso è effettuato dal Controllore FAI durante la competizione.

5.3.5 I componenti di un peso aggiuntivo individuale devono avere un sistema manuale a rilascio veloce. Il sistema manuale di rilascio deve essere posizionato nella parte anteriore del busto del competitore, essere facilmente accessibili e fatti in modo tate da essere velocemente utilizzati da una persona in pericolo in caso di emergenza. Non si deve sganciare da solo e deve essere accettato dal Controllore FAI:

5.3.6 Una bilancia capace di indicare il peso con incrementi di 1/10 di kg deve essere fornito ai competitori. Una seconda identica bilancia deve essere disponibile per il Controllore FAI se richiesto.

5.3.7 Il Controllore FAI determinerà una selezione per il controllo del peso dei competitori prima o durante la competizione.

5.4 Periodo Ufficiale di Allenamento

5.4.1 Il Periodo Ufficiale di Allenamento (OPP) , è il periodo di due giorni prima della data ufficiale dell'inizio della competizione. Le date ed altri dettagli pertinenti l'OPP devono essere inclusi nei Bollettini Ufficiali di informazione.

5.4.2 L'Organizzatore deve provvedere all'opportunità di effettuare lanci per i competitori in tutti i percorsi delle prove durante l' OPP.

5.4.3 Durante gli OPP tutti i competitori devono effettuare almeno un lancio di allenamento sul percorso. E' responsabilità del competitore attenersi a questa regola per poter competere. Questa regola può essere tralasciata con mutuo accordo del Controllore FAI, CJ ed il Jury per ragioni pertinenti.

5.4.4 Durante gli OPP e prima dell'inizio della competizione, una esercitazione di chiusura del percorso deve essere condotta dal CJ. Il periodo del quale deve essere annunciato in anticipo di modo che tutti gli addetti ed i competitori possono partecipare. Questo deve essere un addestramento pieno, ed è obbligatorio per tutti i giudici ed addetti, incluso l'uso delle fumate, il personale medico di emergenza, ed una simulazione di chiamata dell'ambulanza. Il Controllore FAI deve approvare che sia stato effettuato l'addestramento e riportare i risultati al Jury prima dell'inizio della competizione.

5.5 Ordine di Lancio ed assegnazione dell'Uscita

5.5.1 I risultati dei più recenti FCE determineranno l'ordine di lancio per i primo round. Quei competitori saranno raggruppati in ordine inverso dei piazzamenti della combinata FCE e salteranno alla fine del round.

5.5.2 Competitori individuali che non hanno partecipato al più recente FCE avranno il loro ordine di lancio determinato tramite sorteggio, fatto dal CJ, saranno posizionati nei rimanenti settori aperti e si lanceranno all'inizio del round.

5.5.3 Una persona designata dal MD supervisionerà e registrerà l'ordine di lancio entro ogni passaggio come determinato dai competitori.

5.5.4 Un risultato minimo (MR) verrà assegnato ai competitori coinvolti se l'EJ od il CJ non verranno informati di qualsiasi cambio dell'ordine di uscita assegnato, prima della chiamata dei 15 minuti prima dell'imbarco.

5.5.5 L'ordine dei passaggi di lancio, sarà ruotato del 20% verso il basso, con l'inizio del nuovo round in ogni evento nel giorno successivo. La rotazione sarà fatta prendendo il primo 20% dell'ordine di lancio e piazzandolo alla fine dell'ordine di lancio. Il Direttore della Prova può anche impiegare la medesima procedura per ruotare l'ordine di lancio quando si inizia un altro evento nello stesso giorno.

5.5.6 Il MD può fare ed utilizzare un ordine di lancio inverso combinato aggiornato in ogni round di ogni prova se il tempo lo permette.

5.5.7 Su unanime accordo del MD ed il CJ un evento può iniziare prima del completamento di un altro evento. L precedente evento può essere completato più tardi nella competizione. Nessun evento ha priorità su qualsiasi altro evento.

5.5.8 Ove vi sia l'opzione di un ingresso duplice nel percorso, che permette di navigare il percorso in più di una direzione. L'opzione deve essere selezionata per un round completo. La configurazione del percorso deve rimanere come descritto nel bid.

5.6 Violazioni alla sicurezza

5.6.1 I competitori devono lasciare il percorso immediatamente dopo atterraggio. Un YC sarà emesso dal CJ o dall'EJ per non aver rispettato questa regola e creando conseguentemente un pericolo per un altro competitore a meno che le circostanze sono oltre il controllo del competitore come determinato dal CJ e l'EJ.

5.6.2 Un CJ può emettere un YC ad un competitore per violazione alla sicurezza. Possono essere emessi in generale per azioni insicure, mancanza di sufficiente controllo della velatura, od errata gestione della velatura.

5.6.3 Un secondo YC equivale all'emissione di un RC come per 5.6.5.

5.6.4 Il CJ insieme al Controllore FAI, con unanime accordo, possono emettere un RC senza un preventivo YC per ogni azione che presenta pericolo immediato e rischioso pericolo per il competitore od altri al suolo. Esempio di ciò include, ma non è limitato a basso approccio sopra la folla o volare la velatura in modo incontrollato tra persone ed oggetti dentro o fuori del percorso.

5.6.5 L'emissione di un RC comporterà la squalifica del competitore da ulteriore partecipazione alla competizione, inclusa la cancellazione di ogni risultato già ottenuto durante la competizione. Il competitore verrà registrato come "squalificato" e verrà registrato nella lista dei piazzamenti dopo tutti i competitori.

5.7 Decisioni di Sicurezza

5.7.1 Il CJ od il Controllore FAI possono sospendere una competizione in qualsiasi momento se il vento o le condizioni meteo si suppongono creare pericolo alla sicurezza dei competitori anche se le condizioni sono entro i limiti del vento. Il MD deve poi notificare al pilota la sospensione dei lanci ai competitori.

5.7.2 Il pilota del velivolo segnalerà ai competitori quando è possibile lanciarsi. Tutti i competitori saranno edotti sugli specifici segnali di uscita e difficoltà alla conferenza prima dell'evento dei competitori

5.7.3 Il MD informerà i competitori tramite il pilota di ogni cambio dell'ordine di uscita e di quota di lancio che il lancio dei competitori deve essere fermato. Il MD deve informare il CJ/EJ di qualsiasi cambio o sospensione dei lanci.

5.7.4 I competitori devono entrare nel percorso in ordine di uscita. Vi deve essere un sufficiente spazio tra i competitori, per assicurare sicurezza nella separazione e permettere un tempo per il giudizio e manutenzione del percorso. Comunque, se non è possibile entrare nel percorso in ordine di uscita causa circostanze fuori dal controllo del competitore, il competitore può entrare nel percorso (provvedendo affinché che non vi sia conflitto con altri competitori) e ricevere il punteggio assegnato come determinato dal CJ. Altrimenti il Par 5.5.4 sarà applicato.

5.7.5 Durante tutti gli eventi, una persona, designata dal CJ, sarà equipaggiata con un sistema di attenzione udibile al fine di avvertire il personale della competizione dell'approccio dei competitori tramite i seguenti segnali.

5.7.5.1 Tre (3) brevi segnali indicanti l'uscita dei competitori dal velivolo.

5.7.5.2 Uno (1) segnale lungo, quando ogni competitore inizia la rotazione per l'approccio finale. Allo stesso tempo, il personale della competizione deve liberare il percorso e posizionarsi all'esterno del percorso.

5.8 Problemi di Controllo dell'Equipaggiamento

5.8.1 Un competitore che sperimenta un problema di controllo od un malfunzionamento, che richiede l'uso della velatura di riserva non deve navigare sul percorso e deve utilizzare un'area di atterraggio alternativa se la sicurezza lo permette.

5.8.2 Un competitore che ha un problema di malfunzionamento della velatura principale che crea un problema di controllo senza richiedere uno sgancio della velatura non deve atterrare nel percorso.

5.8.3 Una persona qualificata sarà designata dal CJ per effettuare una ispezione dell'equipaggiamento immediatamente dopo che il competitore è atterrato per confermare che il competitore ha subito il malfunzionamento, che non è stato creato dal competitore stesso (p.e. errore di ripiegamento). Il competitore non deve rimuovere le condizioni della velatura o dell'equipaggiamento prima dell'ispezione.

5.9 Re-Jump dovuti a malfunzionamenti

5.9.1 Ad un competitore che sperimenta un problema di controllo o malfunzionamento, non creato dallo stesso competitore è garantito solo un re-jump durante la competizione, altrimenti l'attuale punteggio del lancio coinvolto sarà applicato.

5.10 Re-Jump dovuto a Condizioni Meteo

5.10.1 Se il vento supera il limite massimo in qualsiasi momento nel periodo da quando il competitore inizia ola rotazione dell'approccio finale sino alla fine dell'atterraggio del competitore, si applica quanto segue:

5.10.1.1 In Distance e Speed, nessun punteggio sarà assegnato ed il competitore dovrà fare il re-jump.

5.10.1.2 In Accuracy a Zona e Frestyle, il competitore può accettare il punteggio ottenuto entro 10 secondi dopo il ricevimento dell'informazione; altrimenti verrà effettuato un re-jump.

5.10.1.3 Se il vento supera i 5m/sec in Speed e Distance o 3m/sec in Accuracy a Zona ed un cambio di direzione di più di 90 gradi in 2 secondi (come misurato e registrato automaticamente da un sistema elettronico), un competitore che atterra entro 30 sec dopo il cambiamento del vento, riceverà un re-jump dal CJ od EJ. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso dell'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.10.2 Se un competitore sperimenta condizioni avverse del tempo come determinato dal CJ o del'EJ al competitore sarà offerto un re-jump. La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dall'avviso del'offerta; altrimenti il punteggio per il lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.11 Re-jump dovuti a interferenze esterne

5.11.1 Ad un competitore che subisce interferenze , al suolo od in aria da parte di altri competitori, paracadutisti od altri oggetti, potrà essere assegnato un re-jump su decisione del CJ o l'EJ.

5.11.2 Qualsiasi altro competitore che subisce interferenze come risultato di un competitore che non libera il percorso può ricevere un re-jump a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.3 Se due o più competitori approcciano e/o entrano nel percorso vicini insieme e nell'atto creano interferenza tra l'uno e l'altro, sarà assegnato un re-jump ad uno, ad entrambe od a nessun competitore a discrezione unica del CJ o l'EJ.

5.11.4 La decisione del competitore per il re-jump deve essere presa entro 10 secondi dal ricevimento dell'offerta, altrimenti il punteggio del lancio è automaticamente accettato e registrato.

5.12 re-jump dovuti a fattori tecnici

5.12.1 Se il sistema elettronico del tempo punteggio nella prova di Speed è mal funzionante ed inabile a produrre un punteggio, sarà assegnato un re-jump a quei competitori coinvolti.

5.12.2 Se un indicatore di percorso o qualsiasi sistema tecnico di punteggio e stato reso per qualsiasi ragione e non può essere riparato prima che il successivo competitore naviga il percorso, al successivo competitore(i) sarà assegnato un re-jump solo se l'indicatore di percorso danneggia irrimediabilmente il processo del punteggio per un competitore come determinato dal CJ o l'EJ.

5.12.3 Nel caso di un percorso chiuso, i competitori non sono autorizzati ad entrare e navigare il percorso.

5.12.4 Se non vi è sicurezza nel rimanere al di fuori del percorso e/o non è disponibile una zona di atterraggio alternativa, il competitore può effettuare un normale atterraggio non aggressivo sul percorso.

5.12.5 Ad un competitore coinvolto su quanto sopra verrà garantito un re-jump come deciso dal CJ o l'EJ altrimenti un risultato minimo (MR) sarà applicato a quel lancio.

5.13 Procedure del Re-Jump

5.13.1 Ogni competitore a cui è stato assegnato un re-jump deve ricevere un modulo di re-jump da parte dell'EJ od il CJ da consegnare al MD.

5.13.2 Il competitore deve effettuare il re-jump alla prima opportunità come determinato dal MD, che informerà il CJ prima che sia stata effettuata la chiamata dei 15 minuti, sul quale decollo ed in quale ordine di uscita il re-jump sarà eseguito.

6. Punteggio

6.1 Punteggio in tutti gli eventi

6.1.1 Se non altrimenti specificato il par. 6.1 si applica a tutti gli eventi.

6.1.2 Convalidare G1 in tutte le prove comporta almeno un default result (DR) a meno che non vi sia una squalifica.

6.1.3 Eccetto il caso di un ME o squalifica, se volare fuori, indicatore abbattuto, atterraggio fuori percorso, velatura a terra, estensione verticale, o acqua non dragata, penalità (OF, MS, OC, CD, VE, NW) per un lancio dopo che G1 è stato convalidato, il risultato per il lancio è un DR.

6.1.4 Un risultato minimo (MR) si applica ad un lancio nelle seguenti situazioni:

6.1.4.1 Accertamento di ingresso fallito (ME), non importa dove il competitore atterra.

6.1.4.2 Mancanza di indossare un casco protettivo mentre si naviga il percorso della competizione.

6.1.4.3 Mancanza di notifica del cambio di ordine di lancio o creare interferenza, come determinato dal CJ e l'EJ (vedi par. 5.5.6)

6.1.4.4 Superare il peso addizionale individuale (AIW) autorizzato come in Addendum E.

6.2 Punteggio in Speed carvato 70 metri

6.2.1 Il competitore deve tagliare il raggio del sensore con qualsiasi parte (i) del corpo al G1 per iniziare ed il G5 per interrompere il tempo ed almeno parte del corpo del competitore deve rimanere entro i bordi del percorso di Speed carvato da G1 a G5. Volare fuori (OF) ed Estensione verticale (VE) possono essere applicati al G2 sino al G5 ed atterraggio fuori corso (OC) si applica dopo che G1 è stato convalidato, ma prima che il G5 è stato convalidato.

6.2.2 Il contatto da parte del competitore entro i bordi del percorso è permesso per tutto il tempo in cui il competitore mantiene la velatura in volo di modo che la velatura a terra (CD) avviene dopo che il competitore ha convalidato G5 con parte del corpo. CD dopo che G5 è stato convalidato non ha effetto sul punteggio ottenuto.

6.2.3 Il punteggio di un competitore per un lancio è il tempo ottenuto navigando il percorso ed è misurato al millesimo di secondo.

6.3 Punteggio in Speed dragato 50 metri

6.3.1 Il competitore deve dragare in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica no dragaggio in acqua (NW).

6.3.2 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.4 Punteggio Speed massimo 50 metri

6.4.1 Eccetto che per volo fuori percorso (OF) si applica il par. 6.1.

6.5 Punteggio in Distanza dragata 50 metri

6.5.1 Il competitore deve dragare l'acqua in qualsiasi punto prima od al G1, altrimenti si applica il non dragaggio in acqua (NW).

6.5.2 E' permesso toccare l'acqua dentro il percorso.

6.5.3 Si applica l'atterraggio fuori percorso (OC). L'estensione verticale (VE) si applica al G5 dei 50 metri.

6.5.4 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermarsi completamente entri i bordi del percorso. L'Atterraggio fuori percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.5.5 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.5.4 sarà:

6.5.5.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o la superficie di contatto è posta nella porzione di terreno del percorso prima del G5.

6.5.5.2 50 metri se l'atterraggio è al g5.

6.5.5.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.6 Punteggio della Distanza Massima.

6.6.1 Il contatto con l'acqua prima e dentro il percorso è permesso ma non richiesto.

6.6.2 Dopo aver convalidato G1, l'atterraggio del competitore deve iniziare e terminare entro i bordi del percorso. L'atterraggio fuori del percorso (OC) si applica se il contatto con la superficie avviene fuori del percorso e nessuna parte del corpo del competitore rimane sulla superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.6.3 Il punteggio di un competitore per un atterraggio come nel par. 6.2 sarà:

6.6.3.1 35 metri se l'atterraggio è tra G1 e G5 o avviene nella superficie di contatto con la porzione di terreno del percorso prima di G5.

6.6.3.2 50 metro se l'atterraggio è a G5.

6.6.3.3 La distanza misurata per l'atterraggio dopo i 50 metri al punto del percorso che è stato toccato durante l'atterraggio che è il più vicino a G1, misurato in metri al secondo decimale.

6.7 Punteggio in Precisione a Zona

6.7.1 L'atterraggio del competitore deve iniziare e fermare entro i bordi del percorso. L' OC si applica se il contatto con la superficie avviene fuori dei bordi del percorso e nessuna parte del corpo del competitore ,rimane nella superficie di contatto dentro i bordi del percorso nello stesso tempo.

6.7.2 Un competitore deve convalidare i punti dragando i cancelli in acqua per almeno un cancello in acqua per convalidare i punti nella zona di atterraggio I punti sono ottenuti per ogni dragaggio di cancelli in acqua. I punti per i cancelli in acqua sono indicati nell'addendum D.

6.7.3 Un competitore deve convalidare i punti nella zona di atterraggio per almeno una zona di atterraggio per convalidare i punti dei cancelli in acqua. L'atterraggio in acqua dopo aver convalidato il G1 comporterà un DR. I punti della Zona di atterraggio sono in Addendum F. Il competitore riceverà il punteggio della zona con il più basso punteggio che è stato ottenuto durante l'atterraggio.

6.7.4 Il punteggio di un competitore per un round di precisione a zona è la somma dei punti dei cancelli in acqua e zona di atterraggio meno 10 punti per aver mancato di eseguire un atterraggio in piedi (UP)

6.8 Calcolo dei punti

Il calcolo per convertire i punteggi di ogni round in punti è il seguente:

6.8.1 I competitori sono piazzati in ogni round di ogni prova in ordine al punteggio sommato per questo round (Distanza e Precisione a Zona, il più alto punteggio, Speed il punteggio più basso.

6.8.2 Distanza e Precisione a Zona: il punteggio del competitore meglio piazzato in ogni round risulta in 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori del round sono calcolati come percentuale del risultato del competitore meglio piazzato, espresso in punti, calcolato al terzo decimale senza arrotondamento.

6.8.3 Speed: ogni punteggio registrato è elevato alla 1,333, calcolato e mostrato al terzo decimale con nessun arrotondamento applicato. Il punteggio risultante applicato del competitore meglio piazzato in ogni round risulta il 100% espresso come 100 punti. I punteggi dei rimanenti competitori per il round sono calcolati come percentuale inversa del risultato del competitore meglio piazzato, espressi in punti, e calcolato al terzo decimale senza arrotondamento

7. GIUDIZIO

7.1 Conferenza dei Giudici

7.1.1 Il CJ organizzerà una conferenza dei giudici prima dell'inizio della competizione. Tutti i giudici devono partecipare alla conferenza.

7.1.2 Tutti i membri del pannello dei giudici devono essere Giudici FAI di CP.

7.1.3 I giudici al Training possono essere impiegati in aggiunta al pannello dei giudici prevedendo che essi siano sotto la supervisione del CJ o del CJ al Training ed abbiano partecipato alla conferenza dei giudici.

7.1.3.1 L'Organizzatore deve provvedere ad assegnare 4 ulteriori persone per assistere i Giudici durante tutta la competizione. Tutte le 4 persone devono essere accettate in anticipo dal CJ, e dovranno avere una qualifica di CP nazionale. Una qualifica Fai non aggiornata od una buona conoscenza delle regole di gara.

7.1.4 Ogni esecuzione sarà giudicata da almeno tre membri del pannello dei giudici.

7.1.5 I lanci di allenamento saranno giudicati a discrezione del CJ. Il periodo di tempo durante il quale gli specifici eventi saranno giudicati, durante gli OPP saranno comunicati dal CJ.

7.1.6 I giudici saranno posizionati strategicamente lungo il percorso in base delle necessità della specifica prova e l'equipaggiamento tecnico in uso per la specifica prova come determinato dal CJ o l?EJ.

7.1.7 In tutte le prove, i giudici assegnati utilizzeranno i rispettivi segnali o metodi come determinato dal CJ per indicare i punteggi.

7.1.7.1 La mancanza di convalida dei cancelli è indicata da un giudice designato con il rispettivo segnale.

7.1.7.2 I punteggi per l'atterraggio in Precisione a Zona, incluso l'UP, ed in distanza dragata sono registrati su schede punteggio indipendenti in due differenti punteggi. Sono trasmesse all'addetto al punteggio nel modo deciso dal CJ.

7.1.7.3 I giudici devono registrare ogni violazione alle regole di un competitore (p.e. ME, MS, OF. OC.VE.CD, ordine di lancio mischiato, interferenza, problemi di controllo, etc.) ed anche se occorre una visione del video (VR) per qualsiasi ragione.

7.1.7.4 Tutti i giudici dovranno osservare il volo incontrollato di un competitore, se un giudice è testimone di ciò che lui reputa un atto non in sicurezza, dovrà informare il CJ di modo che una YC od una RC venga emessa , se così è deciso.

8. VIDEO CAMERE

8.1 Uso delle video Camere

8.1.1 In ogni prova ad eccezione per il Freestyle ci deve essere una video camera al cancello di ingresso G1 ed al cancello di uscita G5, posizionate alla stessa altezza del cancello/sensore. Le camere ai cancelli d'entrata ed uscita devono essere capaci di riprodurre a velocità ridotta.

8.1.2 In quelle prove ove il sistema video è impiegato al cancello G1 e G5, nello Speed carvato e la Distanza dragata, deve essere capace di visione video rallentata. Al G1, deve essere capace di registrare numeri e nomi ben udibili.

8.1.3 Almeno una camera addizionale sarà impiegata quale mezzo per giudicare e/o sorvegliare come deciso dal CJ/EJ.

8.1.3.1 Nello Speed carvato 70m posizionato a discrezione del CJ/EJ.

8.1.3.2 Nella Precisione a zona posizionato vicino alla zona di atterraggio 8 rivolta verso le zone di atterraggio.

8.1.4 Un sistema di video camera od un sistema elettronico, può essere impiegato come sostituzione per le condizione citate nel par. 8.1.3 per il giudizio assistito tecnicamente come determinato dal CJ/EJ in ogni evento.

8.1.4.1 Nella Precisione a zona ogni sistema video assistito ai cancelli in acqua, utilizzato ad uno o più cancelli in acqua o le zone di atterraggio a discrezione del CJ/EJ.

8.1.4.2 Nella Distanza ogni sistema video assistito od altro sistema elettronico di misurazione a discrezione del CJ/EJ può essere utilizzato. La misurazione è fatta segnando il punto di atterraggio con un 'asta nel percorso.

8.1.4.3 Se il CJ decide che la prova video sul percorso è idonea per un giudizio video, di tutto o parte del percorso, i principi minimi di valutazione (par. 7.1.4) si applica per il giudizio video.

8.2 Riesame video

8.2.1 A richiesta di un membro del pannello dei giudici e se la un Riesame Video (VR) è stato registrato slla scheda punteggio del giudice, il CJ o l'EJ ordinerà un riesame video del lancio in questione alla prima opportunità.

8.2.2 Il riesame video richiesto sarà registrato su un modulo di VR, che deve essere consegnato al CJ, per iniziare la procedura di VR.

8.2.3 Il Pannello Riesame Video (VRP) formato da tre persone è composto da CJ e/o EJ, e se possibile, il membro del pannello dei giudici che ha richiesto il VR. e/o un altro giudice.

8.2.4 La procedura di VR consiste di un massimo di tre visioni di parte/i del lancio in questione. Visione a velocità ridotta può essere impiegata dopo la prima visione.

8.2.5 In qualsiasi momento durante il processo di riesame e senza alcuna discussione, i giudici possono prendere la loro decisione utilizzando la seguente procedura:

8.2.5.1 Conferma della decisione su una scheda punteggio dei giudici in ,originale.

8.2.5.2 Determinazione del risultato di un VR utilizzando la procedura di voto visionata dal CJ/EJ. Qualsiasi decisione deve essere presa chiaramente solo tramite un "S" od un "NO". (p.e. con pollice su-pollice giù a comando od indicazione di un SI od un NO per scritto, etc.) senza alcuna applicazione di possibilità di applicazione alternative od opzioni che non siano "SI" o "NO".

8.2.5.3 La decisione iniziale sulla scheda punteggio può essere cambiata solo con unanime decisione del VRP.

8.2.5.4 Un accertamento a maggioranza di un VRP lascia il giudizio iniziale invariato. Se non vi è stato un iniziale accertamento per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio, il voto a maggioranza sarà utilizzato come decisione.

8.2.6 Il CJ rivedrà la decisione del VRP, documenterà il risultato sul modulo del VR e correggerà il punteggio del competitore sulla scheda e sulla lista dei risultati , se necessario.

8.2.7 I punteggi non saranno definitivi sino a quando i dati ed/o le registrazioni non saranno revisionate, se necessario. Il CJ sarà responsabile per la determinazione del risultato finale dei competitori ed il piazzamento.

9. DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI

9.1 Campione della prova

9.1.1 Campione Individuale della Prova: in ogni prova valida, Speed, Distance ed Accuracy, il campione individuale di una prova è il competitore con il più alto numero di punti aggregati dei round completati in quella particolare prova.

9.1.2 Campione di Combinata: il competitore con il più alto numero di punti aggregati di tutte e tre le prove. Se vi sono meno di tre prove valide, non vi sarà un Campione di Combinata.

9.2 Spareggi

9.2.1 In ogni specifica prova, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti di una prova, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.1.1 Un lancio di spareggio nella specifica prova.

9.2.1.2 Se non è possibile un lancio di spareggio, prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.1.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.2.2 Per il campione di combinata, se due o più competitori hanno lo stesso totale cumulativo di punti nei primi tre piazzamenti in combinata, saranno applicate le seguenti procedure nel seguente ordine per interrompere il pareggio.

9.2.2.1 Prima il risultato più alto, poi il secondo risultato più alto poi il terzo risultato più alto in ognuno dei round completati nella specifica prova sino a quando il pareggio viene interrotto.

9.2.2.2 Se non vi è spareggio il singolo punteggio più alto in Distance in un round completato otterrà il piazzamento più alto.

9.2.2.3 Se non vi è spareggio i competitori verranno piazzati pari merito.

9.3 Assegnazione Medaglie

9.3.1 Campione di Speed: 1°, 2°, 3° posto;

9.3.2 Campione di Distance: 1°, 2°, 3° posto;
9.3.3 Campione di Accuracy: 1°, 2°, 3° posto
9.3.4 Campione in Combinata: 1°, 2°, 3° posto

ADDENDUM A: SPECIFICHE GENERALI DEL PERCORSO

A.1 Tutti i percorsi devono iniziare su una superficie di acqua.

A.2 Tutti i percorsi devono essere larghi 10 metri per tutta la lunghezza del percorso.

A.3 La superficie d'acqua deve essere larga almeno 15 metri e lunga almeno 65 metri.

A.4 Ove applicabile, la superficie d'acqua deve essere provvista di un'area di sicurezza di almeno 20 metri prima di G1. Comunque se il sito lo permette, si raccomanda che l'area di sicurezza sia più larga possibile.

A.4.1 La superficie d'acqua deve avere una profondità minima di 0,60 metri per tutta la larghezza minima dal dall'inizio del bacino sino al G2.

A.4.2 I requisiti minimi di profondità del bacino richiesto dal G2 ed è permesso diminuire gradualmente sino al termine del pond, è prevista una profondità minima per la lunghezza di:

0,50 metri sino al G3

0,40 metri sino al G4.

A.4.2.3 Le dimensioni del bacino su descritte valgono anche per il Freestyle.

A.4.3 per ragioni di sicurezza, il livello dell'acqua deve essere mantenuto alto abbastanza per provvedere ad minimo sbalzo tra il livello dell'acqua e la superficie del terreno intorno alle parti di uscita del bacino (è permesso al massimo 5 cm).

A.4.4 Se l'acqua è più profonda di 1,5 metri, è richiesto personale di sicurezza debitamente equipaggiato.

A.5 Tutti i percorsi devono avere un'area di sicurezza di 5 metri lungo entrambe i lati, e alla fine del percorso tra i bordi del percorso e le aree degli spettatori, indicata da un sistema di marcatura, che non deve essere più alta di 5 metri ed accettata dal CJ e dal Direttore tecnico di Percorso (CTD).

A.6 Area del cancello ed area del bersaglio

A.6.1 L'area del cancello è la parte del percorso tra G1 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza carvata, nella Precisione a zona l'area del cancello da G1 alla linea d'acqua.

A.6.1.1 Sul percorso diretto la distanza tra G1 e G5 è di 50 metri; sul percorso carvato la distanza è di 70 metri misurata lungo la linea centrale.

A.6.1.2 La distanza tra G1 e la linea di demarcazione tra la zona 1 e 2 è di 50metri.

A.6.2 I segnalatori di percorso per G1 in tutte le prove, G2,G3;G4 e G5 nello Speed carvato e nella Distanza dragata devono un diametro minimo di 0,20 metri e essere alti 1,5 mt +/- 5 cm. Misurati dalla superficie. Devono essere fissati in posizione in modo tale che l'asse centrale dell'indicatore si muova di soli 10 cm dalla posizione approvata.

A.6.3 Gli indicatori di percorso da G2 sino a G5, se non altrimenti specificato, possono boe indicatrici con un diametro minimo di 0,20 metri.

A.6.4 L'area del bersaglio è la parte del percorso dopo la linea d'acqua, che deve essere indicata da una linea laterale fatta con tessuto o marcando chiaramente sopra. La linea d'acqua può essere inoltre essere marcata a discrezione del CJ.

A.7 Tutti i percorsi ed i sistemi video devono essere accettati dal CJ.

ADDENDUM B: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI SPEED

B.1 Specifiche del percorso di Speed carvato.

B.1.1 Il percorso tra G1 e G5 dovrà essere lungo 70 metri misurato lungo la linea centrale del percorso.

B.1.2 Il percorso dovrà avere un angolo di 75°ed un raggio di 53,48 metri.

B.1.3 I sensori elettronici devono essere posizionati per dare al percorso una lunghezza di 70 metri , misurati lungo la linea centrale.

B.1.4 A G1 e G5 sarà installato un doppio sistema di sensori, soggetto all'approvazione del CJ.

B.1.4.1 I sensori elettronici saranno installati dentro (dopo) G1 e fuori (dopo) G5.

B.1.4.2 I sensori elettronici devono essere piazzati come segue: i sensori superiori devono essere piazzati allo stesso livello della parte superiore degli indicatori di percorso G1 e G5, i sensori inferiori devono essere piazzati approssimativamente 0,9 metri al disotto del sensore superiore. Entrambi i sensori devono essere settati con stesso valore rispetto alla linea centrale rispettivamente del G1 e G5

B.1.5 Ci sono 5 paia di indicatori di percorso incluso G1 e G5 regolarmente piazzati sulla lunghezza del percorso.

B.1.5.1 Gli indicatori di percorso nella parte interna del percorso dovranno essere di un colore contrastante e più scuro degli indicatori della parte esterna , visto da sopra.

B.1.5.2 Gli indicatori di percorso di G1 e gli indicatori interni del percorso carvato sulla porzione d'acqua del percorso, dovrebbero essere del tipo gonfiabile , fornendo un percorso con una una larghezza di 10 metri.

B 1.5.3 Vi deve essere un minimo di 10 metri fuori dell'acqua al termine del percorso

B 1.6 La direzione della curva deve essere specificato nella presentazione accettata per l'evento, e deve essere pubblicato nei bollettini ufficiali. Il percorso carvato può essere carvato in ogni direzione, sinistra o destra.

B.2 Specifiche del percorso di Speed Carvato Dragato 50 metri

B.2.1 Il percorso è diritto e deve avere una lunghezza di 50 metri tra i sensori tra il G1 ed il G5 misurato lungo la via centrale.

B.2.2 La misurazione della velocità dovrà essere effettuata utilizzando un doppio sensore come descritto in B.1.4.

B.2.3 Gli indicatori di percorso devono avere le stesse dimensioni e peso come descritto in .1. Indicatori tipo polistirene sono accettabili come determinato dal CTD ed il CJ.

B.2.1.4 Gli indicatori G2,G3,e G4 devono avere un diametro minimo di 20 cm.

ADDENDUM C: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI DISTANZA

C.1 Specifiche del percorso di Distanza

C.1.1 Iniziando da G5, una bretella di misurazione metrica, con una lunghezza minima di 150 metri, mostrando incrementi di 1 cm, deve essere distesa lungo un lato del percorso, posizionata soffice sul percorso, e se applicabile alla fine del percorso un sistema di segnatura.

C.1.2 La distanza dei 50 metri dovrà essere chiaramente marcata.

C.1.3 Il Record Mondiale corrente dovrà essere chiaramente marcato.

C.1.4 A 60 metri dal cancello di ingresso saranno marcati indicatori di percorso con una altezza approssimativa di 1,5 metri ed un diametro minimo di 0,20 metri.

C.1.5 Sistemi di unione usati sul percorso dovranno essere piazzati in modo da non creare ostacolo o pericolo per tutti dentro od intorno al percorso.

C.1.6 Tutti i sistemi ed il loro posizionamento deve essere accettato dal CJ ed il Controllore FAI.

C.1.7 Lunghezza del percorso.

C.1.7.1 Località poste oltre più od approssimativamente a 1.000 metri sul livello del mare (MSL) richiedono un percorso di lunghezza minima di 200 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C.1.7.2 Località poste più in alto di 1.000 metri MSL richiedono un percorso di lunghezza minima di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il corrente record mondiale.

C2 Specifiche del percorso di Distanza massima

C.2.1 Le dimensioni del percorso e le condizioni sono in accordo con i par. C.1.1, C.1.2, C.1.3, C.1.5 e C.1.6.

C.2.2 La lunghezza minima del percorso deve essere di 280 metri, preferibilmente + 50 metri oltre il record mondiale.

ADDEMDUM D: SPECIFICHE DEL PERCORSO DI PRECISIONE A ZONA

D.1 Il percorso consta di due file di indicatori che formano una serie di quattro cancelli, ed anche le ,zone di atterraggio.

D.2 Il corpo d'acqua coprirà 44 (+/- 1 mt) metri dal cancello di ingresso g1, sino alla linea d'acqua. La linea d'acqua può essere ulteriormente marcata se giudicato necessario dal CJ.

D.3 I cancelli in acqua da G1 a G4 sono distanti approssimativamente 12 metri dall'uno all'altro.

D.4 La distanza tra il cancello in acqua G4 e la linea d'acqua sarà approssimativamente 8 (+/- 1 mt) metri.

D.5 La distanza tra G1 e la linea tra la Z1 e la Z2 è di 50 metri.

D.6 Zone di atterraggio: la forma e le dimensioni ed il valore del punto delle zone di atterraggio devono essere come specificato in Addendum F.

D.7 Le linee di demarcazione marcano le aree separando ogni zona. Come con le linee laterali, devono essere fatte di materiale atto a minimizzare i danni, essere in condizione di essere prontamente riparati, essere larghi abbastanza da essere chiaramente visibili dall'alto, e devono essere accettati dal CTD ed il CJ.

D.8 La demarcazione delle linee del centro zona deve essere di colore contrastante rispetto alle altre linee di demarcazione delle zone.

D.9 La zona 7 deve avere indicatori esterni alla zona, ad indicare la sua posizione (p.e bandiere, etc.).

D.10 Linee di zona

D.10.1 Le linee di demarcazione della zona appartengono alla zona con il punteggio più alto.

D.10.2 La linea alla fine della zona 10 è definita come parte della zona 10.

D.11 Le zone devono essere riempite e ricoperte con materiale adeguato per ridurre i danni e devono essere accettate dal ,CTD e dal Controllore FAI. La buca di precisione dovrà essere riempita con ghiaia o materiale simile. Con un diametro da 2mm a 10mm, ed il riempimento deve avere una profondità di almeno 30 cm. La ghiaia della buca dovrebbe essere livellata in ogni parte del percorso o terreno adiacente ad esso, p.e. il bordo del pond, o il proseguimento pel percorso di distanza per esempio.

D.12 Tutte le specifiche di cui sopra devono essere approvate dal Controllore FAI.

ADDENDUM E: LISTA PER IL PESO INDOSSATO (DWIPE) ED IL PESO INDIVIDUALE AGGIUNTO (AIW)

Nota: se il peso di un competitore con equipaggiamento è inferiore a 77,2 kg sarà applicato il massimo peso individuale aggiunto

DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale	DWIPE (kg)	AIW (kg)	Peso Totale
<77.2	15.90	93.10	<89.0	7.60	96.60
<77.6	15.60	93.20	<89.5	7.30	96.80
<78.1	15.30	93.40	<89.9	7.00	96.90
<78.5	15.00	93.50	<90.4	6.70	97.10
<79.0	14.60	93.60	<90.8	6.40	97.20
<79.5	14.30	93.80	<91.3	6.00	97.30
<79.9	14.00	93.90	<91.7	5.70	97.50
<80.4	13.70	94.10	<92.2	5.40	97.60
<80.8	13.40	94.20	<92.6	5.10	97.70
<81.3	13.00	94.30	<93.1	4.80	97.90
<81.7	12.70	94.50	<93.6	4.50	98.00
<82.2	12.40	94.60	<94.0	4.10	98.10
<82.6	12.10	94.70	<94.5	3.80	98.30
<83.1	11.80	94.90	<94.9	3.50	98.40
<83.5	11.50	95.00	<95.4	3.20	98.60
<84.0	11.10	95.10	<95.8	2.90	98.70
<84.5	10.80	95.30	<96.3	2.50	98.80
<84.9	10.50	95.40	<96.7	2.20	99.00
<85.4	10.20	95.60	<97.2	1.90	99.10
<85.8	9.90	95.70	<97.6	1.60	99.20
<86.3	9.50	95.80	<98.1	1.30	99.40
<86.7	9.20	96.00	<98.6	1.00	99.50
<87.2	8.90	96.10	<99.0	0.60	99.60
<87.6	8.60	96.20	<99.5	0.30	99.80
<88.1	8.30	96.40	99.9	0.00	99.90
<88.6	8.00	96.50	100+	0.00	-------

PROCEDURE DI PESATURA:

1 Il DWIPE del competitore è determinato con una discrepanza di meno di un kilogrammo.

2 Il DWIPE ottenuto in 1 è utilizzato per determinare il AIW permesso per la lista dell'addendum E

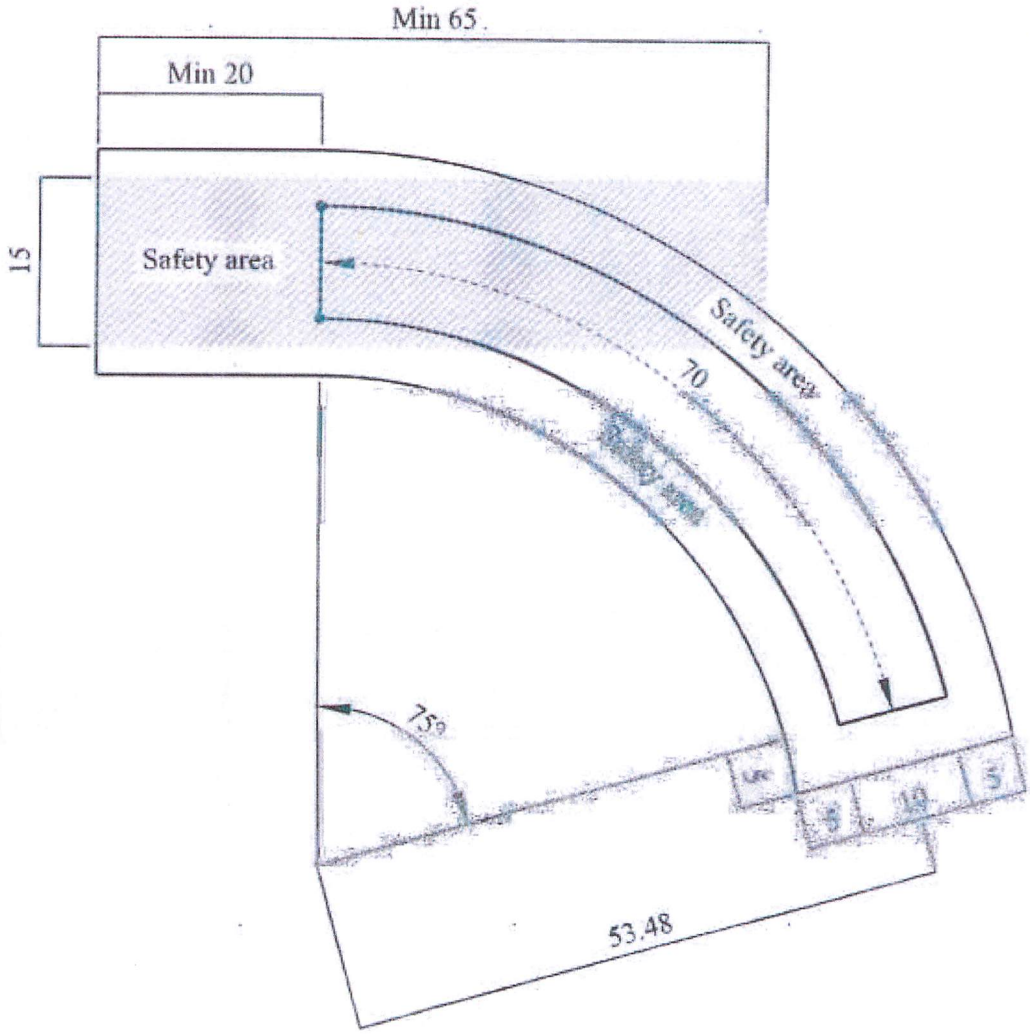
3 Il AIW del competitore è pesato e comparato al AIW determinato in 2.

4 Se il AIW determinato in 3 è superiore dell'AIW determinato in 2, verrà registrato un MR per quel round

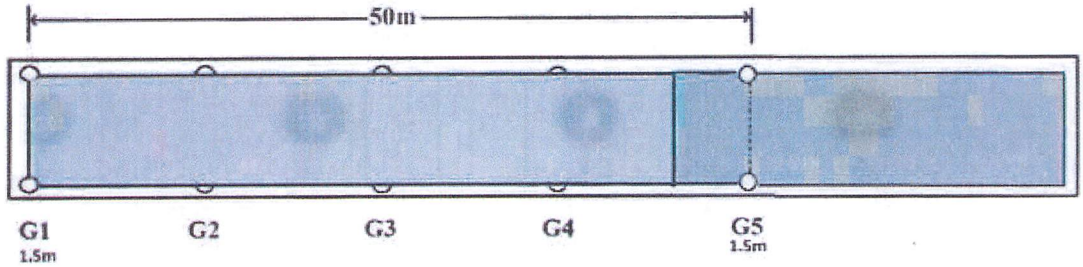
ADDENDUM F: ESEMPI DI TRACCIATI DI PERCORSO

F.1 Percorsi di Speed

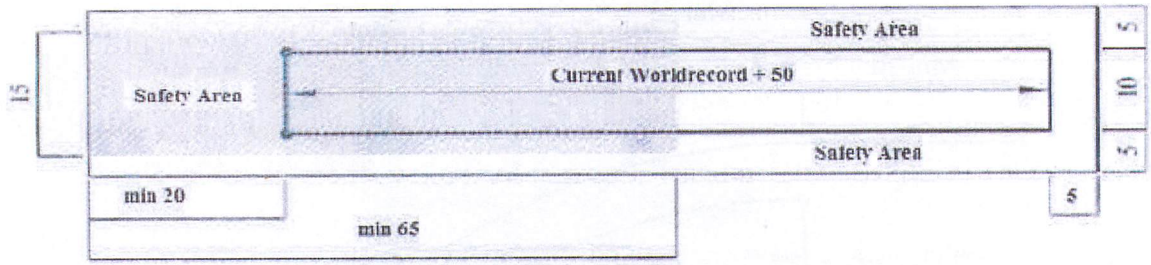
F.1.1 Percorso di Speed Carvato (Carvato Speed 70 metri)



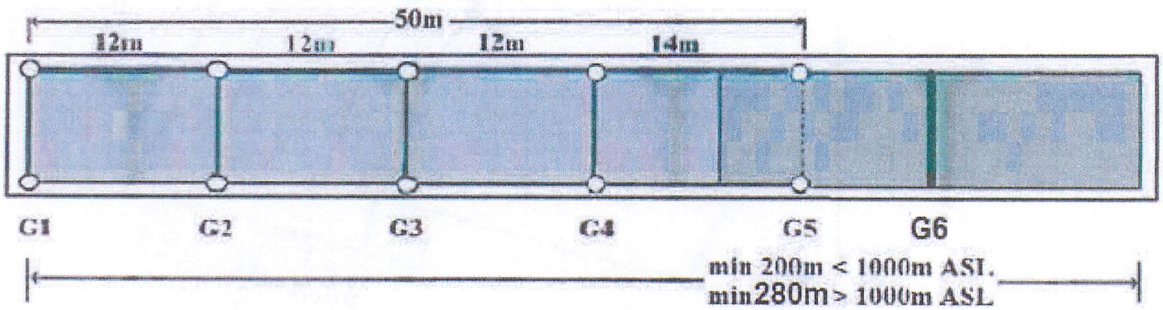
F1.2 Percorso Speed Diretto (Speed Dragato 50 metri e Speed Massimo 50 metri



F.2 Percorso di Distanza

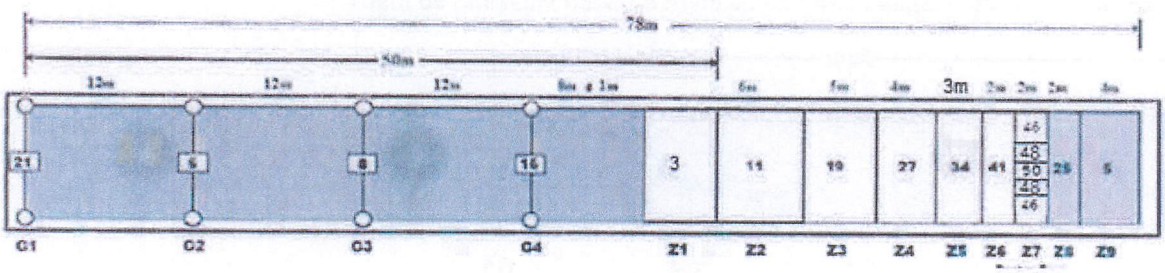


F.2.1 Distanza Dragata, Distanza Massima



Riferimento Addendum C 1.7 e C 2.3

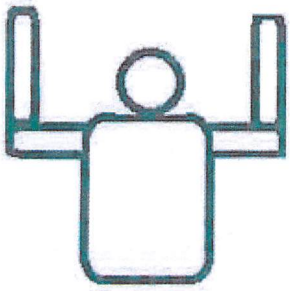
F.3 Percorso Precisione a Zona



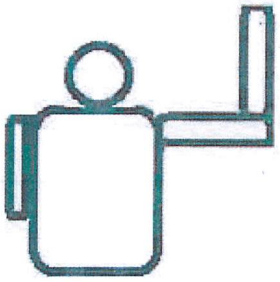
NOTA!!!

La zona 7 è così suddivisa:
zona 46 p. larghezza 3,5 mt, lunghezza 2 mt;
zona 48 p. larghezza 1 mt, lunghezza 2 mt;
zona 50 p. larghezza 1mt, lunghezza 2 mt.

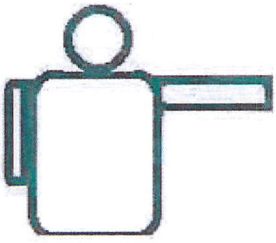
ADDENDUM G SEGNALI DI GIUDIZIO STANDARD RACCOMANDATI



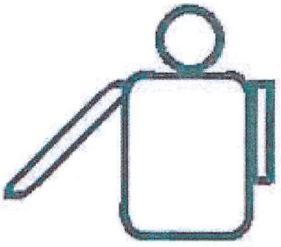
Ingresso fallito (ME)



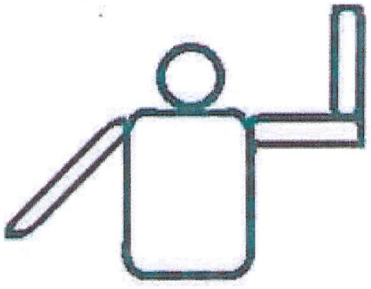
Vertical Extencion (VE)
Acqua non dragata (NW)



Atterraggio fuori percorso (OC)
Volo fuori percorso (OF)



velatura al suolo (CD)



Zona precisione down (DN)

ADDENDUM H: MODULO REVISONE VIDEO

RICHIESTA REVISIONE VIDEO	DECISIONE ORIGINALE
Nome del Competitore_____ Competitore N. _____ Round n: _____ Prova CP Speed_____ Distanza_____ Precisione_____	_____ Esempi: G3 NW, Z5DN, VEG5

PANNELLO REVISIONE VIDEO	SISTEMA DI DECISIONE Determinato dal CJ/EJ
Giudice richiedente _____ CJ o EJ _____ Terzo Giudice _____	Pollice giù _____ Cartaceo _____ Altro _____

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ Nessun cambio della decisione iniziale Unanime (3:0) ____ Nessun cambio della decisione iniziale Unanime (3:0) ____ Cambio della decisione iniziale	ESISTE LA DECISIONE ORIGINALE

DECISIONE FINALE	
Voto a Maggioranza (2:1) ____ Decisione finale _____ Unanime (3:0) ____ Decisione finale _____ Nota: una decisione a maggioranza di un VR lascia la decisione iniziale invariata, eccetto nel situazione in cui inizialmente non vi è stata presa alcuna decisione per qualsiasi ragione sulla scheda punteggio. Poi, il voto di maggioranza darà la decisione.	NON ESISTE UNA DECISIONE ORIGINALE

CERTIFICAZIONE	ATTO FINALE
CAPO Giudice _____	_____ Iniziali del CJ
Data _____	_____ In accordo con la decisione del VRP, il CJ ha documentato l'azione sulla scheda punteggio per il round

ADDENDUM I: MODULO DEL RE-JUMP

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	Orario 1^ chiamata _____
Numero di partenza _____	Orario imbarco _____
Round n._____	Velivolo _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	Orario 1^ chiamata _____
Numero di partenza _____	Orario imbarco _____
Round n._____	Velivolo _____
Firma CJ/EJ _____	

AUTORIZZAZIONE AL RE-JUMP	INFORMAZIONI D'IMBARCO
Nome del Competitore _____	Orario 1^ chiamata _____
Numero di partenza _____	Orario imbarco _____
Round n._____	Velivolo _____
Firma CJ/EJ _____	

PER QUALSIASI CONTROVERSIA SULL'INTERPRETAZIONE DELLE NORME TECNICHE DI QUESTO REGOLAMENTO FANNO FEDE LE COMPETITION RULES FAI DELLA SPECIALITA'.

Il sottoscritto dott. Mario Fabretti, in qualità di esperto tecnico del Commissario straordinario AeCI per la disciplina sportiva del Paracadutismo, giusto Decreto commissariale n. 29 del 5 aprile 2018,

- visto il Regolamento tecnico per le gare di Canopy Piloting, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;
- visto altresì il Regolamento tecnico per le gare di FCL e VFS INDOOR, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;

anche alla luce delle proprie competenze tecniche,

ATTESTA

la conformità dei predetti Regolamenti rispetto alla normativa nazionale e internazionale in vigore, la loro idoneità ai fini sportivi e ai fini della sicurezza volo nonché la loro conformità alle regole e alle buone pratiche in materia.

Si allegano:

a. Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo "Canopy Piloting" debitamente siglato in ogni pagina;
b. Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo "FCL e VFS INDOOR" debitamente siglato in ogni pagina.

Roma, 19 aprile 2018.

dott. Mario Fabretti
Esperto tecnico del Commissario straordinario

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO "INDOOR FCL e VFS ASSOLUTI ED ESORDIENTI" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO INDOOR FCL E VFS 2017 ASSOLUTI ESORDIENTI	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1 E 1.1	Cambio data	Per l'anno di riferimento
3.2.2.1	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 3.2.2.1
4.4.2	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.4.2
4.5.6	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.8.4

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Vecchiano 06-04-2018

Piero Tanda _____

Paolo Bevilacqua _____

Mario Guercini _____

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CAMPIONATO ITALIANO

Formazioni In Caduta Libera Indoor Open ASSOLUTI
Formazioni In Caduta Libera Indoor ESORDIENTI
Formazioni Verticali In Caduta Libera Indoor

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n._____ del_____ 2018

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

TAVOLA DEI CONTENUTI *Pag.*

Capitolo 1: Autorità AECI 3
1.1 Autorità Aeci 3

Capitolo 2: Definizione di Parole e Frasi usate in queste norme 3
2.1 Formazioni 3
2.2 Prese 3
2.3 Linea di Presa 3
2.4 Corpo 3
2.5 Dive Pool 3
2.6 Sottogruppo 3
2.7 Punto Centrale di un Sottogruppo 3
2.8 Separazione Totale 3
2.9 Inter 4
2.10 Sequenza 4
2.11 Formazione Valida 4
2.12 Infrazione 4
2.13 Omissione 4
2.14 Entrata 4
2.15 Tempo di Lavoro 4
2.16 Anticamera 4
2.17 NV 4
2.16 Chiamata a Giudizio 4
2.17 Orientamento 4

Capitolo 3: Gli Eventi 5
3.1 Descrizione dell'Evento 5
3.2 Obiettivo dell'Evento 5
3.3 Requisiti della Performance 5

Capitolo 4: Regole Generali 6
4.1 Composizione delle Squadre 6
4.2 Il Sorteggio 6
4.3 Uso dei Lanci in Caduta Libera 6
4.4 Ordine di Performance 6
4.5 Video Registrazione 6
4.6 Punteggio 7
4.7 Ri-Performance 7
4.8 Performance di Allenamento 7

Capitolo 5: Giudizio 7
5.1 Procedura di Giudizio 7
5.2 Numero dei Giudici 7
5.3 Visioni/Re-visione dell'Evidenza Video 8
5.4 Valutazione 8
5.5 Valutazione (cont.) 8
5.7 Inizio del Tempo di Lavoro 8

Capitolo 6: Regole Specifiche della Competizione 9
6.1 Titolo della Competizione 9
6.2 Scopi della Competizione 9
6.3 Composizione delle Delegazioni 9
6.4 Programma di Eventi 9
6.5 Medaglie e Diplomi 9

Capitolo 7: Definizioni e Simboli 9
7.1 Codifiche negli Allegati per il Dive Pool 9
7.2 Visualizzazione della Posizione delle Prese 10

Addenda (Allegati)
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Block Pool 11
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Random Pool 14
Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel 16
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Block Pool 17
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Random Pool 19
Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool 20
Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool 25

1. Autorità

1.1. La competizione verrà condotta sotto l'autorità dell'Aero Club d'Italia, in accordo con il Regolamento Sportivo Nazionale (RSN) e con le norme del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale e Sezione 5 come approvato dal IPC e convalidato dalla FAI per l'anno di riferimento, e da queste regole. Tutti i partecipanti accettano queste direttive e quelle della FAI come vincolanti, con l'iscrizione alla competizione.

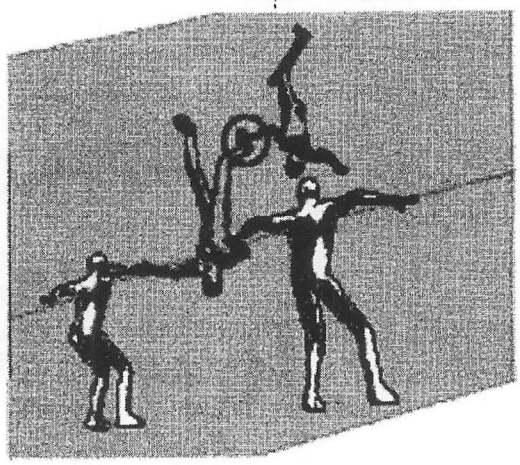
2. Definizioni di Parole e Frasi usate in queste Norme

2.1. Formazione: è composta da competitori uniti da prese. Per le VFS, con ciascun competitore nell'orientamento corretto.

2.2. Presa: consiste in una presa di mano su un braccio, gamba o piede di un altro paracadutista, come mostrato in 7.2. Come minimo, una presa richiede un contatto fermo.

2.3. Linea di presa: questa è la linea che collega i busti di due competitori attraverso le loro braccia o gambe e piedi e la presa che li unisce.

2.3.1 Per il VFS precisazione relativa a random M) e O) - C'è un piano verticale immaginario che passa attraverso le prese di mano, con i competitori esterni che hanno prese su un lato del piano verticale ed il competitore che ha la presa sulla gamba sull'altro lato del piano verticale. Nessuna linea di presa può attraversare il piano verticale all'interno della formazione.



2.4. Corpo: è formato dal competitore completo 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. E' 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 competitori mostrano di aver lasciato nello stesso momento tutte le loro prese e nessuna parte delle loro braccia è in contatto con un altro corpo di competitore.

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'entrata, 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. Entrata: le squadre devono entrare nel tunnel utilizzando il vano d'ingresso designato. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lasciano il pavimento dell'anticamera ed entrano nel tunnel. I componenti la squadra possono sporgere un piede nel flusso d'aria dentro il tunnel, senza che parta il tempo di lavoro, purché un piede rimanga sul pavimento dell'anticamera e nessun piede, all'interno del tunnel, usi la rete per il lancio.
Per l'entrata VFS: le squadre devono entrare nel tunnel e stare in piedi sulla rete nel centro del flusso d'aria. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lascia la rete.

2.15. Tempo di Lavoro: è il periodo di tempo durante il quale, in una performance, le squadre vengono valutate. Esso inizia nel momento in cui entrambi i piedi di qualsivoglia membro della squadra lascia il pavimento dell'anticamera (rete del tunnel per VFS) per entrare nel tunnel, e termini alcuni secondi dopo, come specificato in 3.1..

2.16. Anticamera: area usata dalle squadre come zona di attesa e preparazione per entrare nel tunnel del vento. Questa camera è separata dall'area visibile al pubblico ed è di esclusivo utilizzo delle squadre in attesa.

2.17. NV (No Video): nessuna immagine video è disponibile ai fini del giudizio.

2.18. Chiamata a Giudizio: una valutazione da parte dei giudici di una formazione, infrazione o omissione che non è unanime.

2.19. Orientamento

2.19.1. l'orientamento "Head Down" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in giù, verso il suolo.

2.19.2. l'orientamento "Head Up" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in su, verso il cielo.

2.19.3. l'orientamento "Bellyflying" o "Belly to Earth" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte anteriore del busto verso la terra.

("Bellyflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

2.19.4. l'orientamento "Backflying" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte posteriore del busto verso la terra.
("Backflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

3. Gli Eventi

3.1. Descrizione dell'Evento:
Evento 4-Way Formazioni in Caduta Libera Indoor Open Assoluti ed Esordienti e Formazioni in Caduta Libera Verticali Indoor. Il tempo di lavoro è di 35 secondi.

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. E' 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 interrotto,

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 della performance.

3.3 Requisiti della Performance

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 E' responsabilità della squadra mostrare chiaramente ai giudici l'inizio del tempo di lavoro, corrette formazioni valutabili, inter e separazioni totali.

3.3.3 Formazioni valide non necessitano essere perfettamente simmetriche, ma devono essere eseguite in maniera controllata. 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 indicati gradi (180°, 270°, 360°, 540°), ciò indica i gradi approssimati e la direzione del giro, richiesti per completare l'inter come stabilito. I gradi indicati sono approssimativamente quella parte di circonferenza del punto centrale del sottogruppo da mostrare al punto(i) centrale(i) dell'altro(i) sottogruppo(i).
Ai fini di giudizio, i gradi approssimativi e la direzione del giro dei punti centrali dei sottogruppi saranno valutati utilizzando soltanto le tracce video bidimensionali come presentate.

3.3.6 Contatti sono consentiti fra differenti sottogruppi durante l'inter di una block sequence.

3.3.7 Dove sono indicati dei sottogruppi, questi devono rimanere intatti come sottogruppo, con solo le prese descritte sugli altri competitori in quel sottogruppo.

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

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

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

4. Regole Generali

4.1. Composizione delle Squadre
Le squadre possono essere formate da competitori di uno o entrambi i sessi, eccetto nell'evento femminile dove tutti i competitori devono essere femmine.

4.2. Il Sorteggio

4.2.1 Il sorteggio delle sequenze sarà fatto pubblicamente e supervisionato dal Capo Giudice. Alle squadre verranno date non meno di 2 ore dalla conoscenza dei risultati del sorteggio prima che inizi la competizione.

4.2.2 Sorteggio nell'Evento: tutte le "Block Sequence" (contrassegnate numericamente) e le "Random Formation" (contrassegnate alfabeticamente), indicate nei rispettivi allegati, saranno singolarmente inserite in un 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 cinque o sei formazioni, a seconda del numero raggiunto per primo.

4.2.3 Utilizzo del Dive Pool: ciascun blocco o formazione sarà estratto una sola volta per i round previsti in ogni competizione. Nel caso siano necessari round addizionali dovuti a voli 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. Lanci di Addestramento o Tempo nel Tunnel del Vento
Ai competitori non è permesso fare lanci con paracadute di qualsiasi tipo né usare il tunnel del vento per addestramento dopo che è stato effettuato il sorteggio.

4.4. Ordine di Performance

4.4.1 L'ordine di performance per il primo round di competizione di ciascun evento sarà in ordine inverso per i primi dieci piazzamenti, relativi a quell'evento, nei più recenti Campionati del Mondo di Paracadutismo Indoor approvati dall'IPC. Tutte le squadre che non rientrano in questa procedura, salteranno all'inizio del round con il loro ordine di lancio determinato dal sorteggio.

4.4.2. Ove praticabile, verrà stilato un aggiornato ordine di lancio inverso al piazzamento dopo ogni interruzione dei lanci di gara che avvenga dopo un round completo.

4.5. Registrazione Video

4.5.1 E' richiesta una traccia video per giudicare ciascuna performance e mostrare la prestazione della squadra a terzi.

4.5.2 Un Controllore Video verrà nominato dal Capo Giudice prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il Controllore Video è responsabile della funzionalità dell'attrezzatura video e assicurare che essa sia utilizzabile per la competizione..

4.5.3 Ai fini di questo regolamento, un "equipaggiamento video" si riferisce ad una attrezzatura installata nel tunnel del vento dall'organizzatore espressamente per la competizione. Nessun altro equipaggiamento video sarà usato per giudicare.

4.5.4 L'attrezzatura video sarà sistemata nel tunnel del vento in posizione tale da assicurare che siano visibili tutti i membri della squadra. il luogo ed il campo visivo devono essere approvati dal Capo Giudice e dal Direttore di Gara.

4.5.5. L'equipaggiamento di registrazione (videocamera), di play-back e tutti gli apparati ausiliari devono essere ad Alta Definizione sia in input che in output e devono fornire la visione per i giudici.

4.5.6 L'organizzatore deve fornire ai team una modalità di identificazione che colleghi il numero della squadra con il video della performance.

4.6. Punteggio

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

4.6.2 Per ciascuna omissione saranno detratti tre punti dal punteggio complessivo in accordo con 4.6.1..

4.6.3. 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.

4.6.4 Il punteggio minimo per ogni round è zero(0) punti.

4.7. Ri-performance

4.7.1 Dove la prova video è considerata insufficiente ai fini del giudizio, sarà concessa una ri-performance, a meno che il Pannello di Revisione Video scopra che ci sia stato un abuso intenzionale del regolamento da parte della squadra, nel qual caso non sarà concessa alcuna ri-performance e la squadra riceverà il punteggio minimo per quella performance.

4.7.2 Contatto o altri motivi di interferenza tra membri della squadra e tra questi e la protezione del pavimento o delle pareti del tunnel non saranno motivo per la squadra di richiedere una ri-performance.

4.7.3 Problemi con l'equipaggiamento di un competitore non saranno motivo per la squadra per richiedere una ri-performance. Ad una squadra che vola fuori (troppo alta) del raggio della telecamera, non sarà concessa una ri-performance.

4.8. Lanci di allenamento

4.8.1 Ad ogni squadra in ogni evento, verrà data la possibilità di una performance ufficiale di allenamento, prima che venga effettuato il sorteggio, per stabilire le appropriate regolazioni della velocità.

4.8.2 La configurazione del tunnel del vento utilizzata per la competizione, sarà anche usata per la performance ufficiale di allenamento.

5. Giudizio

5.1. Procedura di Giudizio

Le performances saranno giudicate utilizzando una traccia video.

5.2. Numero dei Giudici

Un minimo di tre(3) giudici dovrà valutare la performance della squadra.

5.3. Visioni/Ri-visioni della Traccia Video

I giudici guarderanno l'evidenza video di ciascuna performance una(1) volta a velocità normale per stabilire il punteggio nel tempo di lavoro. L'istante del fermo-immagine al termine del tempo di lavoro, sarà stabilito alla prima visione. Se si verifica una nuova richiesta di giudizio, una seconda visione della performance sarà effettuata a velocità normale o ridotta tra 50 - 90 per cento della velocità normale. A richiesta del Capo giudice una terza(3a) visione di parte(i) della performance può avvenire a velocità normale o ridotta. La velocità della seconda e terza visione (normale o ridotta) sarà stabilita dal Capo giudice. Il Capo Giudice deciderà prima dell'inizio della Competizione la percentuale di velocità ridotta da utilizzare nei diversi Eventi. Il fermo-immagine della prima visione sarà applicato in ogni altra visione.

5.3.1. Se, dopo che le visioni sono state completate ed entro quindici secondi dalla conoscenza del risultato, il Capo Giudice, o qualsiasi Giudice del pannello ritiene che si sia verificata una valutazione assolutamente non corretta, il Capo Giudice ordinerà che solo quella(e) parte(i) della performance in questione sia rivista a velocità ridotta in accordo con 5.3. Se dal riesame risulta una unanime decisione dei Giudici sulla parte(i) della performance in questione, il punteggio per la performance sarà corretto di conseguenza. Solo una ri-visione è consentita per ogni performance.

5.4. Valutazione

I giudici utilizzeranno il sistema elettronico di punteggio per registrare la loro valutazione della performance. Alla fine del tempo di lavoro verrà applicato per ogni visione il fermo-immagine, basato sul tempo preso solo alla prima visione. I giudici possono correggere la loro valutazione dopo che il lancio è stato giudicato. Correzioni alla valutazione possono essere effettuate solo prima che il Capo Giudice firmi il foglio del punteggio. Tutte le valutazioni individuali dei giudici saranno pubblicate.

5.5. Una maggioranza di Giudici deve essere d'accordo sulla valutazione al fine di:

- accreditare il punteggio della formazione, o
- assegnare un'infrazione, o
- assegnare una omissione, o
- stabilire una situazione di NV

5.6. Inizio del Tempo di Lavoro

Il cronometro sarà gestito dai Giudici o da una persona(e) nominata dal Capo Giudice, e sarà avviato come stabilito in 2.15.

6. Regole Specifiche della Competizione

6.1. Titolo della Competizione

Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera indoor Open Assoluti
Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera indoor Esordienti
Campionato Italiano di Formazioni Verticali in Caduta Libera indoor

6.2. Scopi dei Campionati Italiano

6.2.1. Stabilire i Campioni Italiani di Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor in:

- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Open Assoluti
- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Esordienti
- 4-Way VFS Event

6.2.2. e

- Determinare il livello in Italia delle squadre competitrici.
- Stabilire i record nazionali di Formazioni in Caduta Libera indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera indoor.
- Promuovere e sviluppare Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor.
- Presentare un'immagine visualmente allettante di performance di competizione e dei punteggi sia per i competitori che spettatori e media.
- Scambiare idee e rafforzare relazioni amichevoli fra coloro che volano nello sport indoor, giudici e personale di supporto di tutte le nazioni.
- Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze e informazioni.
- Migliorare i metodi e le procedure di giudizio.

6.3. Composizione delle squadre:

- Una squadra 4-Way comprende fino a:
- Cinque(5) Competitori 4-Way FS Open Assoluti
- Cinque(5) Competitori 4-Way Esordienti
- Cinque(5) Competitori 4-Way VFS

6.3.1. Nessun competitore può competere in entrambi gli eventi di FS 4-Way Open e FS 4-Way Esordienti, ma può partecipare in una squadra FS ed in una VFS.

6.3.2. Ogni Competitore che gareggia in due differenti eventi deve essere elencato, sul modulo d'iscrizione, separatamente per ciascun evento.

6.3.3 Il Campionato Italiano sarà considerato valido con la partecipazione di almeno quattro (4) squadre (escluse quelle fuori gara) in ciascuno degli eventi previsti.

6.3.4. 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. Il Campionato Italiano comprende:
Formazioni in Caduta Libera Indoor:
- Fino a 10 round Open Assoluti.
- Fino a 10 round Esordienti.

Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor:
- Fino a 10 round.

6.4.2. Tempo sufficiente deve essere riservato prima della fine della competizione per permettere il completamento del round di spareggio.

6.4.3. La competizione sarà organizzata durante un periodo massimo di tempo di 3 giorni di gara. Eccezioni possono essere fatte qualora venga ricevuta una richiesta per competizioni FCE multiple in contemporanea.

6.5 Le Medaglie sono assegnate come segue:
- A tutti i membri della squadra saranno assegnate medaglie se negli eventi si sarà piazzata Prima, Seconda o Terza.

7. Definizioni e Simboli

7.1. Codifiche negli allegati per i Dive Pool sono come segue:

7.1.1. Indica la direzione del giro del sottogruppo



7.1.2. Indica il giro del sottogruppo in entrambe le direzioni



7.1.3. Indica i giri di tutti i sottogruppi



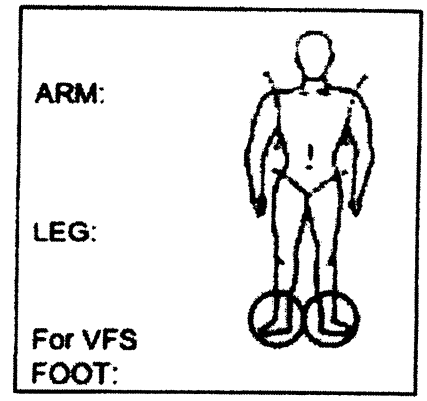
7.1.4 Indica la precisazione di intenti VFS



7.1.4 Indica la precisazione di intenti



7.2. Visualizzazione della posizione delle prese, rif. 2.2.

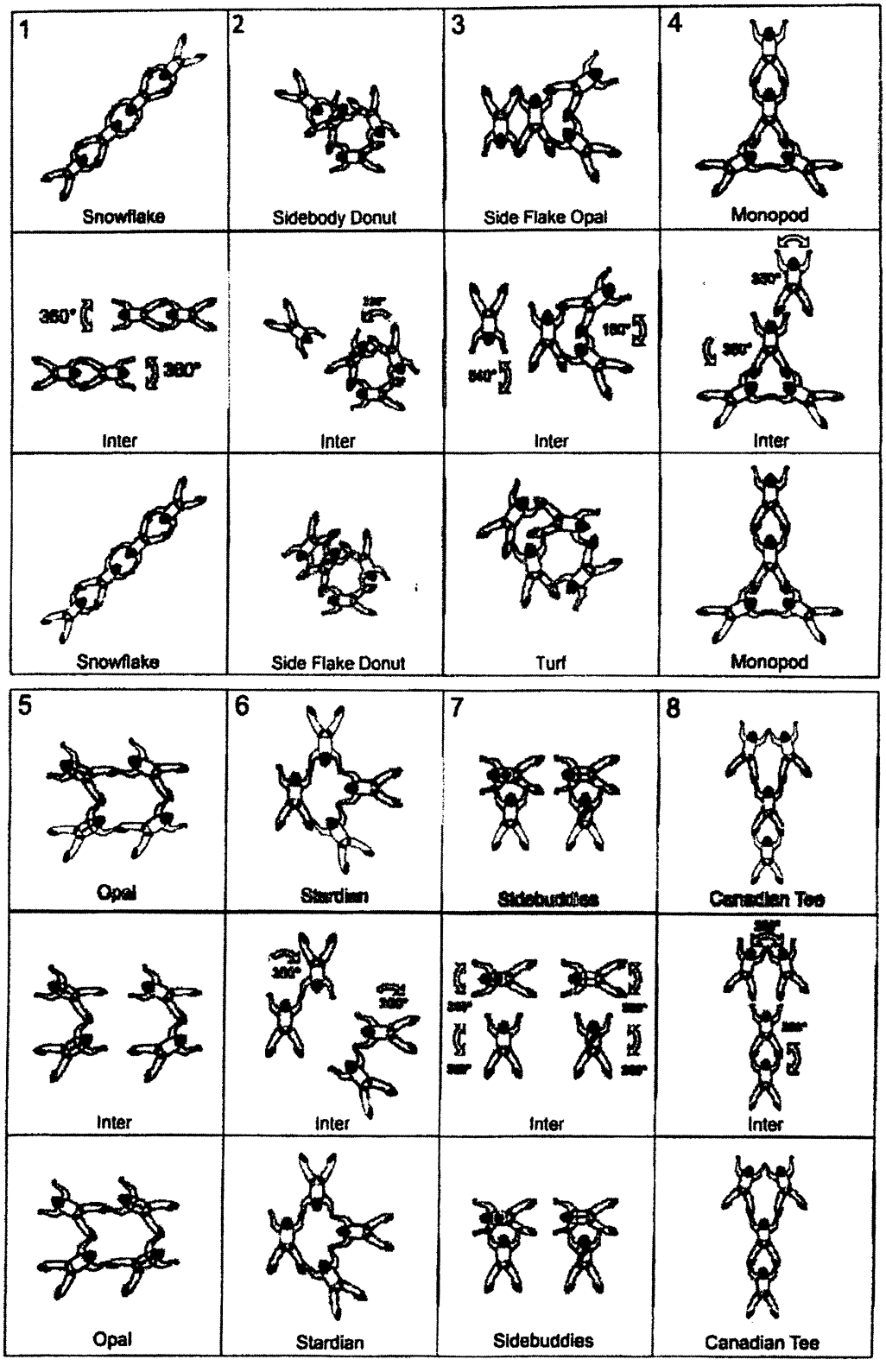


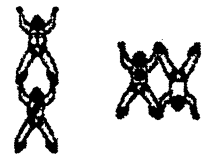
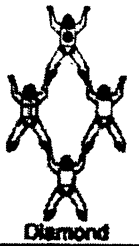
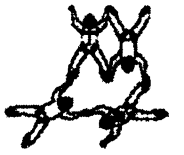
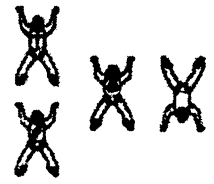
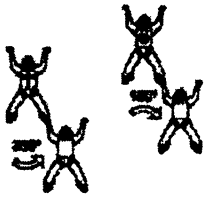
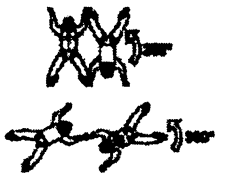
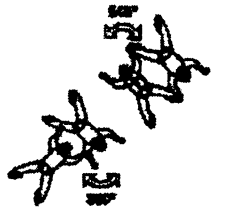
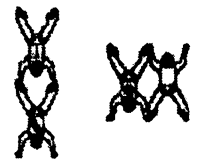
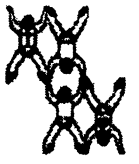
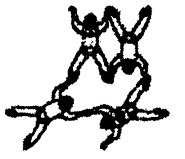
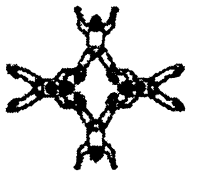
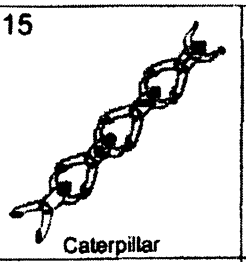
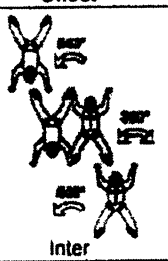
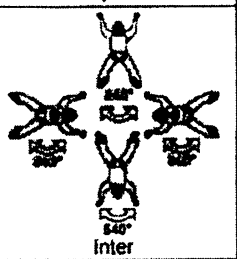
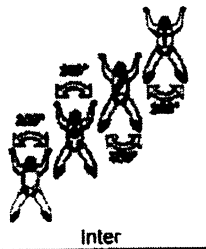
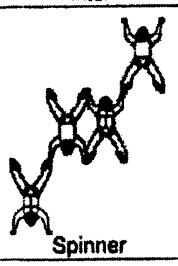
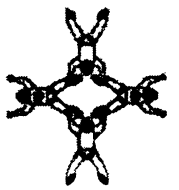
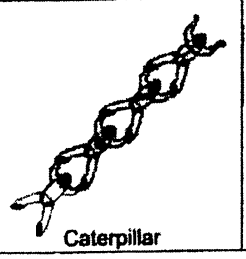
ADDENDA

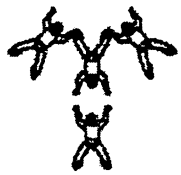
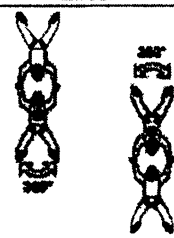
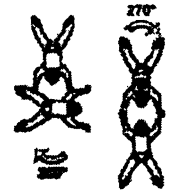
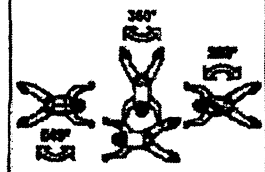
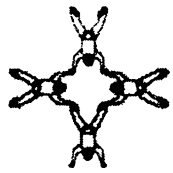
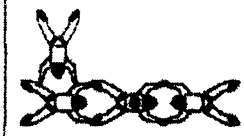
- Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Block Pool
- Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Random Pool
- Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel
- Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Block Pool
- Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Random Pool

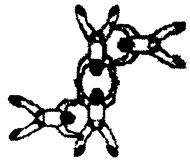
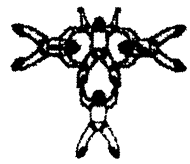
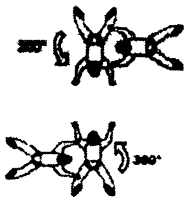
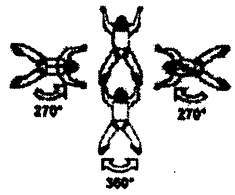
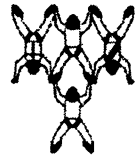
ADDENDUM - A

Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Block Pool



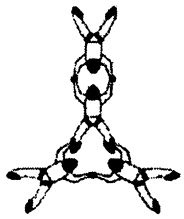
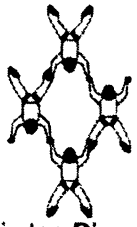
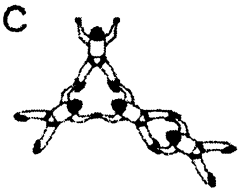
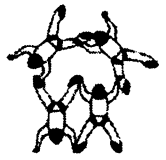
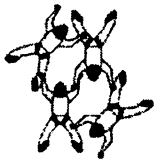
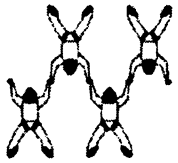
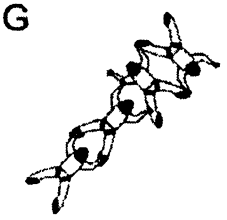
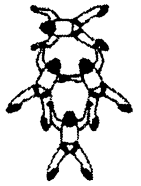
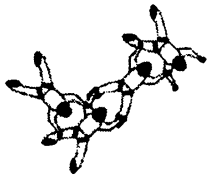
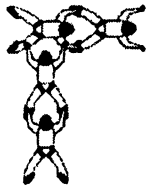
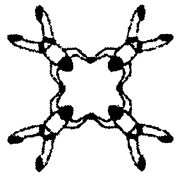
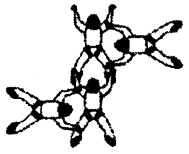
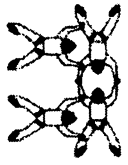
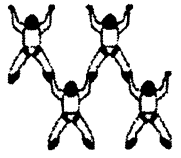
9  Cat+Accordian	10  Diamond	11  Photon	12  Bundy
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Cat+Accordian	 Bunyip	 Photon	 Bundy
13  Offset	14  Bipole	15  Caterpillar	16  Compressed
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Spinner	 Bipole	 Caterpillar	 Box

17  Danish Tee	18  Zircon	19  Ritz	20  Piver
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Murphy	 Zircon	 Icepick	 Viper

21  Zig Zag	22  Tee
 Inter	 Inter
 Marquis	 Chinese Tee

ADDENDUM - B

Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Random Pool

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

ADDENDUM - C
Dive Pool FS IPC adattato alla Misure del Tunnel

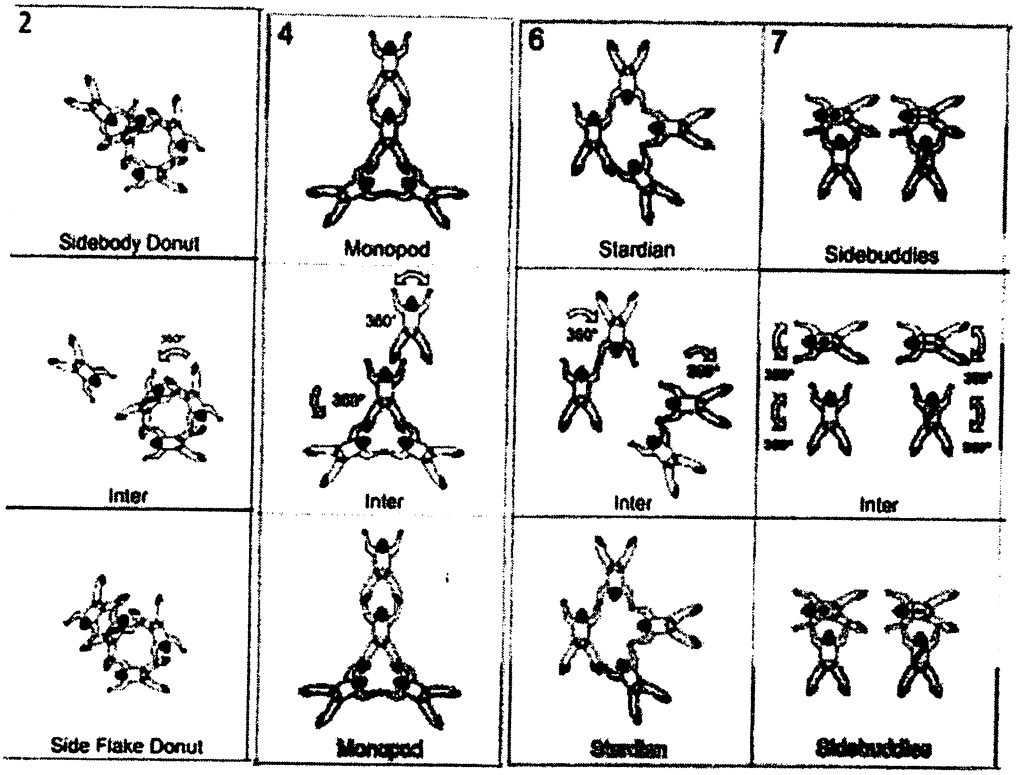
Tunnel da 16 piedi o più grande

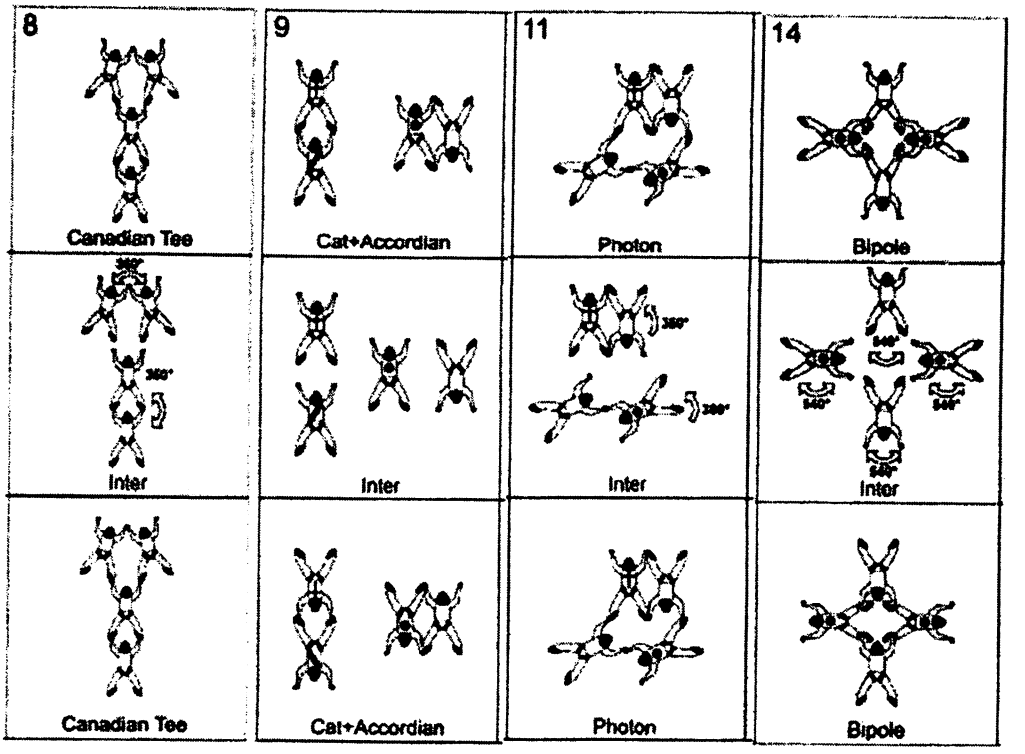
Categoria	Sequenza	Random Formation	Blocks
Open	da 5 o 6	A – Q	Tutti e 22 i Blocchi
Esordienti	da 4 o 5	A – Q	2 – 4 – 6 – 7 – 8 – 9 – 11 – 14 – 15 – 19 – 20 – 21

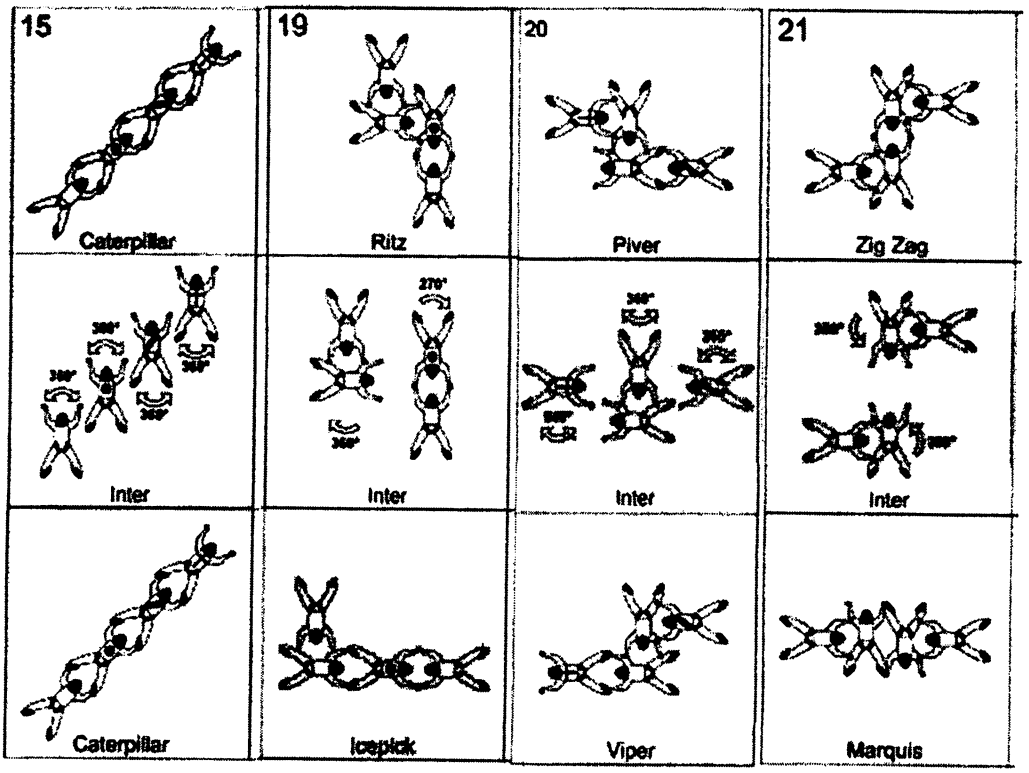
ESORDIENTI

ADDENDUM - A

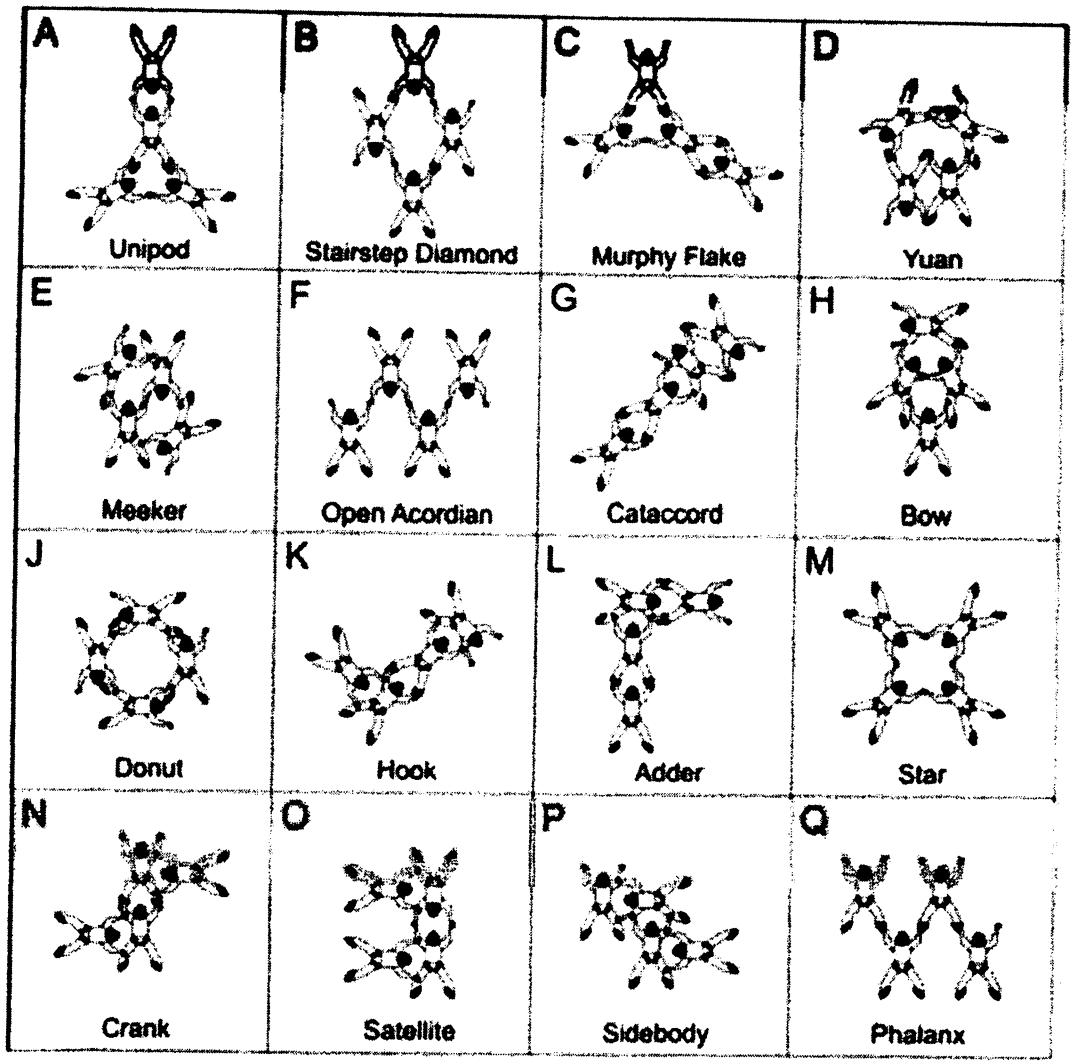
Formazioni In Caduta Libera Esordienti 4-Way Block Pool





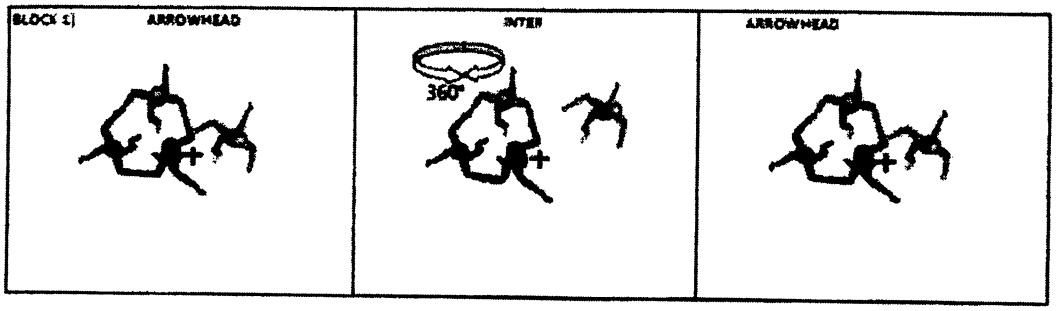

15
Caterpillar
19
Ritz
20
Piver
21
Zig Zag
Inter
270°
Inter
Inter
Inter
Caterpillar
Icepick
Viper
Marquis

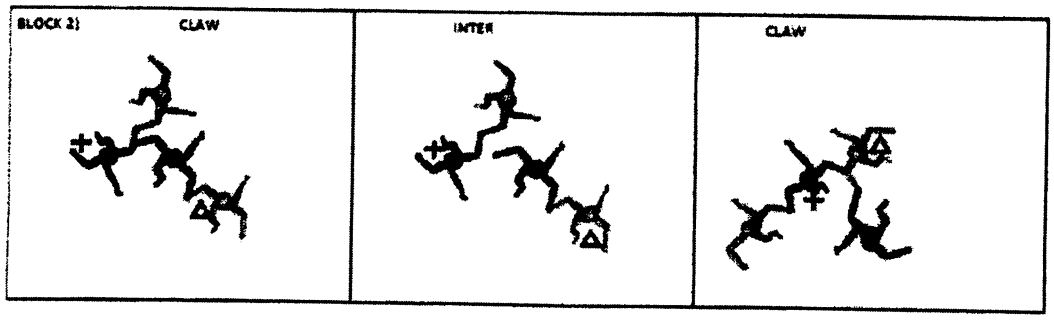
ADDENDUM - B
Formazioni in Caduta Libera Esordienti 4-Way Random Pool

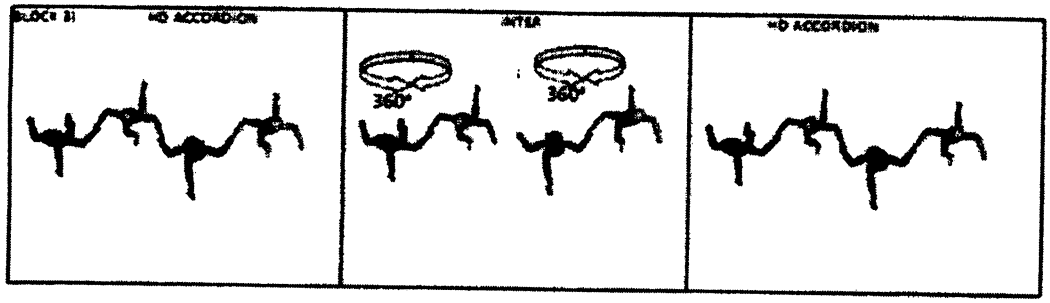


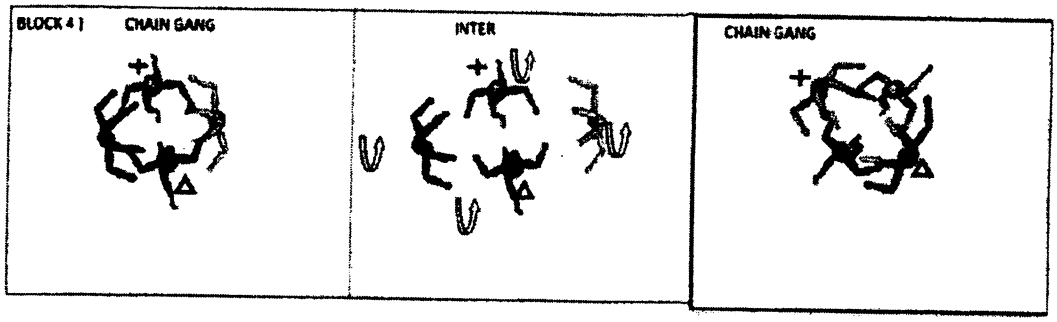
ADDENDUM - D

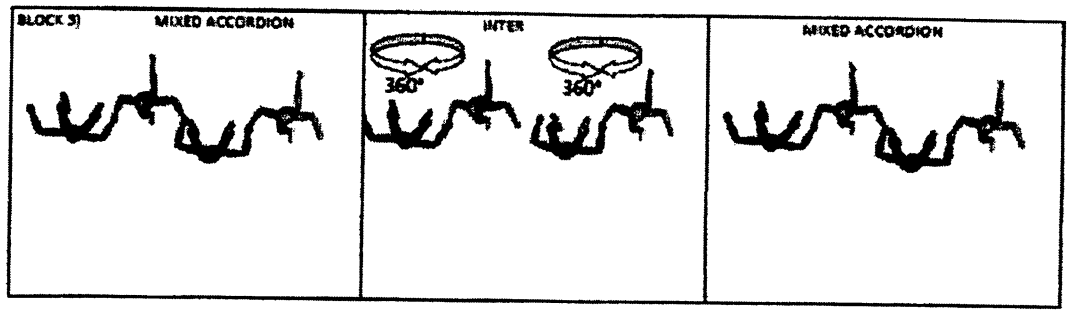
Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool

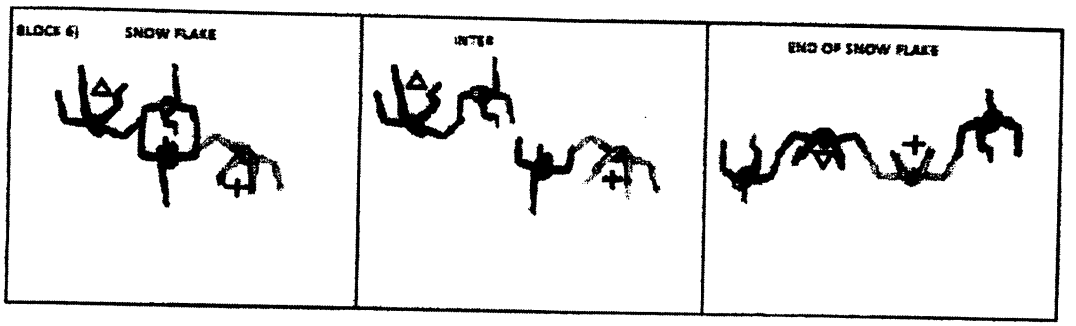


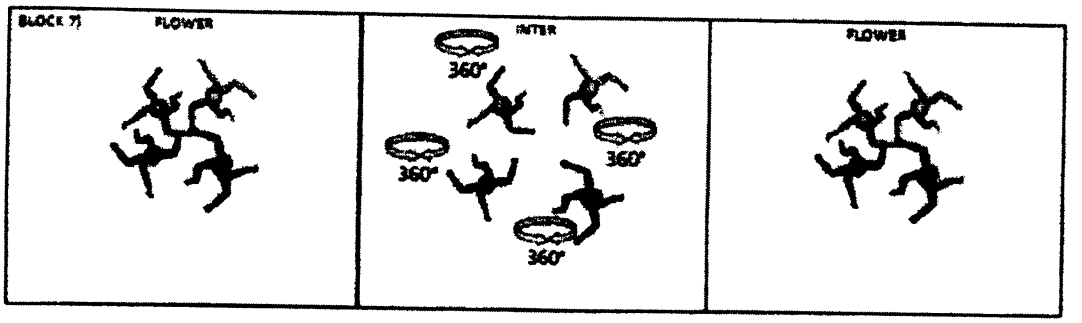


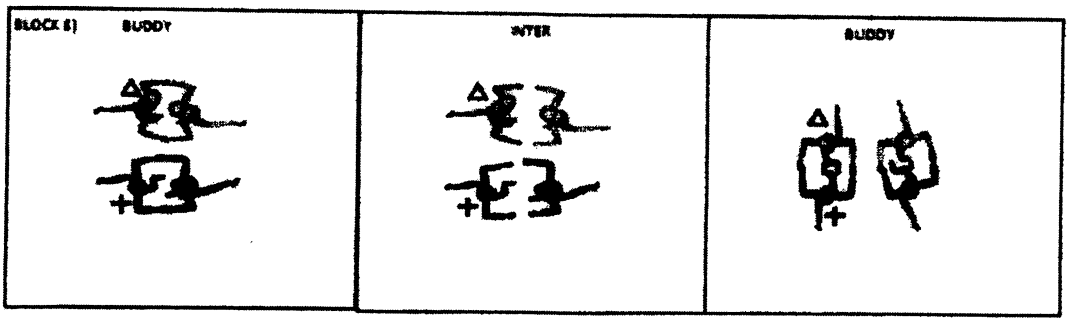


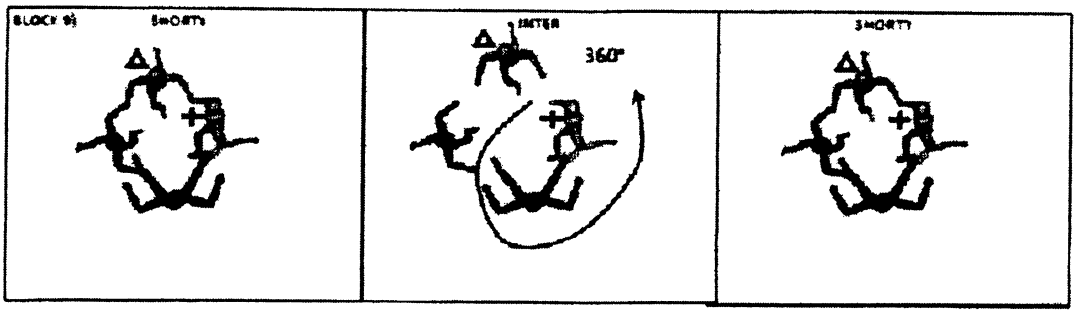


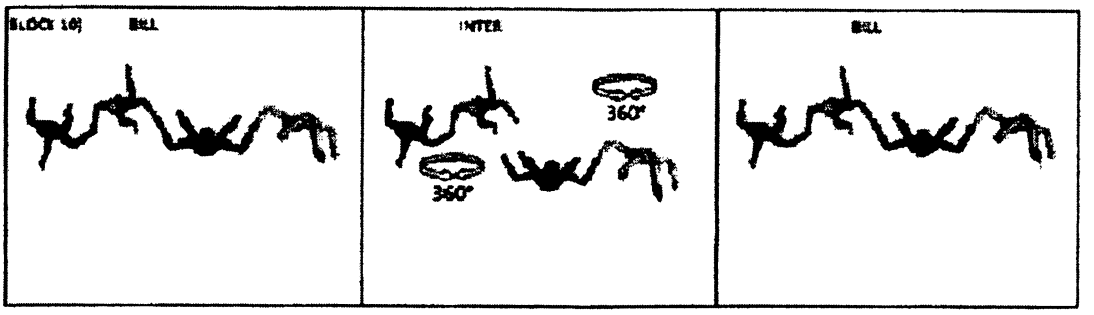


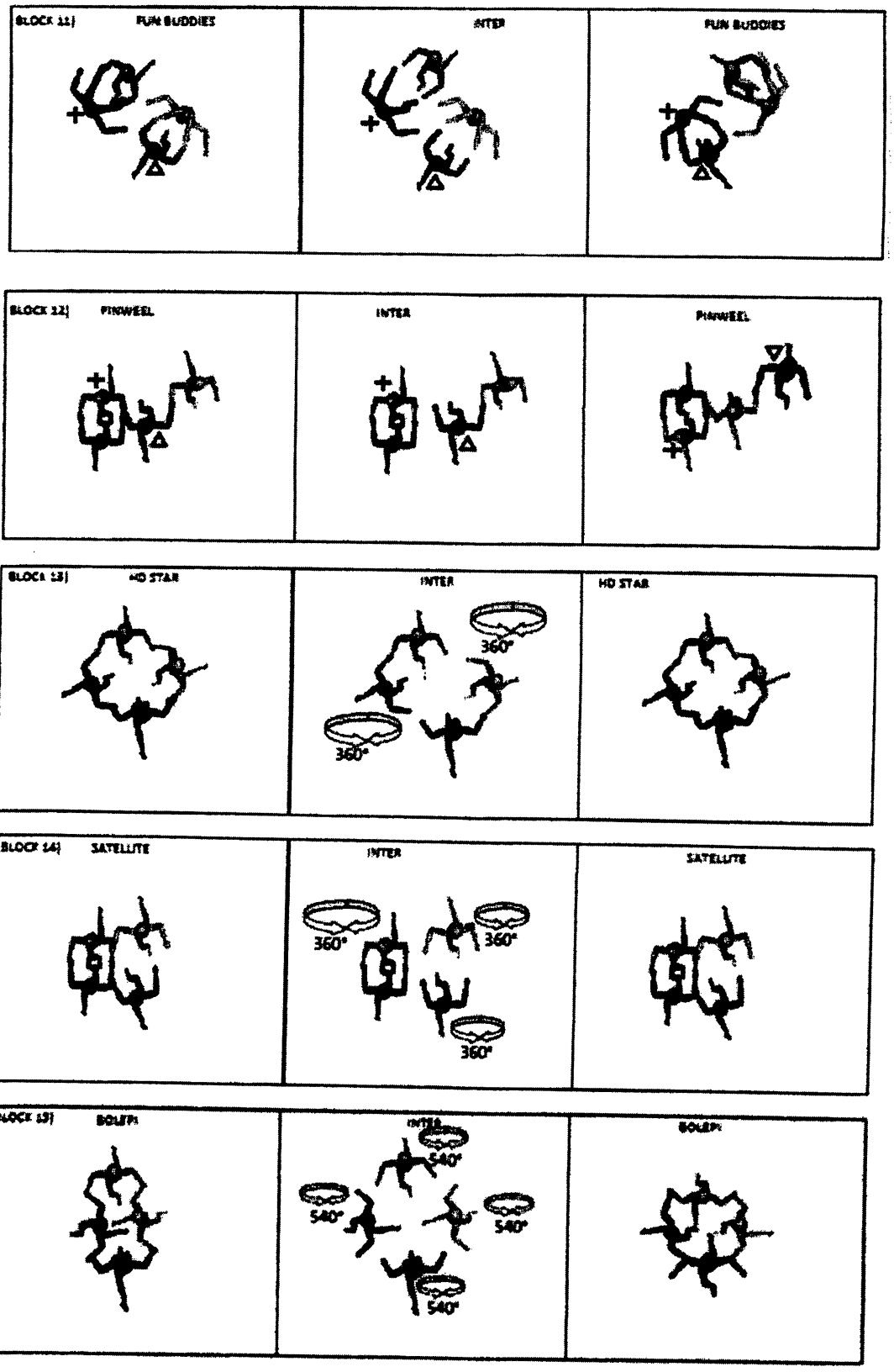

BLOCK 6) SNOW FLAKE
INTER
END OF SNOW FLAKE

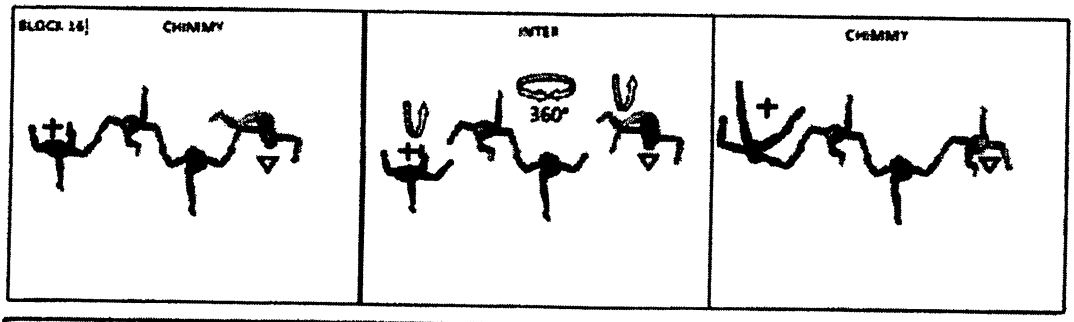

BLOCK 7) FLOWER
INTER
360°
360°
360°
FLOWER

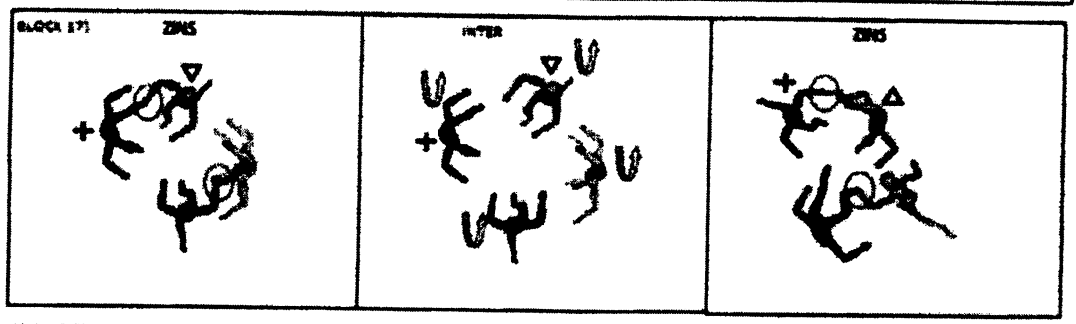

BLOCK 8) BUDDY
INTER
BUDDY


BLOCK 9) SHORTY
INTER
360°
SHORTY

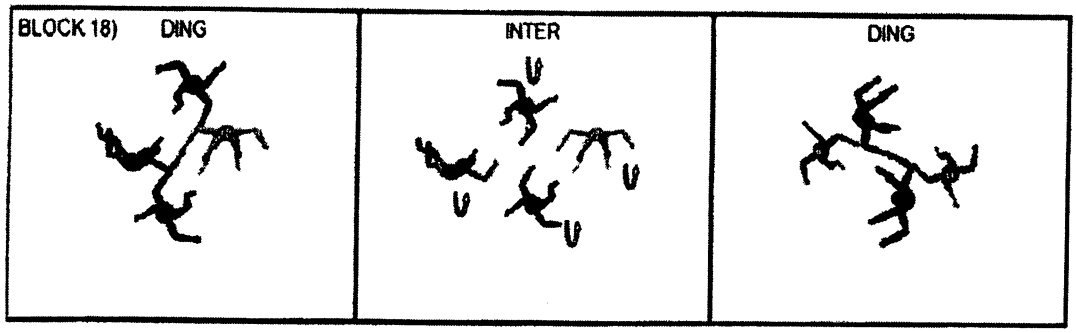

BLOCK 10) BILL
INTER
360°
360°
BILL

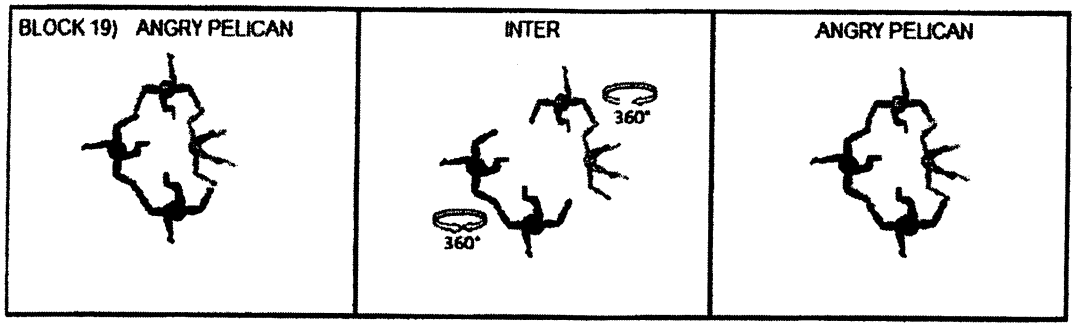

BLOCK 11)
FUN BUDDIES
INTER
FUN BUDDIES
BLOCK 12)
PINWEEL
INTER
PINWEEL
BLOCK 13)
HD STAR
INTER
360°
360°
HD STAR
BLOCK 14)
SATELLITE
INTER
360°
360°
360°
SATELLITE
BLOCK 15)
BOLEPI
INTER
540°
540°
540°
540°
BOLEPI

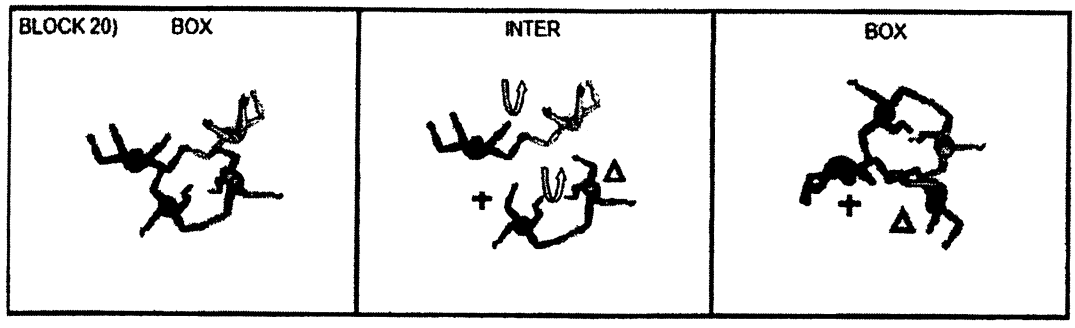


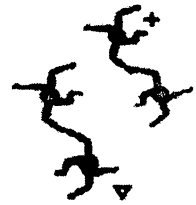


Note: A circle denotes a foot grip (ref: VPS Competition rules 2.2)

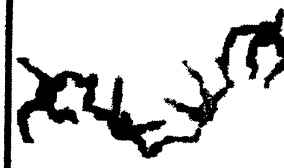
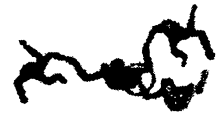






BLOCK 21) TOP SPOT	INTER	TOP SPOT
		
BLOCK 22) CORE BUDDIES	**INTER**	**CORE BUDDIES**
		

ADDENDUM - E
Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool

A  Cross	B  Gulley	C  Shoeshine	D  Sitline
E  Wave	F  Double Joker	G  Mixed Star	H  T-Bird
J  Flock	K  Anchor	L  Rebel	M  Dentri
N  Double Rebel	O  Trident	P  Cortex	Q  Mixed Wave

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

Il sottoscritto dott. Gianluca Gaini, in qualità di esperto tecnico del Commissario straordinario AeCI per la disciplina sportiva del Paracadutismo, giusto Decreto commissariale n. 29 del 5 aprile 2018,

- visto il Regolamento tecnico per le gare di Canopy Piloting, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;
- visto altresì il Regolamento tecnico per le gare di FCL e VFS INDOOR, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;

anche alla luce delle proprie competenze tecniche,

ATTESTA

la conformità dei predetti Regolamenti rispetto alla normativa nazionale e internazionale in vigore, la loro idoneità ai fini sportivi e ai fini della sicurezza volo nonché la loro conformità alle regole e alle buone pratiche in materia.

Si allegano:

a. Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo "Canopy Piloting" debitamente siglato in ogni pagina;
b. Regolamento tecnico per le gare di Paracadutismo "FCL e VFS INDOOR" debitamente siglato in ogni pagina.

Roma, 19 aprile 2018.

dott. Gianluca Gaini
Esperto tecnico del Commissario straordinario

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO SPORTIVO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO "INDOOR FCL e VFS ASSOLUTI ED ESORDIENTI" 2017

PROPOSTE DI MODIFICA PER L'ANNO 2018 AL REGOLAMENTO TECNICO PARACADUTISMO INDOOR FCL E VFS 2017 ASSOLUTI ESORDIENTI	MOTIVAZIONI	RIFERIMENTO DELLA NORMATIVA FAI O DI ALTRA NORMATIVA NAZIONALE O INTERNAZIONALE DA RECEPIRE ATTRAVERSO TALE MODIFICA
1 E 1.1	Cambio data	Per l'anno di riferimento
3.2.2.1	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 3.2.2.1
4.4.2	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.4.2
4.5.6	Adeguamento Fai	CR INDOOR FS and VFS 4.8.4

Attestiamo che le predette modifiche sono strettamente necessarie per l'adeguamento alla normativa FAI o ad altra normativa nazionale o internazionale in vigore e che il Regolamento come modificato è conforme alle stesse normative.
Inoltre, anche in virtù delle nostre competenze tecniche, attestiamo che le modifiche così proposte e il Regolamento come risultante dalle stesse sono idonee ai fini sportivi nonché idonee in termini di sicurezza e conformi rispetto alla normativa e, più in generale, alle regole e alle buone pratiche in materia di sicurezza.
Alleghiamo il Regolamento con evidenza delle revisioni e in versione completa come proposto per l'anno 2018.
In fede.

Vecchiano 06-04-2018

Piero Tanda _____

Paolo Bevilacqua _____

Mario Guercini _____

AERO CLUB D'ITALIA

REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

CAMPIONATO ITALIANO

Formazioni In Caduta Libera Indoor Open ASSOLUTI
Formazioni In Caduta Libera Indoor ESORDIENTI
Formazioni Verticali In Caduta Libera Indoor

Regolamento approvato con delibera della Commissione Centrale Sportiva Aeronautica (CCSA) in data 1° marzo 2017 e successivamente modificata con Decreto del Commissario Straordinario n._____ del_____ 2018

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FAI

TAVOLA DEI CONTENUTI *Pag.*

Capitolo 1: Autorità AECI **3**
1.1 Autorità Aeci 3

Capitolo 2: Definizione di Parole e Frasi usate in queste norme **3**
2.1 Formazioni 3
2.2 Prese 3
2.3 Linea di Presa 3
2.4 Corpo 3
2.5 Dive Pool 3
2.6 Sottogruppo 3
2.7 Punto Centrale di un Sottogruppo 3
2.8 Separazione Totale 3
2.9 Inter 4
2.10 Sequenza 4
2.11 Formazione Valida 4
2.12 Infrazione 4
2.13 Omissione 4
2.14 Entrata 4
2.15 Tempo di Lavoro 4
2.16 Anticamera 4
2.17 NV 4
2.16 Chiamata a Giudizio 4
2.17 Orientamento 4

Capitolo 3: Gli Eventi **5**
3.1 Descrizione dell'Evento 5
3.2 Obiettivo dell'Evento 5
3.3 Requisiti della Performance 5

Capitolo 4: Regole Generali **6**
4.1 Composizione delle Squadre 6
4.2 Il Sorteggio 6
4.3 Uso dei Lanci in Caduta Libera 6
4.4 Ordine di Performance 6
4.5 Video Registrazione 6
4.6 Punteggio 7
4.7 Ri-Performance 7
4.8 Performance di Allenamento 7

Capitolo 5: Giudizio 7
5.1 Procedura di Giudizio 7
5.2 Numero dei Giudici 7
5.3 Visioni/Re-visione dell'Evidenza Video 8
5.4 Valutazione 8
5.5 Valutazione (cont.) 8
5.7 Inizio del Tempo di Lavoro 8

Capitolo 6: Regole Specifiche della Competizione 9
6.1 Titolo della Competizione 9
6.2 Scopi della Competizione 9
6.3 Composizione delle Delegazioni 9
6.4 Programma di Eventi 9
6.5 Medaglie e Diplomi 9

Capitolo 7: Definizioni e Simboli 9
7.1 Codifiche negli Allegati per il Dive Pool 9
7.2 Visualizzazione della Posizione delle Prese 10

Addenda (Allegati)
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Block Pool 11
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ASSOLUTI Random Pool 14
Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel 16
Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Block Pool 17
Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way ESORDIENTI Random Pool 19
Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool 20
Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool 25

1. Autorità

1.1. La competizione verrà condotta sotto l'autorità dell'Aero Club d'Italia, in accordo con il Regolamento Sportivo Nazionale (RSN) e con le norme del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale e Sezione 5 come approvato dal IPC e convalidato dalla FAI per l'anno di riferimento, e da queste regole. Tutti i partecipanti accettano queste direttive e quelle della FAI come vincolanti, con l'iscrizione alla competizione.

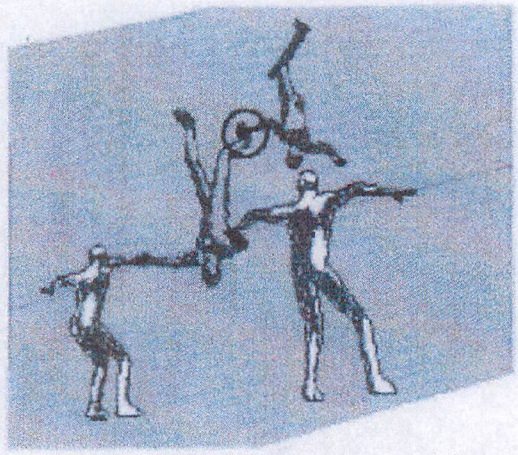
2. Definizioni di Parole e Frasi usate in queste Norme

2.1. Formazione: è composta da competitori uniti da prese. Per le VFS, con ciascun competitore nell'orientamento corretto.

2.2. Presa: consiste in una presa di mano su un braccio, gamba o piede di un altro paracadutista, come mostrato in 7.2. Come minimo, una presa richiede un contatto fermo.

2.3. Linea di presa: questa è la linea che collega i busti di due competitori attraverso le loro braccia o gambe e piedi e la presa che li unisce.

2.3.1 Per il VFS precisazione relativa a random M) e O) - C'è un piano verticale immaginario che passa attraverso le prese di mano, con i competitori esterni che hanno prese su un lato del piano verticale ed il competitore che ha la presa sulla gamba sull'altro lato del piano verticale. Nessuna linea di presa può attraversare il piano verticale all'interno della formazione.



2.4. Corpo: è formato dal competitore completo 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: E' 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 competitori mostrano di aver lasciato nello stesso momento tutte le loro prese e nessuna parte delle loro braccia è in contatto con un altro corpo di competitore.

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'entrata, 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. Entrata: le squadre devono entrare nel tunnel utilizzando il vano d'ingresso designato. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lasciano il pavimento dell'anticamera ed entrano nel tunnel. I componenti la squadra possono sporgere un piede nel flusso d'aria dentro il tunnel, senza che parta il tempo di lavoro, purché un piede rimanga sul pavimento dell'anticamera e nessun piede, all'interno del tunnel, usi la rete per il lancio.
Per l'entrata VFS: le squadre devono entrare nel tunnel e stare in piedi sulla rete nel centro del flusso d'aria. Il tempo di lavoro partirà quando entrambi i piedi di qualsiasi membro della squadra lascia la rete.

2.15. Tempo di Lavoro: è il periodo di tempo durante il quale, in una performance, le squadre vengono valutate. Esso inizia nel momento in cui entrambi i piedi di qualsivoglia membro della squadra lascia il pavimento dell'anticamera (rete del tunnel per VFS) per entrare nel tunnel, e termini alcuni secondi dopo, come specificato in 3.1..

2.16. Anticamera: area usata dalle squadre come zona di attesa e preparazione per entrare nel tunnel del vento. Questa camera è separata dall'area visibile al pubblico ed è di esclusivo utilizzo delle squadre in attesa.

2.17. NV (No Video): nessuna immagine video è disponibile ai fini del giudizio.

2.18. Chiamata a Giudizio: una valutazione da parte dei giudici di una formazione, infrazione o omissione che non è unanime.

2.19. Orientamento

2.19.1. l'orientamento "Head Down" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in giù, verso il suolo.

2.19.2. l'orientamento "Head Up" richiede che il busto del competitore sia approssimativamente verticale con la testa in su, verso il cielo.

2.19.3. l'orientamento "Bellyflying" o "Belly to Earth" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte anteriore del busto verso la terra.

("Bellyflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

2.19.4. l'orientamento "Backflying" richiede che il busto del competitore sia in una posizione orizzontale (prona), con la parte posteriore del busto verso la terra.
("Backflying" non è correntemente usata nelle formazioni VFS).

3. Gli Eventi

3.1. Descrizione dell'Evento:
Evento 4-Way Formazioni in Caduta Libera Indoor Open Assoluti ed Esordienti e Formazioni in Caduta Libera Verticali Indoor. Il tempo di lavoro è di 35 secondi.

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. E' 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 interrotto,
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 della performance.

3.3 Requisiti della Performance

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 E' responsabilità della squadra mostrare chiaramente ai giudici l'inizio del tempo di lavoro, corrette formazioni valutabili, inter e separazioni totali.

3.3.3 Formazioni valide non necessitano essere perfettamente simmetriche, ma devono essere eseguite in maniera controllata. 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 indicati gradi (180°, 270°, 360°, 540°), ciò indica i gradi approssimati e la direzione del giro, richiesti per completare l'inter come stabilito. I gradi indicati sono approssimativamente quella parte di circonferenza del punto centrale del sottogruppo da mostrare al punto(i) centrale(i) dell'altro(i) sottogruppo(i).
Ai fini di giudizio, i gradi approssimativi e la direzione del giro dei punti centrali dei sottogruppi saranno valutati utilizzando soltanto le tracce video bidimensionali come presentate.

3.3.6 Contatti sono consentiti fra differenti sottogruppi durante l'inter di una block sequence.

3.3.7 Dove sono indicati dei sottogruppi, questi devono rimanere intatti come sottogruppo, con solo le prese descritte sugli altri competitori in quel sottogruppo.

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

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

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

4. Regole Generali

4.1. Composizione delle Squadre
Le squadre possono essere formate da competitori di uno o entrambi i sessi, eccetto nell'evento femminile dove tutti i competitori devono essere femmine.

4.2. Il Sorteggio

4.2.1 Il sorteggio delle sequenze sarà fatto pubblicamente e supervisionato dal Capo Giudice. Alle squadre verranno date non meno di 2 ore dalla conoscenza dei risultati del sorteggio prima che inizi la competizione.

4.2.2 Sorteggio nell'Evento: tutte le "Block Sequence" (contrassegnate numericamente) e le "Random Formation" (contrassegnate alfabeticamente), indicate nei rispettivi allegati, saranno singolarmente inserite in un 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 cinque o sei formazioni, a seconda del numero raggiunto per primo.

4.2.3 Utilizzo del Dive Pool: ciascun blocco o formazione sarà estratto una sola volta per i round previsti in ogni competizione. Nel caso siano necessari round addizionali dovuti a voli 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. Lanci di Addestramento o Tempo nel Tunnel del Vento
Ai competitori non è permesso fare lanci con paracadute di qualsiasi tipo né usare il tunnel del vento per addestramento dopo che è stato effettuato il sorteggio.

4.4. Ordine di Performance

4.4.1 L'ordine di performance per il primo round di competizione di ciascun evento sarà in ordine inverso per i primi dieci piazzamenti, relativi a quell'evento, nei più recenti Campionati del Mondo di Paracadutismo Indoor approvati dall'IPC. Tutte le squadre che non rientrano in questa procedura, salteranno all'inizio del round con il loro ordine di lancio determinato dal sorteggio.

4.4.2. Ove praticabile, verrà stilato un aggiornato ordine di lancio inverso al piazzamento dopo ogni interruzione dei lanci di gara che avvenga dopo un round completo.

4.5. Registrazione Video

4.5.1 E' richiesta una traccia video per giudicare ciascuna performance e mostrare la prestazione della squadra a terzi.

4.5.2 Un Controllore Video verrà nominato dal Capo Giudice prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il Controllore Video è responsabile della funzionalità dell'attrezzatura video e assicurare che essa sia utilizzabile per la competizione..

4.5.3 Ai fini di questo regolamento, un "equipaggiamento video" si riferisce ad una attrezzatura installata nel tunnel del vento dall'organizzatore espressamente per la competizione. Nessun altro equipaggiamento video sarà usato per giudicare.

4.5.4 L'attrezzatura video sarà sistemata nel tunnel del vento in posizione tale da assicurare che siano visibili tutti i membri della squadra. il luogo ed il campo visivo devono essere approvati dal Capo Giudice e dal Direttore di Gara.

4.5.5. L'equipaggiamento di registrazione (videocamera), di play-back e tutti gli apparati ausiliari devono essere ad Alta Definizione sia in input che in output e devono fornire la visione per i giudici.

4.5.6 L'organizzatore deve fornire ai team una modalità di identificazione che colleghi il numero della squadra con il video della performance.

4.6. Punteggio

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

4.6.2 Per ciascuna omissione saranno detratti tre punti dal punteggio complessivo in accordo con 4.6.1..

4.6.3. 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.

4.6.4 Il punteggio minimo per ogni round è zero(0) punti.

4.7. Ri-performance

4.7.1 Dove la prova video è considerata insufficiente ai fini del giudizio, sarà concessa una ri-performance, a meno che il Pannello di Revisione Video scopra che ci sia stato un abuso intenzionale del regolamento da parte della squadra, nel qual caso non sarà concessa alcuna ri-performance e la squadra riceverà il punteggio minimo per quella performance.

4.7.2 Contatto o altri motivi di interferenza tra membri della squadra e tra questi e la protezione del pavimento o delle pareti del tunnel non saranno motivo per la squadra di richiedere una ri-performance.

4.7.3 Problemi con l'equipaggiamento di un competitore non saranno motivo per la squadra per richiedere una ri-performance. Ad una squadra che vola fuori (troppo alta) del raggio della telecamera, non sarà concessa una ri-performance.

4.8. Lanci di allenamento

4.8.1 Ad ogni squadra in ogni evento, verrà data la possibilità di una performance ufficiale di allenamento, prima che venga effettuato il sorteggio, per stabilire le appropriate regolazioni della velocità.

4.8.2 La configurazione del tunnel del vento utilizzata per la competizione, sarà anche usata per la performance ufficiale di allenamento.

5. Giudizio

5.1. Procedura di Giudizio

Le performances saranno giudicate utilizzando una traccia video.

5.2. Numero dei Giudici

Un minimo di tre(3) giudici dovrà valutare la performance della squadra.

5.3. **Visioni/Ri-visioni della Traccia Video**

I giudici guarderanno l'evidenza video di ciascuna performance una(1) volta a velocità normale per stabilire il punteggio nel tempo di lavoro. L'istante del fermo-immagine al termine del tempo di lavoro, sarà stabilito alla prima visione. Se si verifica una nuova richiesta di giudizio, una seconda visione della performance sarà effettuata a velocità normale o ridotta tra 50 - 90 per cento della velocità normale. A richiesta del Capo giudice una terza(3a) visione di parte(i) della performance può avvenire a velocità normale o ridotta. La velocità della seconda e terza visione (normale o ridotta) sarà stabilita dal Capo giudice. Il Capo Giudice deciderà prima dell'inizio della Competizione la percentuale di velocità ridotta da utilizzare nei diversi Eventi. Il fermo-immagine della prima visione sarà applicato in ogni altra visione.

5.3.1. Se, dopo che le visioni sono state completate ed entro quindici secondi dalla conoscenza del risultato, il Capo Giudice, o qualsiasi Giudice del pannello ritiene che si sia verificata una valutazione assolutamente non corretta, il Capo Giudice ordinerà che solo quella(e) parte(i) della performance in questione sia rivista a velocità ridotta in accordo con 5.3. Se dal riesame risulta una unanime decisione dei Giudici sulla parte(i) della performance in questione, il punteggio per la performance sarà corretto di conseguenza. Solo una ri-visione è consentita per ogni performance.

5.4. **Valutazione**
I giudici utilizzeranno il sistema elettronico di punteggio per registrare la loro valutazione della performance. Alla fine del tempo di lavoro verrà applicato per ogni visione il fermo-immagine, basato sul tempo preso solo alla prima visione. I giudici possono correggere la loro valutazione dopo che il lancio è stato giudicato. Correzioni alla valutazione possono essere effettuate solo prima che il Capo Giudice firmi il foglio del punteggio. Tutte le valutazioni individuali dei giudici saranno pubblicate.

5.5. Una maggioranza di Giudici deve essere d'accordo sulla valutazione al fine di:
- accreditare il punteggio della formazione, o
- assegnare un'infrazione, o
- assegnare una omissione, o
- stabilire una situazione di NV

5.6. **Inizio del Tempo di Lavoro**
Il cronometro sarà gestito dai Giudici o da una persona(e) nominata dal Capo Giudice, e sarà avviato come stabilito in 2.15.

6. Regole Specifiche della Competizione

6.1. Titolo della Competizione
Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera indoor Open Assoluti
Campionato Italiano di Formazioni in Caduta Libera indoor Esordienti
Campionato Italiano di Formazioni Verticali in Caduta Libera indoor

6.2. Scopi dei Campionati Italiano
6.2.1. Stabilire i Campioni Italiani di Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor in:
- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Open Assoluti
- 4-Way Formazioni in Caduta Libera Esordienti
- 4-Way VFS Event

6.2.2. e
- Determinare il livello in Italia delle squadre competitrici.
- Stabilire i record nazionali di Formazioni in Caduta Libera indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera indoor.
- Promuovere e sviluppare Formazioni in Caduta Libera Indoor e Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor.
- Presentare un'immagine visualmente allettante di performance di competizione e dei punteggi sia per i competitori che spettatori e media.
- Scambiare idee e rafforzare relazioni amichevoli fra coloro che volano nello sport indoor, giudici e personale di supporto di tutte le nazioni.
- Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze e informazioni.
- Migliorare i metodi e le procedure di giudizio.

6.3. Composizione delle squadre:

- Una squadra 4-Way comprende fino a:
- Cinque(5) Competitori 4-Way FS Open Assoluti
- Cinque(5) Competitori 4-Way Esordienti
- Cinque(5) Competitori 4-Way VFS

6.3.1. Nessun competitore può competere in entrambi gli eventi di FS 4-Way Open e FS 4-Way Esordienti, ma può partecipare in una squadra FS ed in una VFS.

6.3.2. Ogni Competitore che gareggia in due differenti eventi deve essere elencato, sul modulo d'iscrizione, separatamente per ciascun evento.

6.3.3 Il Campionato Italiano sarà considerato valido con la partecipazione di almeno quattro (4) squadre (escluse quelle fuori gara) in ciascuno degli eventi previsti.

6.3.4. 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. Il Campionato Italiano comprende:
Formazioni in Caduta Libera Indoor:
- Fino a 10 round Open Assoluti.
- Fino a 10 round Esordienti.

Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor:
- Fino a 10 round.

6.4.2. Tempo sufficiente deve essere riservato prima della fine della competizione per permettere il completamento del round di spareggio.

6.4.3. La competizione sarà organizzata durante un periodo massimo di tempo di 3 giorni di gara. Eccezioni possono essere fatte qualora venga ricevuta una richiesta per competizioni FCE multiple in contemporanea.

6.5 Le Medaglie sono assegnate come segue:
- A tutti i membri della squadra saranno assegnate medaglie se negli eventi si sarà piazzata Prima, Seconda o Terza.

7. Definizioni e Simboli

7.1. Codifiche negli allegati per i Dive Pool sono come segue:

7.1.1. Indica la direzione del giro del sottogruppo



7.1.2. Indica il giro del sottogruppo in entrambe le direzioni



7.1.3. Indica i giri di tutti i sottogruppi



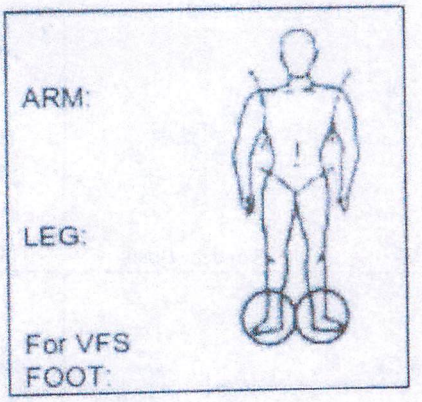
7.1.4 Indica la precisazione di intenti VFS



7.1.4 Indica la precisazione di intenti



7.2. Visualizzazione della posizione delle prese, rif. 2.2.

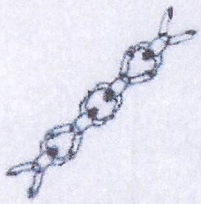
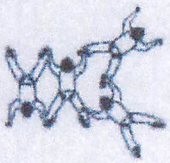
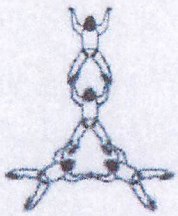
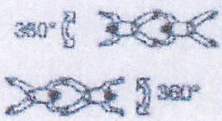
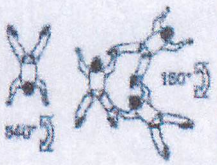
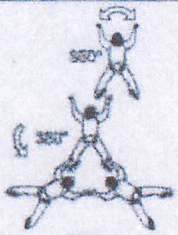
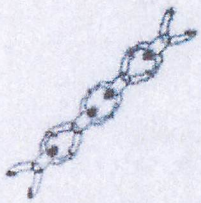
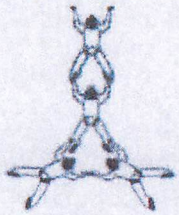
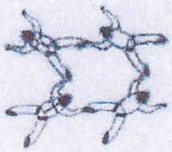
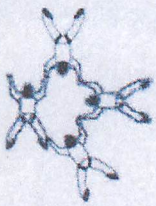
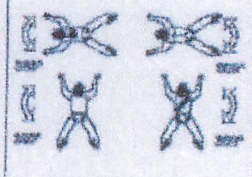
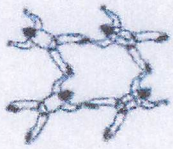


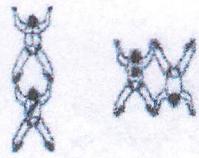
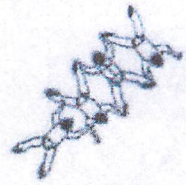
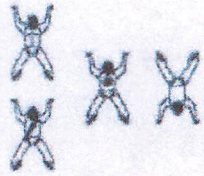
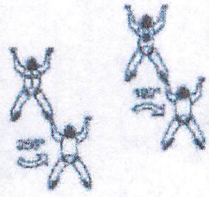
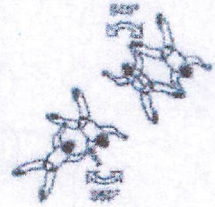
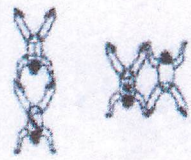
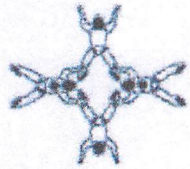
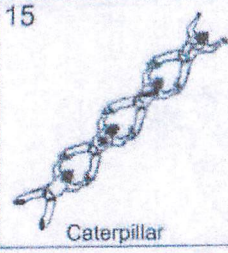
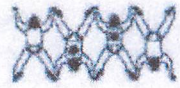
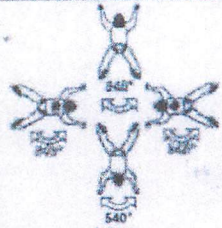
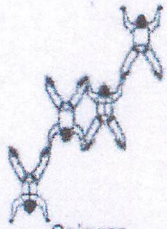
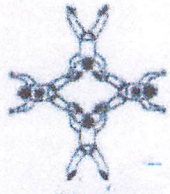
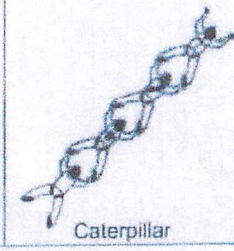
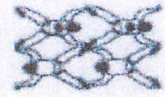
ADDENDA

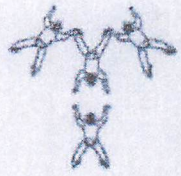
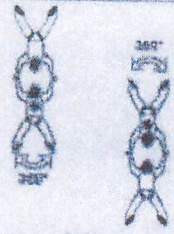
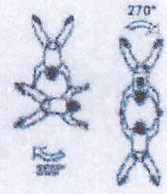
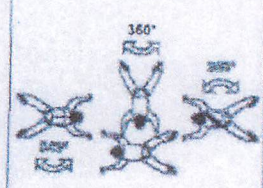
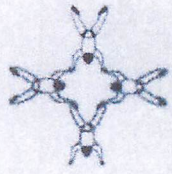
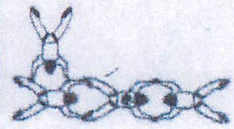
- Addendum A: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Block Pool
- Addendum B: Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way Random Pool
- Addendum C: Dive Pool FS IPC adattato alla Misura del Tunnel
- Addendum D: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Block Pool
- Addendum E: Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera Indoor 4-Way Random Pool

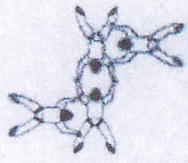
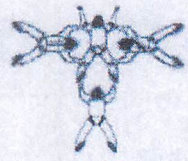
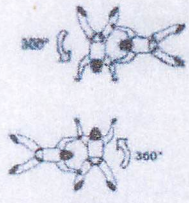
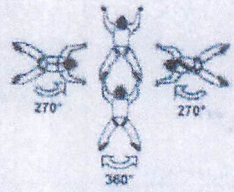
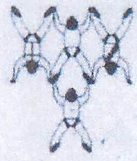
ADDENDUM - A

Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Block Pool

1  Snowflake	2  Sidebody Donut	3  Side Flake Opal	4  Monopod
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Snowflake	 Side Flake Donut	 Turf	 Monopod
5  Opal	6  Stardian	7  Sidebuddies	8  Canadian Tee
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Opal	 Stardian	 Sidebuddies	 Canadian Tee

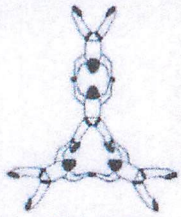
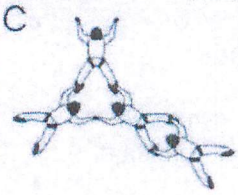
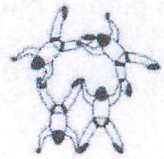
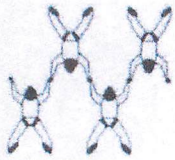
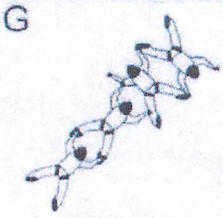
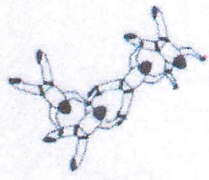
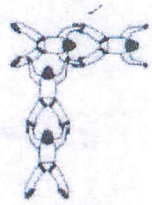
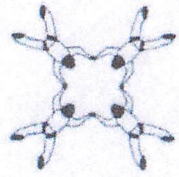
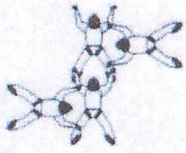
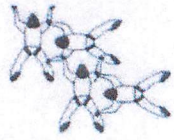
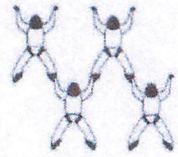
9  Cat+Accordian	10  Diamond	11  Photon	12  Bundy
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Cat+Accordian	 Bunyip	 Photon	 Bundy
13  Offset	14  Bipole	15  Caterpillar	16  Compressed
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Spinner	 Bipole	 Caterpillar	 Box

17  Danish Tee	18  Zircon	19  Ritz	20  Piver
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Murphy	 Zircon	 Icepick	 Viper

21  Zig Zag	22  Tee
 Inter	 Inter
 Marquis	 Chinese Tee

ADDENDUM - B

Vigenti Formazioni in Caduta Libera 4-Way **Open Assoluti** Random Pool

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

ADDENDUM - C
Dive Pool FS IPC adattato alla Misure del Tunnel

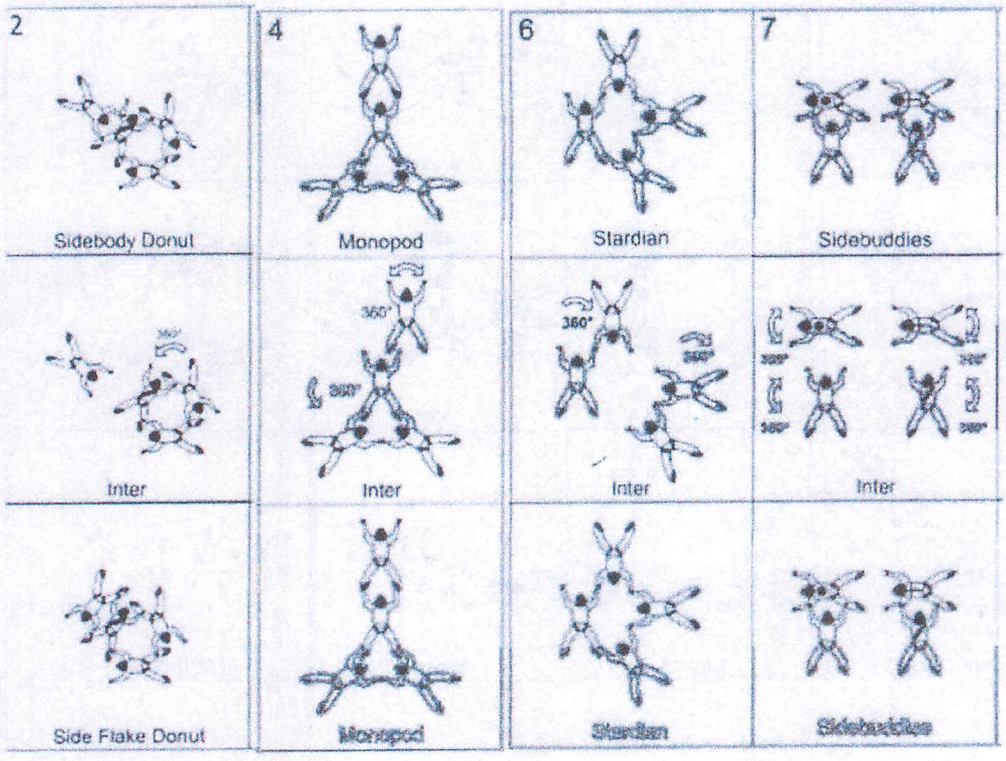
Tunnel da 16 piedi o più grande

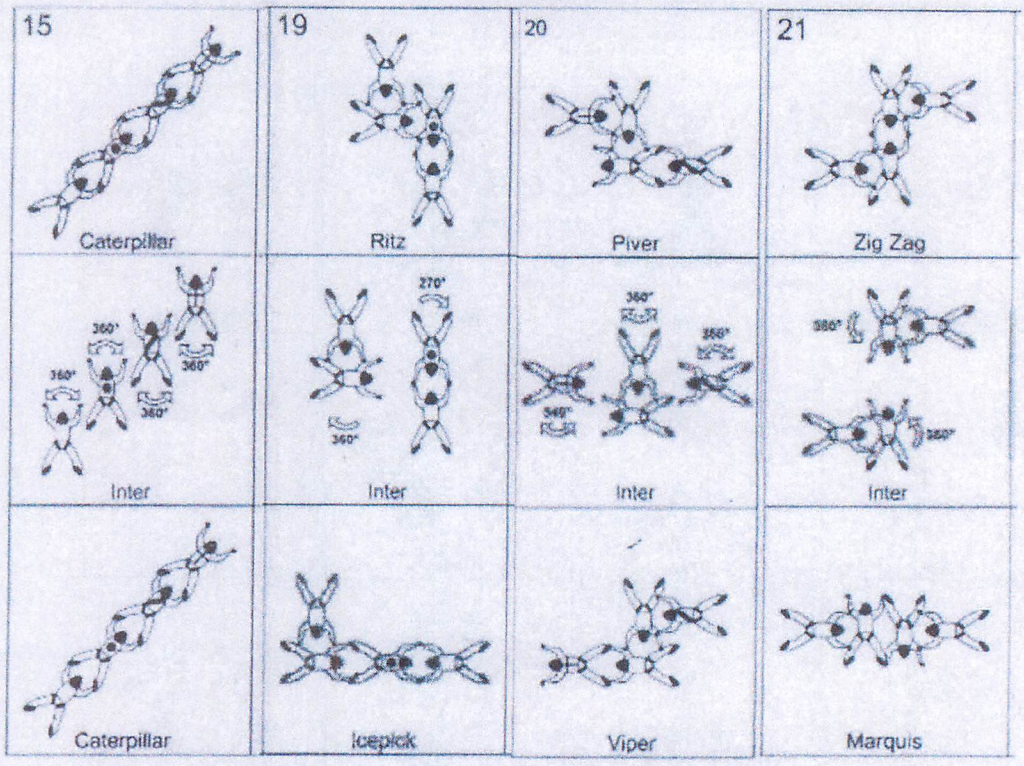
Categoria	Sequenza	Random Formation	Blocks
Open	da 5 o 6	A – Q	Tutti e 22 i Blocchi
Esordienti	da 4 o 5	A – Q	2 – 4 – 6 – 7 – 8 – 9 – 11 – 14 – 15 – 19 – 20 – 21

ESORDIENTI

ADDENDUM - A

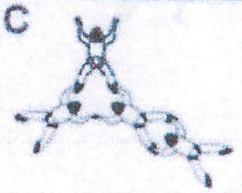
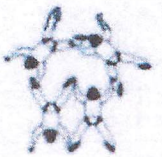
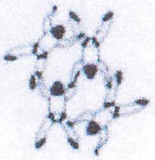
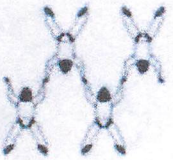
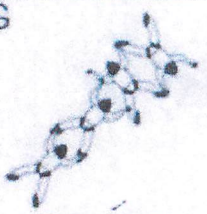
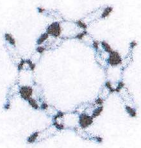
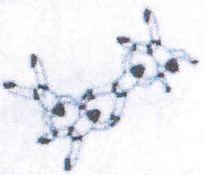
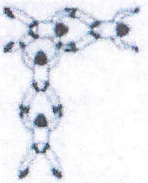
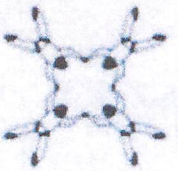
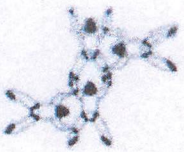
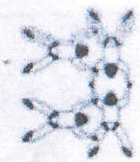
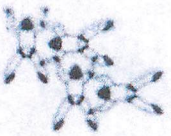
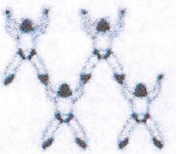
Formazioni in Caduta Libera Esordienti 4-Way Block Pool




15
Caterpillar
19
Ritz
20
Piver
21
Zig Zag
360°
360°
360°
360°
Inter
270°
360°
Inter
360°
360°
360°
Inter
360°
360°
Inter
Caterpillar
Icepick
Viper
Marquis

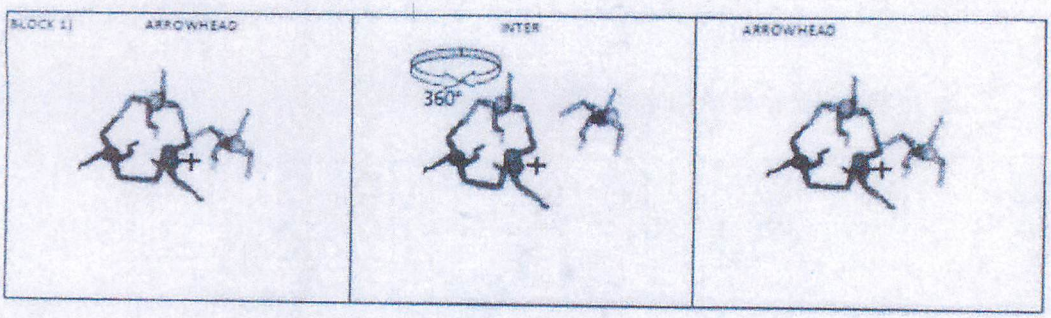
ADDENDUM - B

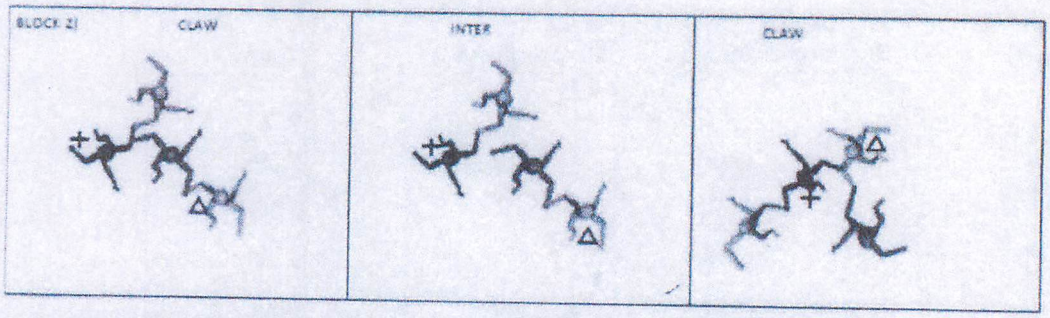
Formazioni in Caduta Libera Esordienti 4-Way Random Pool

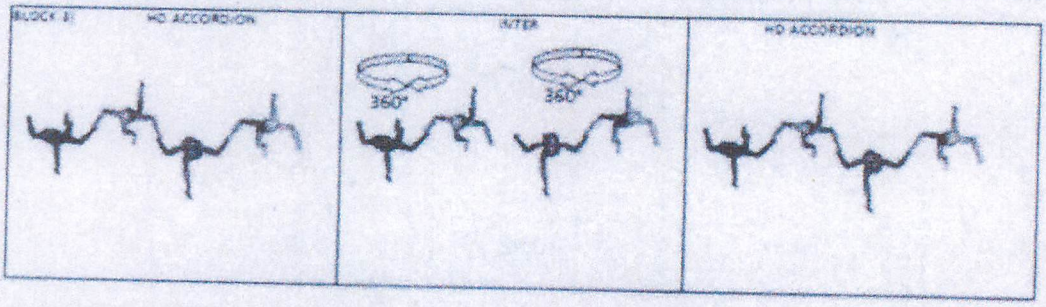
A  Unipod	B  Stairstep Diamond	C  Murphy Flake	D  Yuan
E  Meeker	F  Open Acordian	G  Cataccord	H  Bow
J  Donut	K  Hook	L  Adder	M  Star
N  Crank	O  Satellite	P  Sidebody	Q  Phalanx

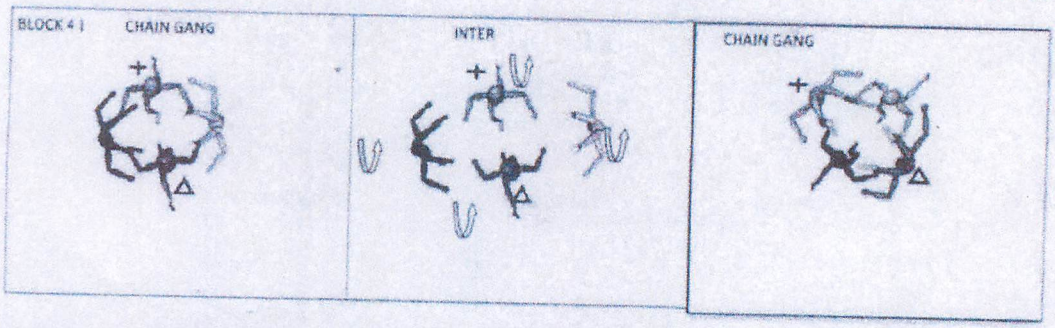
ADDENDUM - D

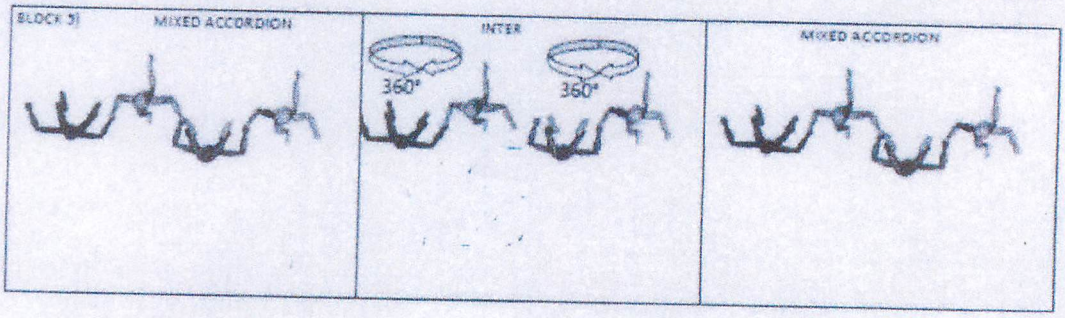
Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Block Pool

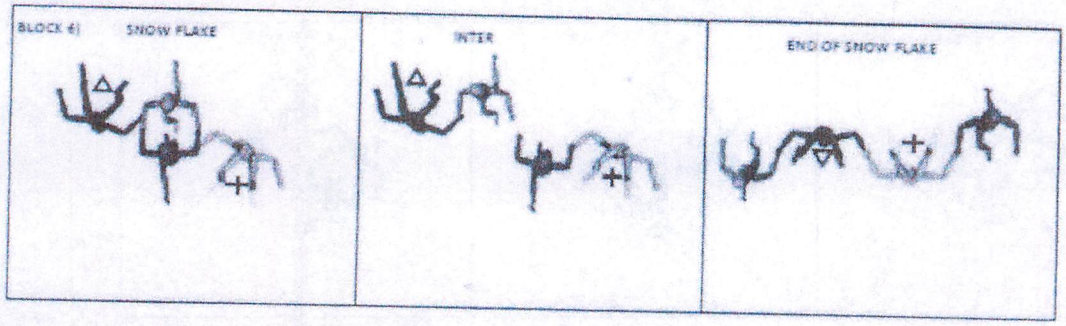


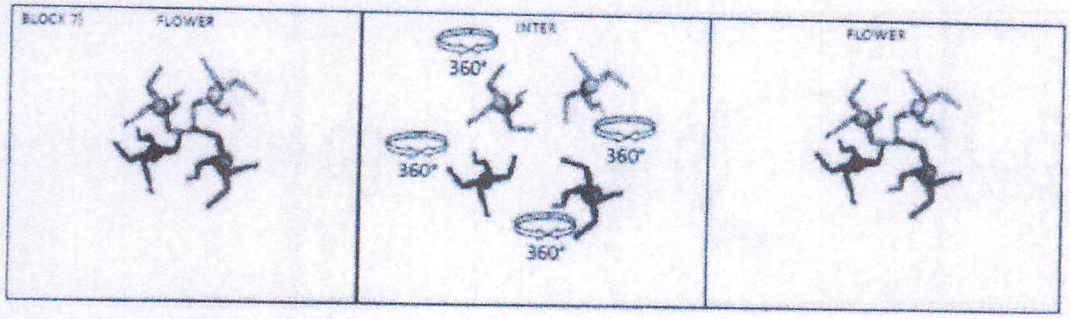


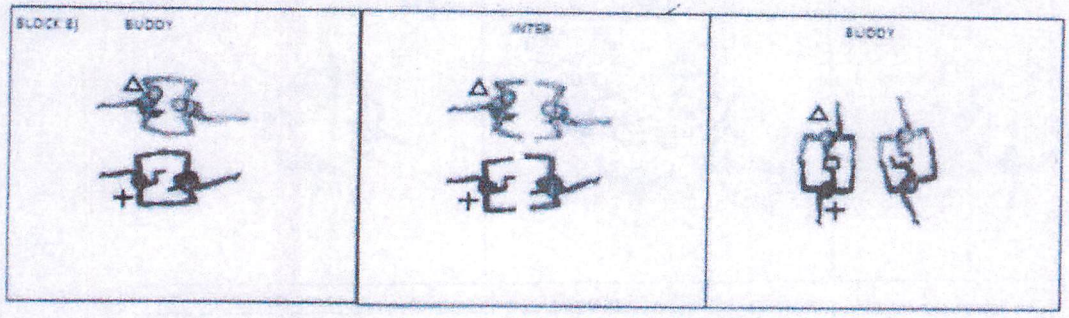


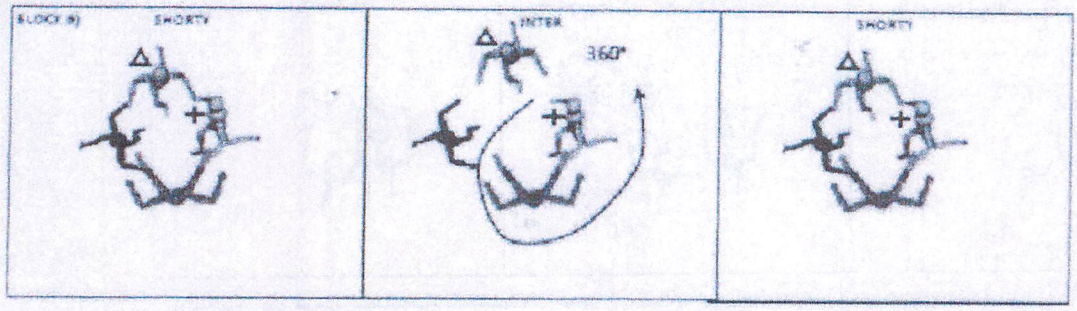


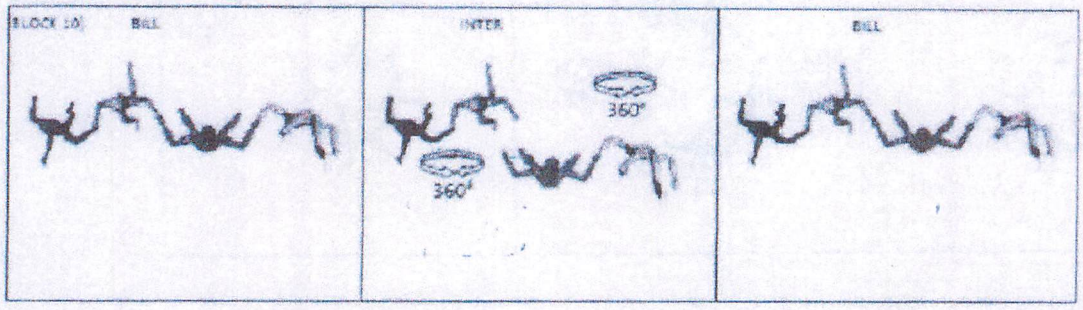



BLOCK 6) SNOW FLAKE
INTER
END OF SNOW FLAKE

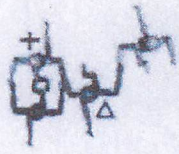
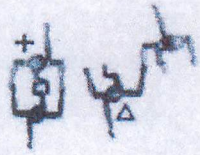
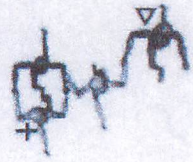

BLOCK 7) FLOWER
INTER
360°
360°
360°
360°
FLOWER


BLOCK 8) BUDDY
INTER
BUDDY

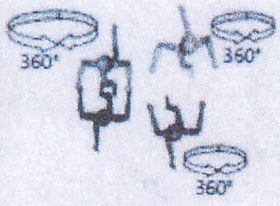

BLOCK 9) SHORTY
INTER
360°
SHORTY

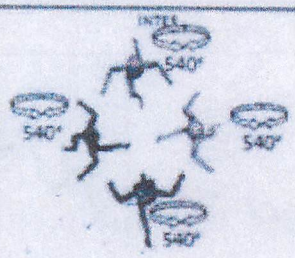

BLOCK 10) BELL
INTER
360°
360°
BELL

BLOCK 11) FUN BUDDIES	INTER	FUN BUDDIES
		

BLOCK 12) PINWEEL	INTER	PINWEEL
		

BLOCK 13) HD STAR	INTER	HD STAR
		

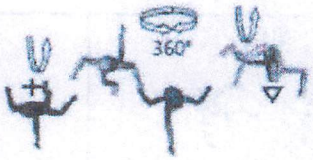
BLOCK 14) SATELLITE	INTER	SATELLITE
		

BLOCK 15) ROLEPI	INTER	ROLEPI
		

BLOCK 16) CHIMMY



INTER



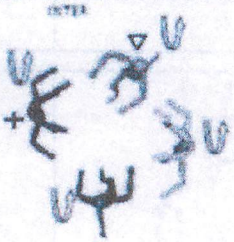
CHIMMY



BLOCK 17) ZIN5



INTER



ZIN5



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

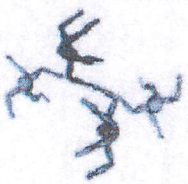
BLOCK 18) DING



INTER



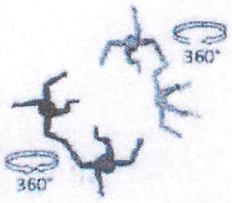
DING



BLOCK 19) ANGRY PELICAN



INTER



ANGRY PELICAN



BLOCK 20) BOX

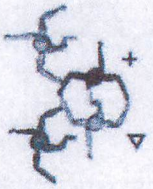
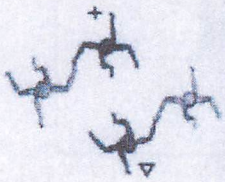


INTER



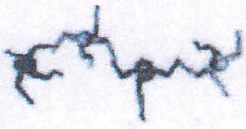
BOX



BLOCK 21) TOP SPOT	INTER	TOP SPOT
		
BLOCK 22) CORE BUDDIES	**INTER**	**CORE BUDDIES**
		

ADDENDUM - E

Vigenti Formazioni Verticali in Caduta Libera 4-Way Random Pool

A  Cross	B  Gulley	C  Shoeshine	D  Sitline
E  Wave	F  Double Joker	G  Mixed Star	H  T-Bird
J  Flock	K  Anchor	L  Rebel	M  Dentri
N  Double Rebel	O  Trident	P  Cortex	Q  Mixed Wave

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

La sottoscritta Sig.ra Elsa Quaglia, visti:

- il Regolamento tecnico per le gare di Canopy Piloting del Paracadutismo, come rettificato e integrato dalla Sezione Tecnica di Specialità;
- il Regolamento tecnico per le gare di FCLe VFS Indoor del Paracadutismo, come rettificato e integrato dalla Sezione Tecnica di Specialità;

anche alla luce delle proprie competenze tecniche,

ESPRIME

parere favorevole all'approvazione del Regolamento tecnico per le gare di Canopy Piloting del Paracadutismo e del Regolamento tecnico per le gare di FCL e VFS Indoor del Paracadutismo, come rettificati e integrati dalla Sezione Tecnica di Specialità.

Roma, 24 aprile 2018.

Sig.ra Elsa Quaglia
Responsabile del settore sportivo

Il sottoscritto Gen. Giuseppe D'Accolti, visti:

- il Regolamento tecnico per le gare del Canopy Piloting di Paracadutismo, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;
- il Regolamento tecnico per le gare del FCL e VFS Indoor di Paracadutismo, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;

ATTESTA

anche alla luce delle proprie competenze tecniche, la conformità dei predetti Regolamenti rispetto alla normativa nazionale e internazionale in vigore, la loro idoneità ai fini sportivi e ai fini della sicurezza volo nonché la loro conformità alle regole e alle buone pratiche in materia.

Roma, 24 aprile 2018.

Gen. D.A. (Aus) Giuseppe D'Accolti
Direttore Generale dell'Aero Club d'Italia

Il sottoscritto Gen. Giuseppe D'Accolti, nella propria qualità di Direttore Generale, approva i seguenti atti:

- il Regolamento tecnico per le gare del Canopy Piloting di Paracadutismo, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;
- il Regolamento tecnico per le gare del FCL e VFS Indoor di Paracadutismo, come rettificato e corretto degli errori materiali secondo le proposte della STS;

Roma, 24 aprile 2018.

Gen.D.A. (Aus) Giuseppe D'Accolti
Direttore Generale dell'Aero Club d'Italia

AERO CLUB D'ITALIA

FÉDÉRATION AÉRONAUTIQUE INTERNATIONALE FAI

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

EUROPEAIRSPORT

SERVIZIO PROPONENTE				
☐ AGP	☐ AMM	☐ AVG	☑ SP	☐ TO

PROPOSTA DECRETO DEL COMMISSARIO STRAORDINARIO

OGGETTO:
Approvazione regolamenti tecnici paracadutismo cat. Canopy Piloting e FCL VFS Indoor

PARERE DEL RESPONSABILE DEL SERVIZIO

Se ne propone l'adozione attestandone la conformità agli atti, la regolare istruttoria e la compatibilità con la normativa vigente.

data 24/4/2018

IL RESPONSABILE DEL SERVIZIO

PARERE DEL RESPONSABILE DI RAGIONERIA

La spesa di Euro _____ di cui al presente provvedimento trova copertura finanziaria nel cap. _____ del bilancio ed è stata registrata al n. _____ degli impegni provvisori.

data _____/_____/_____

IL RESPONSABILE DI RAGIONERIA

PARERE DELL'INCARICATO DI ELEVATA PROFESSIONALITÀ
(richiesto dal D.G. ai sensi degli atti dispositivi del D. G. n. 683 del 29 dicembre 2015 e n. 60 del 26 febbraio 2016)

L'atto risulta formalmente corretto in termini di legittimità, coerenza e chiarezza.

data _____/_____/_____

L'INCARICATO

PARERE DEL DIRIGENTE

Si esprime parere favorevole, sotto il profilo della legittimità e della regolarità anche amministrativa, finanziaria e contabile per l'adozione del provvedimento in oggetto.

data _____/_____/_____

IL DIRETTORE GENERALE