



PILOTAGEM DE VELAME



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁRA-QUEDISMO

2024

REGULAMENTO ESPECÍFICO BRASILEIRO PARA PILOTAGEM DE VELAME

Tradução e compilação (adaptação às necessidades e possibilidades brasileiras), do Regulamento Específico FAI para Pilotagem de Velame
Edição 2024 - Válida a partir de 1º de Março de 2024

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁRA-QUEDISMO-CBPq
COMITÊ DE ARBITRAGEM – CARBI CBPq



Este documento foi compilado com base no Regulamento Específico para Eventos Artísticos da ISC / FAI e do Código Desportivo da ISC / FAI (Seção V, Classe G – Paraquedismo). Juntamente com o Regulamento Brasileiro do Paraquedismo Desportivo, se constitui na base regulamentar dos Campeonatos Brasileiros de Pilotagem de Velame.

Este documento, as Regras de Competição para Pilotagem de Velame, Edição de 2024, entra em vigor em 1º de março de 2024. A edição de 2024 difere da edição de 2023 nos parágrafos com uma barra vertical na margem.

INDICE GERAL

CAPITULO	CONTEÚDO	PAGINA
<i>1</i>	<i>AUTORIDADE DA CBPq</i>	6
<i>2</i>	<i>DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTE REGULAMENTO</i>	6
<i>3</i>	<i>REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPTIÇÃO</i> 3.1 Objetivos da competição 3.2 Composição de Delegações 3.3 Composição de uma equipe de Pilotagem de Velame 3.4 Programa de Eventos	8
<i>4</i>	<i>DESCRIÇÃO E OBJETIVOS DAS PROVAS</i> 4.1 Eventos de formato de competição Padrão 4.2 Eventos de formato de competição Alternativo	8 a 9
<i>5</i>	<i>REGRAS GERAIS</i> 5.1 Condições de vento e indicações 5.2 Altitude de Saida mínima em uma passagem 5.3 Equipamento e pesos 5.4 Período de Prática Oficial (OPP) 5.5 Ordem de Saida Atribuída 5.6 Violações de Segurança 5.7 Problemas de Segurança 5.8 Problema de Controle de Equipamento 5.9 Ressalto devido a problemas de Equipamento 5.10 Ressalto devido a condições de tempo 5.11 Ressalto devido a interferência externa 5.12 ressaltos devido a fatores técnicos 5.13 Procedimento de ressaltos	9 a 13
<i>6</i>	<i>PONTUAÇÃO</i> 6.1 pontuação em todos os eventos 6.2 pontuação velocidade em Carving de 70m 6.3 pontuação velocidade com arrasto 50m 6.4 pontuação Velocidade Máxima 50m 6.5 pontuação Distância com Arrasto 50m 6.6 pontuação Distância máxima 6.7 pontuação Distância Full Drag 6.8 pontuação Zona de precisão 6.9 Cálculo de pontos	13 a 15
<i>7</i>	<i>JULGAMENTO</i> 7.1 conferência dos juizes	15
<i>8</i>	<i>CÂMERAS DE VÍDEOS</i>	16
<i>9</i>	<i>DETERMINAÇÃO DOS CAMPEÕES</i>	17 a 18
<i>0</i>	<i>ANEXOS</i> A – B – C – D – E – F e G	19 a 30

1. AUTORIDADE DA CBPq

A competição será conduzida sob a autoridade concedida pela CBPq ao Controlador CBPq de conformidade com o contido nos Regulamento Brasileiro do Paraquedismo Desportivo, neste Regulamento Específico e nas Regras particulares estabelecidas nos Boletins 1 e 2 dos Campeonatos Brasileiros de Pilotagem de Velame. Todos os participantes, ao se inscreverem na competição aceitam estas regras e os regulamentos citados, como obrigatórios.

1.1 Este Regulamento determina a condução dos Campeonatos Brasileiros de Pilotagem de Velame, nas condições ideais de pessoal e material. Para cada Campeonato deverá ser elaborado um Regulamento Particular adaptando-o as condições ideais de pessoal e material, que constarão do enunciado dos Boletins Informativos 1 e 2 de cada Campeonato Brasileiro, os quais deverão ser divulgados na página do Comitê de PV existente no Portal da CBPq na internet, o número um, com 60 (sessenta) dias de antecedência e, o número dois, com pelo menos 20 (vinte) dias de antecedência à Competição. Também deverá constar do Boletim 1 ou 2, qual dos regulamentos aqui citados, terá preferencia em razão de itens conflitantes.

1.2 Este Regulamento tem por finalidade, também, orientar as Federações na condução de seus Campeonatos Estaduais que, a exemplo do Campeonato Brasileiro, deverão elaborar um Regulamento Particular (Boletins 1 e 2), para cada Campeonato que organizarem, sempre referenciando estes regulamentos aqui citados.

2. DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTAS REGRAS

AIW - Peso individual adicional que um competidor pode carregar conforme determinado pela tabela no anexo E.

Corpo - A estrutura física de uma pessoa, incluindo roupas, calçados e equipamento. Nenhuma extensão de qualquer tipo ou forma não natural é considerada corpo.

Canopy down (CD) - Uma situação no evento de velocidade quando o velame de um competidor faz contato com a superfície antes que o competidor pare o cronômetro quebrando o feixe do sensor em G5 com seu corpo. Um pilotinho não é considerado parte do velame. O velame pode tocar o solo desde que o competidor continue a voar o velame de maneira controlada.

Circuito fechado - Se, por qualquer motivo, o Juiz Chefe (CJ), Juiz do Evento (EJ) ou o Controlador CBPq decidirem fechar o circuito, uma lata de fumaça laranja e/ou outros indicadores adequados serão colocados no início do circuito ou em outro local apropriado. O tipo e localização do indicador serão descritos durante o briefing pré-evento dos competidores.

Problema de controle - Uma condição do paraquedas que torna impossível tentar uma aproximação segura ao curso.

Circuíto - O caminho designado que os competidores devem percorrer, formado por portões e marcado por linhas laterais de acordo com os detalhes nos Adendos A, B, C e D. As linhas laterais fazem parte do percurso.

Marcador de circuito - Dispositivos que marcam e indicam os limites do percurso conforme mostrado no Anexo A.

Diretor Técnico do Circuíto (CTD) - Uma pessoa indicada pelo organizador e aceita pelo CPV para essa posição. A pessoa deve ser nomeada e acordada nos Boletins Informativos e na licitação do evento de PV. O CTD é responsável pelo planejamento e montagem dos percursos antes e durante a competição.

5

Resultado padrão (DR) - Um DR em todos os eventos é de três pontos.

Down-landing (DN) - Aterrissagem onde o contato da superfície é feito durante a aterrissagem por qualquer parte do corpo, exceto os pés.

DWIPE – Peso normal, incluindo roupas, calçados, equipamento de pára-quedas e todos os outros equipamentos usados no salto, exceto AIW. Consulte §5.3. “Equipamentos e Pesos”.

Porta de entrada (G1) - Ver porta. O primeiro portão do curso.

Porta de saída (G5) - Ver porta. O último portão no curso de velocidade.

Porta - Consiste em dois marcadores de percurso ou sensores eletrônicos separados lateralmente por uma distância variável, conforme especificado no Anexo A.

Kiting/Kited - O competidor mantém o velame (excluindo o pilotinho) voando sem qualquer contato de superfície pelo velame.

Aterrissagem – A aterrissagem começa quando qualquer parte do corpo do competidor faz contacto com a superfície, excluindo o contato devido ao arrasto da água, e termina com uma parada completa. Qualquer contato de superfície conta como aterrissagem para fins de pontuação.

Zona de aterrissagem—No evento Zone Accuracy, as zonas de aterrissagem, indicadas como Z1-Z10 e CZ, são áreas definidas dentro dos limites do percurso com valores de pontos atribuídos conforme especificado no Anexo D.

Marker Strike (MS) - Em todos os eventos, quando qualquer parte do corpo ou equipamento do competidor entra em contato com um marcador de percurso, sensor, transmissor ou qualquer outro dispositivo fixo de julgamento e faz com que ele se torne não funcional ou precise de reparo de qualquer tipo, conforme determinado pelo CJ ou EJ.

Resultado Mínimo (MR) - O MR em todos os eventos é de zero pontos

Entrada perdida (ME) - Não pontuar G1 por qualquer motivo.

Sem arrasto de água (NW) - Não mostrar claramente o contato na superfície da água com qualquer parte do corpo. O movimento da água devido ao ar comprimido ou queda de água do competidor não é considerado arrasto na água.

Aterrissagem fora do percurso (OC) - Uma situação em que parte do corpo de um competidor faz contato com a superfície fora do percurso, mas não mantém simultaneamente o contato com a superfície dentro do percurso.

OPP - Período de prática oficial.

Out-flying (OF) - Uma situação em que nenhuma parte do corpo de um competidor permanece dentro do percurso, nos marcadores do percurso, e nenhum contato de superfície ocorre.

Equipamento de paraquedas – Para fins de cálculo de peso descritos em §5.3.3., o equipamento de paraquedas é o sistema de paraquedas (rig) e capacete, e qualquer outro equipamento que o competidor possa estar usando.

Cartão vermelho (RC) - Uma penalidade aplicada por pessoas autorizadas durante a competição por ações ou voos considerados inseguros ou por comportamento antidesportivo, conforme descrito nestas regras e no Código Esportivo, Seção Geral.

Resultado - O valor em pontos de uma pontuação, após a aplicação do procedimento de cálculo em §6.9 ou os pontos resultantes de um DR ou MR..

Zona de segurança - As áreas fora do percurso, conforme especificado no Anexo A5.

Pontuação - Uma avaliação feita pelos juízes sobre a conquista de um competidor durante a navegação no percurso; por exemplo. tempo em segundos em Velocidade, distância em metros em Distância e pontos na zona de precisão. A pontuação mínima é zero (0).

Pontuação em uma porta – Uma porta é pontuada quando qualquer parte do corpo do competidor quebra o plano imaginário entre os marcadores de percurso que compõem a porta ou quebra o feixe do sensor eletrônico daquela porta.

Pontuação de uma Porta de água – visa mostrar claramente o contato ininterrupto na superfície, realizando um arrasto de água com qualquer parte do corpo, ao passar pela linha imaginária que corre entre a borda principal (frontal) do marcador de percurso no nível da água de uma porta de água.

Aterrissagem em pé (UP) - Uma aterrissagem onde nenhuma parte do corpo, exceto os pés, faz contato com a superfície.

Contato de superfície - O ponto em que qualquer parte do corpo do competidor entra em contato com qualquer parte da superfície da terra, incluindo estruturas e materiais naturais e/ou artificiais.

Extensão vertical (VE) - Quando um competidor passa entre, mas acima dos marcadores de percurso que compõem um portão, falhando em pontuar um portão. VE se aplica aos portões conforme especificado nas regras nos parágrafos 6.1 a 6.8.

VR - revisão de vídeo.

VRP - painel de revisão de vídeo.

Porta de água - Para o evento Zone Accuracy, as portas localizados na parte de água do percurso.

Arrasto de água - Contato de superfície feito arrastando qualquer parte do corpo sobre ou através da parte de água do curso.

Aterrissagem na água (WL) - Uma aterrissagem na parte da água do percurso chegando a uma parada total na água.

Cartão Amarelo (CA) - Uma penalidade, geralmente reconhecida como advertência, emitida por pessoas autorizadas durante a competição por ações ou voos considerados inseguros ou por comportamento antidesportivo, conforme descrito nestas regras e no Código Esportivo: Seção Geral. Um YC pode, mas não é obrigatório, ser emitido antes de um cartão vermelho. Dois cartões amarelos emitidos durante uma única competição equivalem e terão o mesmo resultado que a emissão de um cartão vermelho.

3. AS REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO

7

3.1 Objetivos da Competição.

3.1.1 Para determinar os campeões de pilotagem de Velame.

3.1.2 Para promover a segurança e desenvolver a formação das competições de pilotagem de velame.

3.1.3 Para troca de ideias e fortalecimento das relações de amizade entre paraquedistas desportivos, juízes e pessoal de apoio de todas as nações.

3.1.4 Para permitir que os participantes partilhem e troquem experiências, conhecimentos e informações.

3.1.5 Para melhorar os métodos e práticas de julgamento.

3.2 Composição das Delegações

3.2.1 Um chefe de delegação

3.2.2 Um “Team Manager” (Chefe de Equipe)

3.2.3 Um máximo de 8 concorrentes para uma competição Mundial ou um máximo de 12, para uma Copa do Mundo ou um Campeonato Regional Continental

3.2.4 Treinadores de equipe - veja SC5 4.4.2

3.3. Composição de uma equipe nacional de Pilotagem de Velame

3.3.1 Para as delegações com três competidores inscritos, os competidores irão formar, automaticamente, a seleção nacional de PV no momento do registro, a menos que o Chefe de Delegação ou “Team Manager” (Chefe da equipe), discorde.

3.3.2. Para as delegações com mais de três competidores inscritos, a delegação pode nomear três dos seus concorrentes para formar a equipe nacional de PV. Isso deve ser feito antes que a ordem de saída seja finalizada na reunião preparatória do evento.

3.4 Programação dos Eventos (provas)

3.4.1 A competição será composta por três rodadas, em cada uma das Provas (velocidade, distância e Zona de precisão), conforme descrito no § 4.

3.4.2 O anfitrião deve especificar na licitação do tipo das provas incluídas, e em caso de velocidade em curva, a direção da curva, à esquerda ou a direita.

3.4.3. O número mínimo de rodadas necessárias para validar uma prova é de uma rodada completa. Uma competição de PV para ser válida requer uma rodada completa de cada prova (velocidade, distância e precisão).

3.4.4. A competição terá duração máxima de seis dias: D1 OPP, D2 OPP e Cerimônia de Abertura, D3 + D4 + D5 + D6 dias de Competição, D7 dia de Competição e Cerimônia de Encerramento..

3.4.5 Após o início da primeira rodada de uma competição, quaisquer saltos que não sejam exclusivamente parte daquela competição não são permitidos até que a competição tenha sido concluída. Em um caso em que uma Competição Classica de Pilotage de Velame e uma competição Pilotagem de Velame Freestyle são realizadas dentro do mesmo evento, os saltos de treinamento para a competição ainda não iniciada só podem ocorrer após a conclusão da primeira competição, juntamente com a permissão do MD e do CJ.

O paraquedismo indoor é permitido durante as competições de Canopy Piloting.

4. DESCRIÇÃO E OBJETIVO DAS PROVAS

4.1 Competições Padrão – Formato das Provas

4.1.1 Velocidade em Curva de 70m : Para navegar em um paraquedas, no tempo mais rápido possível, da Porta 1 (“Gate 1”) a Porta 5 (“Gate 5”), enquanto permanecendo dentro dos limites do circuito em curva estabelecida. Veja §6.1 e §6.2 para requisitos adicionais a respeito de pontuação.

4.1.2. Distância de arrasto 50m: Para navegar de paraquedas o mais longe possível do portão de entrada, arrastando água na borda de ataque ou antes da G1, voando por G1 e G5 (50m) e pousando dentro dos limites do curso. Consulte §6.1 e §6.5 para requisitos adicionais relativos à pontuação..

4.1.3 Zona Precisão : Para navegar um paraquedas através de G1, execute um arrasto na água através de tantos portões de água quanto possível, e continue para pousar precisamente dentro de uma zona de pouso. Veja §6.1 e §6.8 para requisitos adicionais sobre pontuação.

4.2. Formato das Prova de Competição Alternativa

4.2.1 Formas alternativas, se escolhidas, devem ser incluídas na proposta para eventos de primeira categoria (FCEs). Elas podem ser oferecidas como substitutos para uma ou mais quaisquer rodadas da competição de formato padrão, como as Provas de velocidade em Curva ou de Arrasto em Distância, descritas em §4.1, mantendo o número de rodadas e provas ou como um complemento para o formato de competição padrão (por exemplo, Freestyle).

4.2.2 Velocidade de 50m com arrasto : para navegar em um paraquedas num tempo tão rápido quanto possível, arrastando a água antes ou na Porta 1 (G1) e continuando através da Porta 1 (G1) a Porta 5 (G5) do circuito em linha reta. Veja §6.1 e §6.3 para requisitos adicionais em matéria de pontuação.

4.2.3 Velocidade máxima de 50m : Para navegar em um paraquedas num tempo tão rápido quanto possível através da Porta 1 (G1) a Porta 5 (G5) num circuito em linha reta. Veja §6.1 e §6.4 para requisitos adicionais em matéria de pontuação.

4.2.4 Distância Máxima: Para navegar em um paraquedas, tanto quanto possível, a partir da Porta de Entrada, voando através da Porta 1 (G1) e pousando dentro dos limites do circuito. Veja §6.1 e §6.6 para requisitos adicionais em matéria de pontuação.

5. REGRAS GERAIS

9

5.1 As condições de vento e Indicadores

5.1.1 A velocidade máxima do vento admissível, conforme medido por um anemômetro é de 7 m/s, em qualquer direção, exceto nas provas de Precisão, onde será de 5 m/s em qualquer direção.

5.1.2 Deve haver um sistema de medição por anemômetros, localizado em conformidade com SC5, §4.3.5, que deve ser verificado a intervalos de 10 minutos. Se os ventos excederem 5 m/s, deve ser monitorada constantemente até os ventos manterem-se abaixo de 5 m/s por pelo menos 5 minutos. Na Zona Precisão, se excederem aos 3m/s, devem ser monitorados constantemente até que, permaneçam abaixo de 3m/s, por pelo menos 5 minutos.

5.1.3 Uma biruta capaz de responder a ventos de pelo menos 2 m/s deve ser posicionado a 50 metros do curso.

5.1.4. Um indicador de direção do vento (“streamer”), capaz de responder a ventos de menos de 2 m/s deve ser montado em um poste a 20 metros da Porta 1 (G1).

5.1.5 O Juiz Chefe irá determinar as posições das “birutas” indicadoras da direção do vento, garantindo que ambas sejam totalmente visíveis para os competidores em sua aproximação ao circuito. Esta determinação não está sujeita a protestos.

5.2 A altura mínima de saída numa mesma passagem é:

5.2.1. 1200 metros AGL para 1 ou 2 concorrentes

5.2.2. 1500 metros AGL para 3 ou 4 concorrentes

5.2.3. 2000 metros AGL com 5 ou 6 competidores

5.3. Equipamentos e pesos

5.3.1 Todos os competidores devem usar um capacete rígido para proteção da cabeça.

5.3.2 Equipamentos de proteção podem ser usados e são fortemente recomendados. Eles não devem impedir o funcionamento do paraquedas ou comprometer a segurança do competidor, serão usados conforme determinado pelo Controlador CBPq.

5.3.3. No momento da pesagem realizada pelo Juiz Chefe, ou pessoa designada pelo CJ, o DWIPE é calculado e registrado. DWIPE é a base para definir a quantidade máxima de peso individual adicional permitido de acordo com a lista do Anexo E.

5.3.4 será permitido um desvio de até um quilograma na “DWIPE” medida em 5.3.3. Este desvio é permitido para cobrir as discrepâncias entre diferentes balanças utilizadas ou ainda, um concorrente estar molhado depois do salto.

5.3.5 Quaisquer componentes adicionais de peso devem ter um sistema de liberação rápida simples de manusear. O dispositivo de liberação deve ser localizada na parte da frente do tronco do competidor, ser livremente acessível e ser construído de tal forma que permita a sua rápida operação por um agente de salvamento em caso de emergência. Não deve se soltar por si só e deve ser aceito pelo Controlador CBPq.

5.3.6. Uma balança capaz de indicar o peso em incrementos de 1/10 de um quilograma deve ser fornecida aos competidores. Uma segunda escala idêntica deve estar disponível para o Juiz Chefe, se solicitado.

5.3.7. O Juiz Chefe determinará a seleção aleatória de peso do competidor antes e durante a competição..

5.4 Período de Prática Oficial

5.4.1.O período de prática oficial (OPP) é o período de dois dias antes da data oficial de início da competição. As datas e outros detalhes relativos à OPP devem ser incluídos nos Boletins Oficiais de Informações (Bol 01 e 02).

5.4.2. O organizador deve fornecer a oportunidade de praticar saltos para os competidores nos percursos do evento durante o OPP. A programação e os detalhes dos diferentes cursos do evento devem ser acordados pelo CJ e pelo Diretor do Meet e anunciados no início de cada dia para que os competidores e juízes possam aproveitar o período de treinamento.

5.4.3 Durante a OPP todos os competidores devem fazer pelo menos um salto de treinamento no curso. É responsabilidade do competidor cumprir esta regra para competir. Esta regra pode ser dispensada por acordo mútuo do controlador CBPq, Juiz Chefe e do Júri por uma razão pertinente.

5.4.4 Durante o OPP e antes do começo da competição, um circuito oficial deve ser aberto/fechado pelo juiz Chefe. O tempo de abertura/fechamento, deve ser anunciado com antecedência, de modo que todos os oficiais e competidores possam participar. Esta deve ser uma prática completa, e é obrigatória para todos os Juízes e Oficiais, incluindo o uso do fumigêno, o pessoal médico de emergência e uma chamada simulada para a ambulância. O Controlador da CBPq deve aprovar o sistema que foi praticado e reportar os resultados ao Júri, antes do início da competição.

5.5 Ordem de saída atribuída

5.5.1 Os resultados do brasileiro mais recente determinarão a ordem de salto para a primeira rodada. Esses competidores serão agrupados em ordem inversa ao dos escalões combinados do FCE e saltarão no final da rodada.

5.5.2. Os competidores que não competiram no brasileiro mais recente terão sua ordem de salto determinada por sorteio aleatório, feita pelo Juiz Chefe, serão posicionados nos restantes “slots” abertos e saltarão no início da rodada.

5.5.3 Uma pessoa designada pelo Diretor da Competição, supervisionará e registrará a atribuição da ordem de saída dentro de cada passagem, conforme determinado pelos competidores

5.5.4. Os competidores envolvidos receberão um MR se o CJ ou EJ não for notificado de qualquer alteração na atribuição da ordem de saída antes da chamada de 15 minutos antes do embarque.

5.5.5 A ordem das passagens de saída será rotacionada em 20%, arredondada para baixo, com o início de uma nova rodada em qualquer evento em um dia subsequente. A rotação será feita pegando os primeiros 20% da passagem, excluindo as passagens de rejump, e colocando-os no final da ordem de salto. O Diretor do Encontro também pode usar o mesmo procedimento para rotacionar a ordem dos passagens de saída ao iniciar um evento diferente no mesmo dia.

5.5.6 O Diretor do Campeonato pode fazer e usar uma ordem de salto combinada inversa atualizada para qualquer rodada de qualquer evento se o tempo permitir.

5.5.7 Por acordo mútuo do Diretor do campeonato e o Juiz Chefe, um evento pode começar antes da conclusão de outro evento. O evento inacabado pode ser concluído mais tarde na competição. Nenhum evento tem prioridade maior sobre qualquer outro evento.

5.5.8 Onde há a opção de uma configuração de entrada dupla no circuito, que permite navegar o mesmo em mais de uma direção, a opção pode ser eleita para uma rodada completa apenas. A configuração do circuito deve permanecer como descrito no lance.

5.6 As Infrações de Segurança

5.6.1. Os competidores devem sair do percurso imediatamente após o pouso. Um cartão amarelo pode ser emitido pelo CJ ou EJ por não cumprir esta regra e, conseqüentemente, criar um risco para outro competidor, a menos que as circunstâncias estejam além do controle do competidor, conforme determinado pelo CJ ou EJ.

5.6.2 O Juiz Chefe pode emitir um cartão amarelo para um competidor por uma violação de segurança. Eles serão emitidos, em geral, para ações inseguras, falta de controle suficiente do velame, ou manuseio irregular do velame.

5.6.3 Um segundo cartão amarelo é o equivalente à emissão de um cartão vermelho conforme 5.6.5.

5.6.4 O juiz Chefe e o Controlador CBPq, juntos, por mútuo acordo, poderão emitir um cartão vermelho sem um cartão amarelo para qualquer ação que apresente perigo imediato e risco de segurança ao competidor ou outros no chão. Exemplos incluem, mas não estão limitados as abordagens baixas sobre a multidão ou voar o velame de forma descontrolada em qualquer pessoa ou objetos dentro ou fora do circuito.

5.6.5 A emissão de um cartão vermelho resultará na desclassificação do competidor na competição, incluindo a eliminação de quaisquer resultados já alcançados durante aquela competição. O competidor será marcado como "desqualificado" e será listado, na lista de classificação, depois de todos os outros competidores.

5.7 Questões de Segurança

5.7.1 O juiz Chefe e o Controlador CBPq podem suspender uma competição a qualquer momento se as condições de vento ou de tempo são considerados susceptíveis de pôr em risco a segurança dos competidores, mesmo que as condições estejam dentro dos limites de vento. O diretor da competição deve, então, notificar o piloto sobre esta decisão.

5.7.2 O piloto da aeronave irá sinalizar aos competidores quando sair. Todos os competidores serão informados sobre os sinais de saída e outros específicos, na reunião preparatória da competição.

5.7.3. O Diretor do Encontro informará os competidores através do piloto de qualquer ordem de saída ou mudança de altitude de saída ou que a queda dos competidores deve ser interrompida. O Diretor da Competição deve informar o CJ ou EJ de qualquer mudança ou interrupção do salto.

5.7.4 Os competidores devem entrar no circuito em ordem de saída. Deve haver um tempo suficiente de saída entre os competidores para garantir uma separação segura e dar tempo para qualquer julgamento e manutenção do circuito. No entanto, se não for possível entrar no circuito em ordem de saída devido a circunstâncias fora do controle do competidor, o competidor pode entrar no circuito (desde que não haja conflito com outros competidores) e receber a pontuação avaliada conforme determinado pelo competidor. Juízes. Caso contrário, o §5.5.4 será aplicado.

5.7.5 Durante todas as eventos, uma pessoa, designado pelo Juiz Chefe, deve estar equipada com um alarme sonoro a fim de tornar o pessoal participante ciente da aproximação de competidores pelos seguintes sinais:

5.7.5.1 Três (3) sinais curtos indicam a saída de competidores da aeronave

5.7.5.2 1 (um) sinal longo, quando cada competidor inicia a sua aproximação final. Neste momento, o pessoal da competição deve abandonar o circuito e tomar posição ao longo do mesmo.

5.8 Problemas de Controle do Equipamento

5.8.1 Um competidor enfrentando um problema de controle ou mau funcionamento que exige o uso do velame reserva não deve navegar no circuito e deve utilizar uma área de pouso alternativo se for seguro fazê-lo.

5.8.2 Um competidor que tiver um mau funcionamento do velame principal velame que cria um problema de controle, mas sem a necessidade de liberação do velame principal não aterrará no circuito.

5.8.3 Uma pessoa qualificada deve ser nomeada pelo juiz Chefe e vai fazer uma inspeção do equipamento imediatamente após o pouso do competidor para confirmar que o mesmo sofreu uma avaria que não foi criada por ele (por exemplo, erro de dobragem). O competidor não deve mexer no velame ou equipamento antes da inspeção.

5.9 Ressaltos devido a problemas de Equipamento

5.9.1 Ao competidor que sofrer um problema de controle ou mau funcionamento, não criado por ele, será concedido apenas um ressaltos durante a competição, caso contrário, a pontuação real do salto correspondente, será aplicada.

5.10 Ressaltos devido às condições meteorológicas

5.10.1 Se o vento exceder o limite máximo a qualquer momento durante o período de quando o competidor inicia a virada para a aproximação final, até quando o pouso termina, é aplicável o seguinte:

5.10.1.1 Nas provas de Distância e Velocidade, nenhuma pontuação será dada e o competidor deve fazer um ressaltos.

5.10.1.2. Na zona de precisão e Estilo Livre, o competidor deve aceitar a pontuação alcançada dentro de 10 segundos após receber as avaliações do salto do CJ ou EJ; caso contrário, um re-salto para esta rodada deve ser feito.

5.10.1.3. Se os ventos excederem 5 m/s em Velocidade e Distância ou 3 m/s em Precisão de Zona e mudarem de direção mais de 90 graus em 2 segundos (conforme medido e registrado automaticamente por um dispositivo eletrônico), um competidor pousará dentro de 30 segundos após o vento mudança deve ser oferecido um re-jump pelo CJ ou EJ. A decisão do competidor pelo ressalto deve ser feita dentro de 10 segundos após ser avisado desta oferta; caso contrário, a pontuação do salto é automaticamente aceita e registrada.

5.10.2. Se um competidor experimentar condições climáticas adversas conforme determinado pelo CJ ou EJ, o competidor será oferecido um novo salto. A decisão do competidor pelo ressalto deve ser feita dentro de 10 segundos após ser avisado desta oferta; caso contrário, a pontuação do salto é automaticamente aceita e registrada.

5.11. Re-saltos devido a interferência externa

5.11.1. Um competidor que sofrer interferência, no solo ou no ar de outros competidores, saltadores ou objetos temporários, conforme determinado pelo CJ ou EJ, será oferecido um ressalto.

5.11.2. A critério exclusivo do CJ ou EJ, qualquer outro competidor que sofra interferência como resultado de um competidor não completar o percurso será oferecido um novo salto.

5.11.3. A critério exclusivo do CJ ou EJ se dois ou mais competidores se aproximarem e/ou entrarem no percurso muito próximos e no processo criarem interferência entre si, um ressalto pode ser oferecido a um, ambos ou nenhum competidor.

5.11.4 A decisão do competidor para realizar o ressalto deve ser feita dentro de 10 segundos depois de ser avisado sobre esta oferta; caso contrário, a pontuação dada àquele salto é automaticamente aceita e registrada.

5.12 Ressaltos decorrentes de fatores técnicos

5.12.1 Se o cronometro eletrônico e o sistema de pontuação na prova de velocidade é incapaz de produzir uma pontuação, um ressalto será concedido aos competidores afetados.

5.12.2. Se um marcador de percurso ou qualquer equipamento de pontuação técnica ficar inoperante por qualquer motivo e não puder ser reparado antes que o próximo competidor navegue no percurso, o(s) próximo(s) competidor(es) receberá(ão) um ressalto somente se o marcador de percurso danificado ou equipamento de pontuação técnica afeta adversamente o processo de pontuação para um competidor conforme determinado pelo CJ ou EJ.

5.12.3. No caso de um percurso fechado, os competidores não estão autorizados a entrar ou navegar no percurso.

5.12.4. Se não for seguro ficar fora do percurso e/ou uma área de pouso alternativa não estiver disponível, o competidor pode fazer um pouso normal e não agressivo no percurso.

5.12.5. Um competidor que cumpra com o acima será concedido um ressalto conforme decidido pelo CJ ou EJ, caso contrário, um MR será aplicado para esse salto.

5.13. Procedimentos de ressalto

5.13.1. Cada competidor que receber um ressalto deve receber um formulário de ressalto do CJ ou EJ para ser entregue ao Diretor do Meet.

5.13.2 O competidor deve fazer o ressalto, na primeira oportunidade, conforme determinado pelo Diretor da Competição, que irá informar o JC, antes da chamada dos 15 minutos ser realizada, dizendo em que passagem e em que ordem de saída o ressalto será realizado.

6. PONTUAÇÃO

14

6.1. Marcando em todos os eventos

6.1.1 Se não for especificado de outra forma, §6.1 aplica-se a todos os eventos.

6.1.2 Pontuando na Porta 1 (G1), em todos os eventos irá produzir, pelo menos, um resultado padrão (DR), a menos que haja uma desqualificação.

6.1.3 Exceto no caso de uma ME ou desclassificação, se sair voando, danificar um marcador, fora do circuito de aterragem, velame para baixo, extensão vertical, ou nenhum arrasto na água (DE, MS, OC, CD, VE, NW) pena é aplicada para um salto após a Porta 1 (G1), ter sido marcada, o resultado para este salto será uma DR.

6.1.4 Um resultado mínimo (MR) aplica-se para um salto nas seguintes situações:

6.1.4.1 Perder a Porta de Entrada (1) (ME), não importa onde pouse o competidor;

6.1.4.2 A falta de usar um capacete de proteção ao percorrer o circuito da competição;

6.1.4.3 Falha em notificar uma mudança na ordem do salto ou criando interferência, conforme determinado pelo JC (ver §5.5.6)

6.1.4.4 Exceder o "AIW" permitido conforme Anexo E

6.2 Marcando na Prova de Velocidade em Curva de 70 metros

6.2.1 O competidor deve quebrar o feixe (s) sensor com alguma parte (s) do corpo na Porta 1 (G1), para iniciar e na Porta 5 (G5), para parar o cronometro. Pelo menos, alguma parte do corpo do competidor deve permanecer dentro dos limites do circuito de velocidade em curva desde a Porta 1(G1) até a Porta 5 (G5). Voar Fora (OF) e extensão vertical (VE) será aplicado às portas 2(G2) até a porta 5(G5) e, fora do circuito de aterragem (OC) aplica-se após a Porta 1(G1) ter sido marcada, até antes da Porta 5(G5) ser marcada.

6.2.2 O contacto do competidor com a superfície, dentro dos limites do circuito é permitida, desde que o competidor mantenha velame "voando" (kited) de modo que nenhuma parte do velame toque o solo (CD) antes que o competidor ultrapasse a Porta 5(G5) com alguma parte do corpo. CD após a porta 5(G5) ter sido marcada não afeta a pontuação obtida.

6.2.3 A pontuação do competidor no salto, é o tempo necessário para ele percorrer o trajeto e é, medido ao milésimo de segundo.

6.3. Marcando na Prova de velocidade de 50 metros com arrasto

6.3.1 O competidor deve arrastar a água em algum momento antes ou na Porta 1 (G1), caso contrário, nenhum arrasto na água (NW) se aplica.

6.3.2. Exceto para vôo livre (OF), §6.2 se aplica.

6.4. Pontuação na velocidade máxima 50 metros

6.4.1. Exceto para vôo livre (OF) e sem arrasto na água (NW), §6.2 se aplica.

6.5. Pontuação na distância de arrasto 50 metros

6.5.1 O competidor deve arrastar água em algum ponto antes ou na borda de ataque do G1, caso contrário, nenhum arrasto de água (NW) se aplica.

6.5.2 Dentro dos limites do circuito, é permitido tocar a água.

6.5.3 Aplica-se fora de curso de aterragem (OC). extensão vertical (VE) será aplicado na Porta 5 (G5) a 50 metros.

6.5.4 O vôo do competidor deve começar e chegar em uma parada completa dentro dos limites do circuito da prova. Aterragem "Offcourse" (OC) se aplica se o contato do competidor com a superfície ocorre fora do circuito e ao mesmo tempo, nenhuma parte do seu corpo permanece em contacto com a superfície dentro dos limites do circuito.

6.5.5 A pontuação do competidor para uma aterragem como em §6.5.4 será:

6.5.5.1 35 metros, se o pouso é entre a porta 1 (G1) e a porta 5 (G5), ou o contato com a superfície foi feito com a porção de terra do circuito antes da porta 5 (G5).

6.5.5.2 50 metros, se o pouso é na porta (G5).

6.5.5.3 A distância medida para a aterragem de mais de 50 metros até o ponto do percurso que foi tocado durante o pouso, que é mais próximo a porta 1 (G1), medida em metros até a segunda casa decimal.

6.6 Marcando na Distância máxima

6.6.1 Tocar água antes e durante o circuito é permitido, mas não é obrigatório.

6.6.2 Depois de marcar a Porta 1 (G1), a aterragem do competidor deve começar e chegar a uma parada completa dentro dos limites do circuito. Fora de curso de aterragem (OC) se aplica se o contato com a superfície ocorre fora do curso e nenhuma parte do corpo do competidor permanece em contacto com a superfície dentro dos limites do curso, ao mesmo tempo.

6.6.3 pontuação do competidor para uma aterragem como em §6.6.2 será:

6.6.3.1 35 metros se a aterrissagem for entre G1 e 50 m ou se houver contato superficial com a parte terrestre do percurso antes de 50 m.

6.6.3.2 50 metros, se a aterragem é até 50m.

6.6.3.3 A distância medida para pouso a mais de 50 metros do ponto no percurso que foi tocado durante o pouso e que está mais próximo de G1, medida em metros até a segunda casa decimal.

6.6.3.4 A critério do CJ/EJ, e dependendo da velocidade do vento, os juízes concederão 55 m para pousos entre 50 e 60 m, 66 m para pousos entre 60 e 70 m, 77 m para pousos entre 70 e 80 m, e um pouso de mais de 80 metros até o ponto no percurso que foi tocado durante o pouso e que está mais próximo de G1, será medido em metros até a segunda casa decimal.

6.7 Marcando em Distancia Arrasto Total

6.7.1 Tocar na água antes ou na entrada do percurso G1 é obrigatório, caso contrário será aplicado um ME.

16

6.7.2 Uma WZ é definida como a área da borda dianteira das bóias de marcação até a zona seguinte, na WZ5 até a linha de água marcada e dentro dos limites do percurso. Há 5 zonas de água, com 10 metros de comprimento cada.

6.7.3 A extensão vertical (VE) será aplicada em G1 e G7. G7 está posicionado no percurso 20 metros após o final da Zona de Água 5.

6.7.4 Após pontuar todas as Zonas de Água, o pouso do competidor deve começar e parar completamente dentro dos limites do percurso. O pouso fora do percurso (OC) se aplica se o contato com a superfície ocorrer fora do percurso e nenhuma parte do corpo do competidor permanecer em contato com a superfície dentro dos limites do percurso ao mesmo tempo.

6.7.5 Se um competidor não conseguir arrastar WZ1, WZ2, WZ3, WZ4 ou WZ5, a pontuação será DR.

6.7.6 A distância medida para a aterrissagem é a distância de G1 até o ponto no percurso que foi tocado durante a aterrissagem mais próximo da linha d'água, medida em metros até a segunda casa decimal.

6.7.7 35 metros se o pouso for entre G1 e G6.

6.8 Marcando na Zona de Precisão

6.8.1. A aterrissagem do competidor deve começar e parar completamente dentro dos limites do percurso. OC se aplica se o contato com a superfície ocorrer fora do percurso e nenhuma parte do corpo do competidor permanecer em contato com a superfície dentro dos limites do percurso ao mesmo tempo.

6.8.2 Um competidor deve ganhar pontos de Water Gate Drag para pelo menos um Water Gate para receber pontos de zona de pouso. Os pontos são concedidos para cada Water Gate Drag de um Gate. Os valores de pontos para Water Gates são como no Adendo F. Nenhum ponto de water gate renderá um DR

6.8.3 Um competidor deve ganhar pontos de zona de pouso para pelo menos uma zona de pouso para receber pontos de Water Gate Drag. Pousar na água após pontuar G1 renderá um DR. Os valores de pontos da Zona de Pouso são como no adendo F. O competidor recebe a pontuação da zona com o menor valor de ponto que foi tocado durante o pouso. Nenhum ponto de zona de pouso renderá um DR.

6.8.4. A pontuação de um competidor para uma rodada em Precisão de Zona é a soma dos pontos do Water Gate e da pontuação da Zona de Pouso menos 10 pontos pela falha em realizar um pouso em pé (**UP**).

6.9 Cálculo dos Pontos

O cálculo para converter as pontuações de cada rodada em pontos é o seguinte:

6.9.1. Os competidores são classificados em cada rodada de cada evento usando a pontuação real coletada para a rodada (Distância e Precisão, maior pontuação primeiro, Velocidade, menor pontuação primeiro).

6.9.2. Distância e Precisão: A pontuação do competidor mais bem classificado em cada rodada é definida como 100%, expressa em 100 pontos. As pontuações dos competidores restantes da rodada são calculadas como uma porcentagem do resultado do competidor mais bem classificado - expressa em pontos, calculados até a terceira casa decimal sem arredondamento aplicado.

6.9.3. Velocidade: Cada pontuação registrada é elevada à potência de 1,333, calculada e exibida até a terceira casa decimal sem arredondamento aplicado. A pontuação calculada resultante do competidor mais bem classificado em cada rodada é definida como 100%, expressa em 100 pontos. As pontuações dos competidores restantes para a rodada são calculadas como a porcentagem inversa do resultado do competidor mais bem classificado, expressa em pontos, e calculadas até a terceira casa decimal, sem arredondamento aplicado.

17

7. JULGAMENTO

7.1 Reunião dos Juízes

7.1.1 O JC vai organizar uma reunião dos juízes antes do início da competição. Todos os juízes deverão comparecer a esta reunião.

7.1.2 Todos os membros do painel de juízes devem ser licenciados em Pilotagem de Velames, preferencialmente serem FAI Skydive Judge CP/Juez COLPAR.

7.1.3 Além do painel de juízes, podem ser usados juízes em treinamento, desde que estejam sob a supervisão direta do JC ou o Juiz Chefe de Formação e tenham participado da reunião dos juízes

7.1.3.1 O Organizador deve fornecer e atribuir 4 pessoas adicionais para auxiliar os juízes durante toda a competição. Todas elas devem ser aprovadas antecipadamente pelo Juiz Chefe, e devem ter uma classificação PV regional/nacional ou uma classificação FAI/COLPAR não PV ou um bom conhecimento das regras.

7.1.4 Cada desempenho deve ser julgado por, pelo menos, três membros do painel de juízes.

7.1.5 Os saltos de treinamento poderão ser julgados a critério do JC. O período de tempo durante o qual as provas relevantes serão julgadas durante a “OPP” será anunciado pelo JC.

7.1.6 Os juízes serão posicionados estrategicamente no percurso de acordo com as necessidades do evento específico e com o equipamento técnico em uso para o evento específico, conforme determinado pelo JC ou Juiz da Prova.

7.1.7 Em todos os eventos, para indicar as pontuações, os juízes atribuídos usarão os respectivos sinais ou métodos, tal como determinado pelo JC.

7.1.7.1 A falha para marcar nas portas, é indicada pelo juiz designado com o respectivo sinal.

7.1.7.2 As pontuações para o pouso em Zona de Precisão, incluindo UP, e em distância de arrasto são anotadas em folhas de pontuação independentes. Elas são transmitidas ao processador de pontuação por meios determinados pelo CJ.

7.1.7.3 Os juízes devem registrar qualquer violação da regra de um competidor (ou seja, ME, MS, DE, OC, VE, problemas CD, confusão na ordem de saída, interferência, controle, etc.), bem como a necessidade de uma revisão de vídeo (VR), por qualquer razão.

7.1.7.4 Todos os juízes devem observar os voos dos competidores para certificarem-se de que são seguros. Se um juiz testemunhar um voo inseguro, deve informar o Juiz Chefe de modo que um cartão amarelo ou vermelho possa ser emitido, se assim for decidido.

8. CÂMERAS DE VÍDEO

8.1 Uso do sistema de câmera de vídeo

8.1.1. Em cada evento deve haver um sistema de câmera de vídeo configurado, que deve ser capaz de reproduzir em velocidade reduzida. O sistema deve incluir áudio e gravar todas as câmeras em um disco rígido. As imagens de todas as câmeras devem ser sincronizadas e acessíveis instantaneamente. Deve ser um sistema fechado seguro com acesso à mídia limitado ao Painel de Juízes e não vinculado à internet.

8.1.2. O Sistema de Câmera de Vídeo ou sistema eletrônico será usado como uma ferramenta adicional para verificar a pontuação a critério do Juiz Chefe ou Juiz da Prova em qualquer caso.

8.1.3 O posicionamento das câmeras deve ser relacionado a eventos para vigilância do percurso em geral e para os requisitos específicos de cada evento para portões, entradas no percurso e áreas de pouso. O posicionamento das câmeras não será motivo de protesto.

8.1.4. Se o JC ou JP decidir que a configuração do vídeo no curso permite o julgamento de vídeo de todo ou de partes do curso, os princípios mínimos de avaliação (§7.1.4) se aplicam ao julgamento de vídeo.

8.2. Revisão de vídeo

8.2.1. A pedido de um membro do painel de juízes, e se o VR tiver sido registrado na súmula do juiz, o JC ou JP deverá ordenar uma revisão do salto em questão na primeira oportunidade. Um Juiz será posicionado no Sistema VC para checar e verificar cada salto, e informar o JC nos casos em que um VRP deve ser chamado.

8.2.2 O pedido de revisão de vídeo (VR) será anotado em um formulário próprio (VR) , que deve ser entregue ao Juiz Chefe, para dar início ao procedimento de VR.

8.2.3. O VRP (Painel de Vídeo Replay), de três pessoas, é composto pelo JC e/ou JP e, se possível, pelo membro do painel que solicitou a revisão e/ou outro juiz.

8.2.4 A VR é realizada por um máximo de três visões de partes do salto em questão, a velocidade de reprodução reduzida pode ser usada após a primeira visualização.

8.2.5 A qualquer momento durante o processo de revisão e sem discussão , os juízes podem tornar a sua decisão com o seguinte procedimento :

8.2.5.1 Confirmação da avaliação na ficha de pontuação original do juiz;

8.2.5.2. Determinação do resultado de um VR usando um processo de votação supervisionado pelo JC ou JP. Qualquer decisão deve ser proferida claramente apenas por “SIM” ou “NÃO”, (ou seja, polegares para cima-polegares para baixo sob comando ou por indicação de um “S” ou “N” no papel etc.), sem qualquer aplicação de possibilidades de decisão intermediárias ou opções diferentes de “SIM” ou “NÃO”.

8.2.5.3 A avaliação inicial na súmula só pode ser alterada com uma decisão unânime do painel de análise de vídeo.

8.2.5.4 A decisão por maioria de uma VRP deixa a avaliação inicial inalterada, exceto na situação, em que, inicialmente, não houve, por qualquer razão, nenhuma avaliação na súmula . Então, o voto da maioria será usado como sendo o da decisão.

8.2.6 O JC irá rever a decisão do painel de revisão de vídeo, documentar o resultado sobre o formulário da revisão Vídeo e ajustar a pontuação do competidor na lista de pontuação e do resultado, se este for o caso.

8.2.7 As pontuações não serão finais até que os dados e/ou mídia de gravação sejam revisados, se necessário. O CJ será responsável por determinar o resultado final e a colocação de um competidor.

8.3 Desafios

8.3.1 Os competidores terão o direito de invocar um desafio de revisão de vídeo nos eventos de distância, velocidade reduzida e zona de precisão.

8.3.2 Os competidores só podem desafiar as chamadas de julgamento avaliadas de acordo com seu próprio desempenho.

8.3.3 O desafio deve indicar o único portão, zona ou indicador de penalidade que está sendo desafiado.

8.3.4 Nenhum desafio será aceito para o portão, zona ou indicador de penalidade que não estiver coberto por uma câmera oficial em funcionamento, abrangida pela seção 8.1. Se uma revisão de

vídeo já foi realizada no portão, zona ou indicador de penalidade por solicitação de um juiz antes da pontuação oficial ser postada, ela não pode ser contestada pelo competidor.

8.3.5. A taxa para invocar um desafio é de R\$300,00 (cerca de 50€.) O JC entregará as taxas do Desafio retidas ao Presidente do Júri.

8.3.6. O Formulário de Desafio (Anexo J) e a taxa devem ser enviados ao juiz principal dentro de uma hora após a postagem da pontuação relevante.

8.3.7 A revisão do vídeo para um desafio será conduzida de acordo com a seção 8.2. em relação à análise de vídeo

8.3.7.1 O competidor terá a oportunidade de assistir ao (s) vídeo (s) em questão após a conclusão da revisão.

8.3.7.2. Se durante o processo de revisão, o vídeo não puder ser recuperado ou for considerado não julgável, a pontuação permanecerá inalterada, a taxa devolvida ao competidor, e o competidor deverá manter seu direito a novos desafios durante a competição.

8.3.7.3. Se a decisão dos juízes for mantida pela revisão, a pontuação permanecerá inalterada, a taxa de contestação será retida pelo JC e o competidor não terá mais o direito de invocar mais contestações de revisão de vídeo novamente durante a competição. As taxas retidas serão entregues ao Presidente do Júri.

8.3.7.4 Se a análise do vídeo resultar em uma decisão favorável ao competidor, a pontuação postada será alterada conforme apropriado, a taxa de desafio deve ser devolvida ao competidor, e o competidor deve manter seu direito a novos desafios durante a competição.

8.3.8 Os competidores podem enviar vários desafios para o mesmo salto pela taxa única.

8.3.8.1 Cada desafio separado é processado na ordem solicitada pelo competidor.

8.3.8.2 Após o primeiro desafio com falha, os desafios restantes não serão revisados, a pontuação postada será alterada para os desafios anteriores bem-sucedidos e, caso contrário, **8.3.7.3** será aplicado.

8.3.8.3 Se todos os desafios forem bem-sucedidos, 8.3.7.4 será aplicável.

9. DETERMINAÇÃO DOS CAMPEÕES

9.1 Campeões de eventos

9.1.1 Individual Campeão da Prova: Em cada Prova válida, velocidade, distância ou Zona Precisão, o campeão individual da Prova é o competidor com o maior número total de pontos em todas as rodadas concluídas, em cada caso particular.

9.1.2 Campeão Combinado: O competidor com o maior número combinado agregado de pontos a partir de todos os três acontecimentos válidos. Se existirem menos do que três acontecimentos válidos, não haverá Campeão Combinado.

9.1.3 Equipe campeã combinada Nacional: A equipe que acumula os pontos mais altos de agregação utilizando pontos combinados agregados de cada membro da equipe, desde que existam três eventos válidos. Se existirem menos do que três acontecimentos válidos, não haverá Equipe Campeã Combinada Nacional.

9.2 Desempates

9.2.1 Em qualquer caso específico, se dois ou mais competidores têm o mesmo número total acumulado de pontos nos três primeiros lugares de uma prova, os seguintes procedimentos serão aplicados na ordem listada para desempatar:

9.2.1.1 Um salto de desempate na prova específica.

9.2.1.2 Se um salto de desempate não é possível, em primeiro lugar o maior resultado, em seguida, o segundo maior resultado, em seguida, o terceiro maior resultado em qualquer uma das rodadas completadas neste evento específico e assim por diante até que o empate seja desfeito.

9.2.1.3 Se o empate não pode ser quebrado os concorrentes serão colocados com a mesma colocação.

9.2.2 Para o campeão combinado, se dois ou mais competidores têm o mesmo número total acumulado de pontos nos três primeiros lugares em geral, os seguintes procedimentos serão aplicados na ordem listada para desempatar:

9.2.2.1 Primeiro o maior resultado, em seguida, o segundo maior resultado, em seguida, o terceiro maior resultado em qualquer uma das rodadas completadas, e continuando até que o empate seja desfeito.

9.2.2.2 Se o empate não pode ser quebrado assim, a melhor pontuação em distância de uma única rodada finalizada, dirá qual é a vencedora.

9.2.2.3 Se o empate não pode ser quebrado os competidores serão colocados com o mesmo ranking.

9.3 medalhas concedidas

9.3.1 Prova de Velocidade: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar

9.3.2 Prova de Distância: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar

9.3.3 Prova de Precisão: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar

9.3.4 Campeão combinado: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar

9.3.5 Equipe Campeã de PV: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar

ANEXO A

ESPECIFICAÇÕES GERAIS DO CIRCUITO

A.1. O Circuito sempre começa em um corpo d'água.

A.2. Todos os circuitos devem ter 10(dez) metros de largura em toda sua extensão.

A.3. O corpo de água deve ser no mínimo, de 15 metros de largura e pelo menos 65 metros de comprimento.

22

A.4. Quando aplicável, antes da Porta 1(G1) o corpo d'água terá que ter uma área mínima de segurança com 20 (vinte) metros de comprimento e, se o local permite, a área de segurança é recomendado ser tão grande quanto possível.

A.4.1 A massa de água deve proporcionar uma profundidade mínima de 0,60 metros, por toda a largura mínima do circuito, desde o início do corpo liquido até a Porta 2.

A.4.2 A profundidade mínima pode ir sofrendo uma diminuição gradativa a partir da porta 2 até saída do corpo d'água, mas ainda guardando a profundidade mínima de:

0,5 metros na porta 3 para

0,4 metros na porta 4.

A.4.2.3 O acima descrito, dimensões da parte liquida do circuito, se aplicam também para Freestyle.

A.4.3 Por razões de segurança, o nível da água deve ser mantido suficientemente alto para permitir uma transição suave do nível da água para a superfície do solo em torno dos lados de saída do tanque (limite máximo de 5 cm).

A.4.4 Se a profundidade da água for maior do que 1,5 metros, são necessários pessoas de resgate devidamente equipadas.

A.5 Uma zona de segurança mínima de 5 metros deve estar ao longo de todos os lados do percurso e da lagoa. Isso pode ser indicado por dispositivos de marcação, que não devem ser maiores que 5 metros e devem ser aceitáveis para o CJ e o CTD.

A.6 Área das Portas e áreas alvo

A.6.1 A área das Portas é a parte do circuito entre a Porta 1 (G1) e a Porta 5 (G5). em velocidade em curva, na Distância com arrasto e, na Zona Precisão, área da Porta 1 (G1) para a linha de água.

A.6.1.1 Em um circuito reto a distância entre P1 (G1) e P5 (G5) é de 50 metros; em um circuito em curva a distância é de 70 metros medidos ao longo do eixo.

A.6.1.2 A distância entre a P1 (G1) e a linha de demarcação entre a Zona 1 e Zona 2 é de 50 metros.

A.6.2 Os marcadores de campo para a Porta 1 (G1) em todos os eventos, P2(G2), P3(G3), P4(G4) e P5(G5) em velocidade em curva e distância com arrasto devem ter um mínimo de 0,20 metros de diâmetro e 1,5 metro de altura +/- 5 cm, medidos a partir do Superfície Devem ser fixados em

posição de tal modo que o eixo central do marcador só possa deslocar-se a uma distância máxima de 10 cm da sua posição aprovada.

A.6.3 Marcadores de circuito da Porta 2 (G2) até a Porta 5 (G5), se não especificado de outra forma, podem ser bóias de marcação com um diâmetro mínimo de 0,20 metros.

A.6.4 A área alvo é a parte do circuito após a linha de água, que deve ser indicada por linhas laterais feitas em material de tipo de faixas, ou marcações bem visíveis de cima. A linha de água também pode ser marcada a critério do JC.

23

A.7 Todos os sistemas de câmaras de vídeo do circuito devem ser aceitos pelo JC.

A.8 Para o Evento de Velocidade, deve haver um marcador de circuito, de reposição, com a cor apropriada para cada lado do circuito, prontamente disponível para substituir um quebrado.

A.9 Para o evento de velocidade deve haver um dispositivo eletrônico para exibir o tempo alcançado sincronizado com o sistema de cronometragem de velocidade ou o sistema de pontuação. Deve estar localizado perto do curso visível para competidores e espectadores.

ANEXO B

ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE VELOCIDADE

B.1 ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE VELOCIDADE EM CURVA

B.1.1 O circuito entre a P1 (G1) e a P5 (G5) deve ser de 70 metros de comprimento medidos ao longo da linha central do circuito.

B.1.2 O percurso deve ter um ângulo de 75° e um raio de 53,48 metros medido ao longo do eixo.

B.1.3 Sensores eletrônicos devem ser configurado para dar um comprimento total de 70 metros, medidos ao longo da linha central.

B.1.4 Nas Portas P1 (G1) e P5 (G5) um sistema de sensor duplo deve ser instalado e estarão sujeitos a aprovação do JC.

B.1.4.1 Os sensores eletrônicos devem ser colocados dentro (depois) da P1 e fora (depois) da P5.

B.1.4.2 Os Sensores devem ser colocados no mesmo nível do topo dos marcadores de percurso em G1 e G5. Se instalados, os sensores inferiores devem ser colocados a aproximadamente 0,9 m abaixo do sensor superior. Os sensores devem ser deslocados na mesma quantidade dos marcadores de portão G1 e G5, respectivamente.

B.1.5 Haverão 05(cinco) pares de marcadores de curso incluindo as portas P1 (G1) e P5 (G5), uniformemente espaçados ao longo do comprimento do circuito.

B.1.5.1 Os marcadores no interior do circuito devem ser visíveis de cima e de uma cor contrastante e mais escura que a parte exterior curva.

B.1.5.2 Os marcadores do circuito da P1 (G1) e os marcadores de circuito em curva, dentro da porção de água do circuito, devem ser do tipo inflável, proporcionando uma folga aproximada de 10 metros de largura entre os marcadores.

B.1.5.3 Um mínimo de 10 metros, no final do circuito deve estar fora da água .

B.1.6 A direção da curva (Esquerda ou Direita), deve ser especificada na proposta aceita para a Prova e deve ser publicada no Boletim Informativo Oficial da competição.

B.1.7 Após o G5, uma quantidade suficiente de área de pouso deve estar disponível para permitir pousos seguros. O tamanho da área de pouso deve ser aceitável para o CJ.

B.2 CIRCUITO DE VELOCIDADE DE 50 METROS COM ARRASTO

B.2.1 O curso é em linha reta e deve ter um comprimento de 50 metros entre os sensores na P1 e P5, medido ao longo da linha central.

B.2.1.2 A aferição (medição) da velocidade deve ser feito usando um sistema de duplo sensor como descrito em B.1.4

B.2.1.3 Marcadores do curso devem ter as mesmas dimensões e altura como descrito em B.1 marcador do tipo de poliestireno são aceitáveis, conforme determinado pelo CTD (Dir. Tec. Circuito), e JC.

B.2.1.4 marcadores em P2, P3 E P4, devem ter um diâmetro mínimo de 0,20 m.

ANEXO C

ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE DISTÂNCIA

C.1 ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE DISTÂNCIA COM ARRASTO (“DRAG”)

C.1.1 Começando em G5, fitas métricas com um comprimento mínimo combinado de 200 metros devem percorrer um lado do percurso. As fitas devem mostrar incrementos de 1 cm, ser planas na superfície e, se aplicável, encima do dispositivo de marcação de percurso.

C.1.2 A linha de 50 metros deverá estar visivelmente marcada.

C.1.3 O Recorde mundial deverá estar visivelmente marcado.

C.1.4 A 50 metros da Porta de entrada com uma altura de aproximadamente 1,5 metros e um diâmetro mínimo de 0,20 metros, marcadores de circuito devem marcar a Porta 5 (G5).

C.1.5 Os dispositivos de fixação usados no circuito devem ser colocados de forma tal, que nenhum obstáculo ou risco seja criado para qualquer pessoa ou em torno do circuito.

C.1.6 Todos os dispositivos e o posicionamento deles, deve ser aceitável para o JC e o Controlador CBPq.

C.1.7 Comprimento do Circuito

C.1.7.1 Espaços localizados até aproximadamente 1000 metros MSL exigem um circuito com um comprimento mínimo de 200 metros, de preferência + 50 metros sobre o atual recorde mundial.

C.1.7.2 Locais com mais de 1000 metros MSL exigem um comprimento mínimo curso de 280 metros, de preferência + 50 metros sobre o atual recorde mundial.

C.2 ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE DISTÂNCIA MAXIMA

C.2.1 As dimensões e condições do percurso estão de acordo com C.1.1, C.1.2, C.1.3, C.1.5, C.1.6 e C.1.7.

C.3 ESPECIFICAÇÕES DO PERCURSO DE DISTÂNCIA DE ARRASTO COMPLETO

C.3.1 Começando na linha de água, no final da WZ5, uma fita métrica de medição com um comprimento mínimo de 200 metros, mostrando incrementos de 1 cm, deve correr por um lado do percurso, sendo plana na superfície e, se aplicável, em cima do dispositivo de marcação do percurso. A linha de água é definida como a linha no final da WZ5.

C.3.2 Cada zona de água da WZ1 à WZ5 terá 10 metros de comprimento. A distância de G1 a G7 será de 70 metros.

C.3.3 A 70 metros de G1, marcadores de percurso com uma altura de 1,5 metros +/- 5 cm e um diâmetro mínimo de 0,20 metros devem marcar o Portão 7 (G7).

C.3.4 Os dispositivos de fixação usados no percurso devem ser colocados de tal forma que nenhum obstáculo ou perigo seja criado para qualquer pessoa no percurso ou ao redor dele.

C.3.5 Todos os dispositivos e o posicionamento deles devem ser aceitáveis para o CJ.

ANEXO D

ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO NA ZONA DE PRECISÃO

D.1 O curso consiste em duas fileiras de marcadores que formam uma série de quatro portas, e também as zonas de aterragem (precisão).

D.2 O corpo de água vai cobrir 44 (+/- 1 m) metros da P1 (G1), à linha de água. A linha de água pode ser adicionalmente marcado se for considerado necessário pelo JC.

D.3 Três Portas de água (P1 a P4), medem cerca de 12 metros de distância uma da outra.

D.4 A distância da Porta de água 4 (G4) à linha de água deve ser de 8 metros (+/- 1 metro).

D.5 A distância da P1 (G1), para a linha entre a Zona 1 e Zona 2 é de 50 metros.

D.6 Zonas de Precisão: A forma, as dimensões e o valor pontual nas zona de precisão devem ser os que constam do Anexo F.

D.7 As linhas de demarcação que limitam as áreas que separam cada zona, tal como acontece com as linhas laterais, devem ser feitas de material para minimizar as lesões, para serem capazes de ser rapidamente reparadas, para ser suficientemente larga de modo a ser claramente visível a partir de cima, e devem ser aceites para o Diretor Técnico do Circuito (CTD) e pelo Juiz Chefe.

D.8 As linhas de demarcação da “Centre zona” deve ser de uma cor contrastante com as outras linhas da zona de demarcação.

D.9 A Zona 7 deve ter indicadores fora da zona, para indicar a sua localização (isto é, bandeiras etc.).

D.10 Linhas das Zonas

D.10.1 As linhas de demarcação das zonas pertencem à zona com pontos de pontuação mais altos.

D.10.2 A linha no final da zona 10 é definida como parte da zona 10

D.11 As zonas devem ser preenchidas e cobertas com um material concebido para minimizar lesões e devem ser aceitáveis para o CTD eo controlador CBPq. O poço de precisão deve ser preenchido com cascalho tipo ervilha (esféricos), ou material similar, variando de 2 mm a 10 mm de diâmetro, e o poço deve ter uma profundidade cheia de pelo menos 30 cm. O cascalho de ervilha deve estar nivelado com qualquer parte do campo ou terreno que está adjacente a ele, ou seja, a borda do lago, ou a continuação do curso de distância, por exemplo.

D.12 Todas as especificações acima devem ser aceitáveis para o controlador CBPq.

ANEXO E

LISTA DE PESO VESTIDO (DWIPE) E PESO INDIVIDUAL ADICIONAL (AIW)

Observação: O peso máximo (AIW) permitido é 15,9 kg.

DWIPE Kg	AIW Kg	PESO TOTAL Kg	DWIPE Kg	AIW Kg	PESO TOTAL Kg
<77,20	15,90	93,10	<89,00	7,60	96,60
<77,60	15,60	93,20	<89,50	7,30	96,80
<78,10	15,30	93,40	<89,90	7,00	96,90
<78,50	15,00	93,50	<90,40	6,70	97,10
<79,00	14,60	93,60	<90,80	6,40	97,20
<79,50	14,30	93,80	<91,30	6,00	97,30
<79,90	14,00	93,90	<91,70	5,70	97,50
<80,40	13,70	94,10	<92,20	5,40	97,60
<80,80	13,40	94,20	<92,60	5,10	97,70
<81,30	13,00	94,30	<93,10	4,80	97,90
<81,70	12,70	94,50	<93,60	4,50	98,00
<82,20	12,40	94,60	<94,00	4,10	98,10
<82,60	12,10	94,70	<94,50	3,80	98,30
<83,10	11,80	94,90	<94,90	3,50	98,40
<83,50	11,50	95,00	<95,40	3,20	98,60
>84,00	11,10	95,10	<95,80	2,90	98,70
<84,50	10,80	95,30	<96,30	2,50	98,80
<84,90	10,50	95,40	<96,70	2,20	99,00
<85,40	10,20	95,60	<97,20	1,90	99,10
<85,80	9,90	95,70	<97,60	1,60	99,20
<86,30	9,50	95,80	<98,10	1,30	99,40
<86,70	9,20	96,00	<98,60	1,00	99,50
<87,20	8,90	96,10	<99,00	0,60	99,60
<87,60	8,60	96,20	<99,50	0,30	99,80
<88,10	8,30	96,40	<99,90	0,00	99,90
<88,60	8,00	96,50	100 + 0,0	-	-

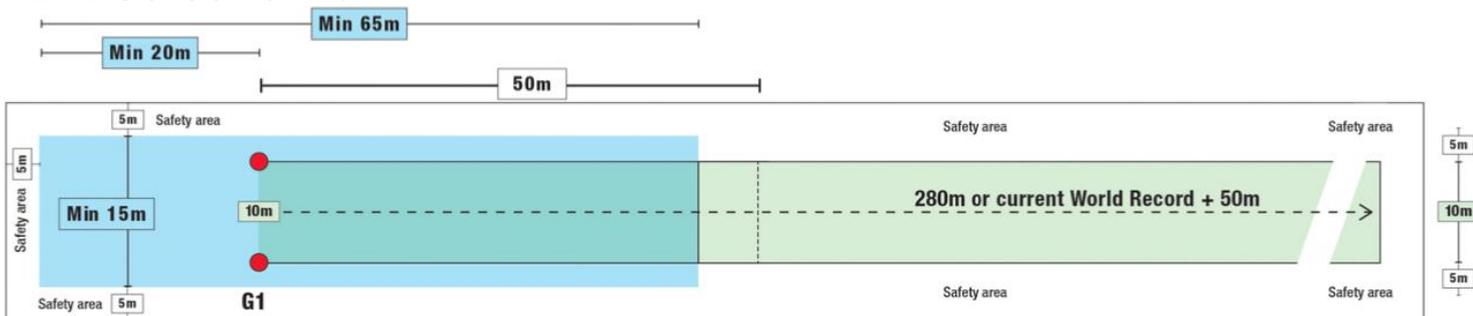
PROCEDIMENTO NA PESAGEM:

No momento do controle do peso:

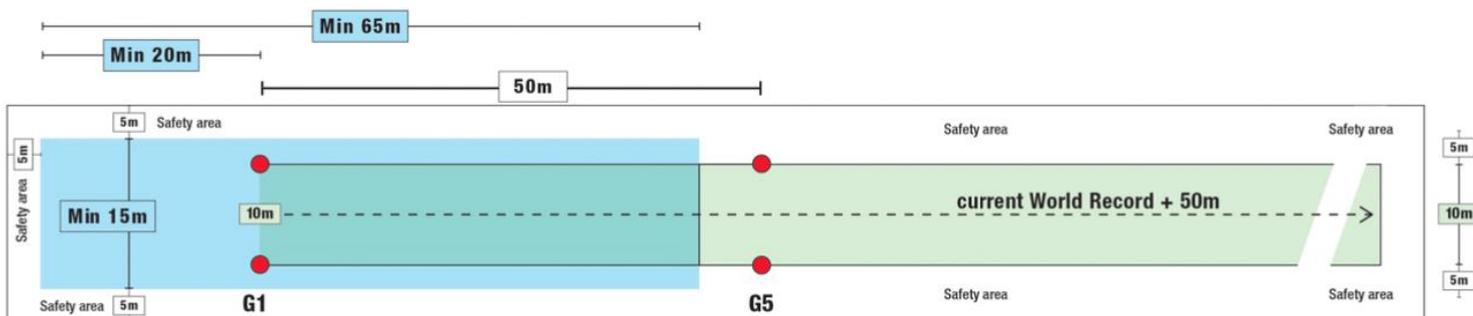
1. **DWIPE** do competidor menos um kg permitido para as discrepâncias é determinado.
2. O **DWIPE** obtido no 1 acima é usado para determinar a **AIW** permitido para a lista do Anexo E.
3. **AIW** do concorrente é pesado e comparado com o **AIW** determinada em 2 acima.
4. Se o **AIW** determinado em 3 acima é mais do que o **AIW** determinado em 2 acima, um **MR** será marcado para aquela rodada.

F.2 Circuito de Distância

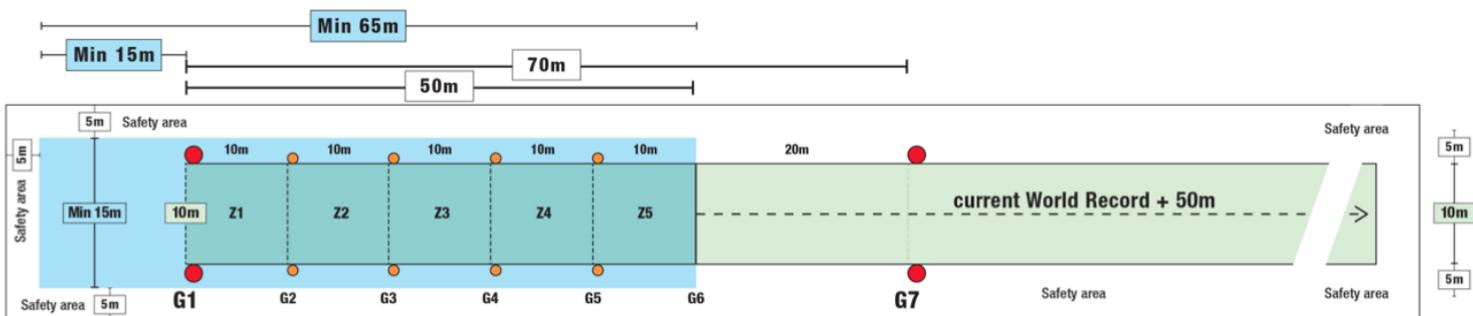
F 2.1 Distancia Maxima



F2.2 Distancia com Arrasto

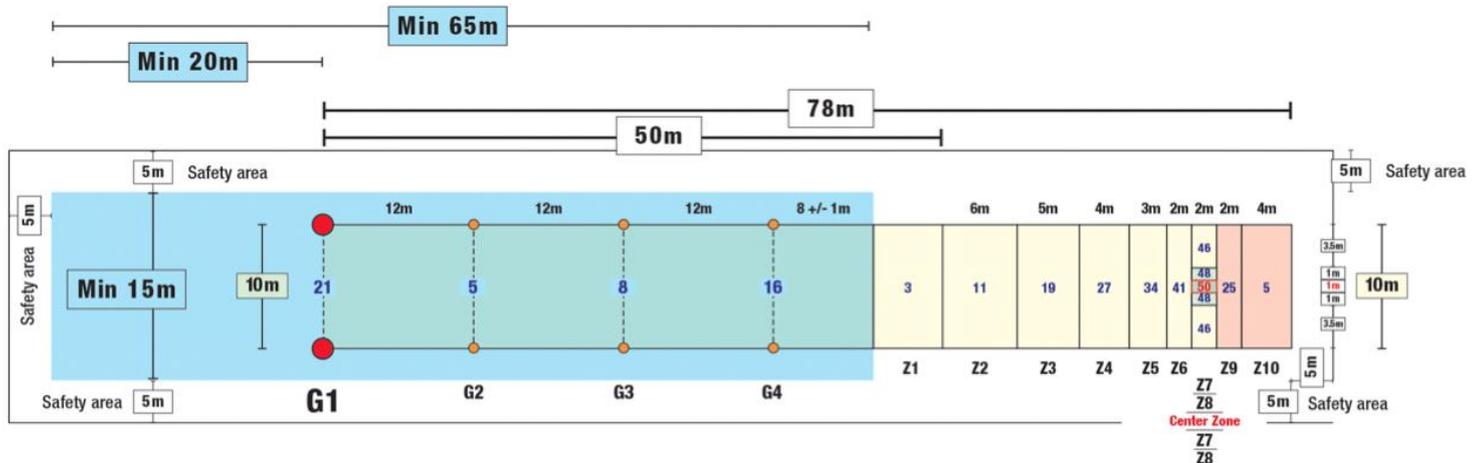


F. 2.3 Distancia Arrasto Total

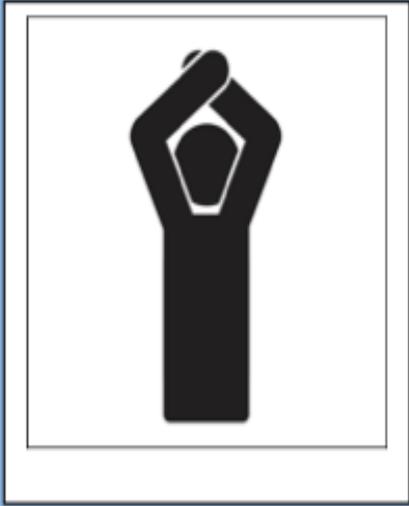


Referência ao Adendo C1, C2 e C3.

F3 Zona de Precisão



ANEXO G
SINAIS BÁSICOS RECOMENDADOS AOS JUÍZES

		
<p>Missed Entry (ME)</p>	<p>Vertical Extension (VE) No Water Drag (NW)</p>	<p>Out Of Course Landing (OC) Out of Course Flying (OF)</p>
		
<p>Canopy Down (CD) Down Landing (DN)</p>	<p>Video Review (VR)</p>	

ANEXO H

FORMULÁRIO PARA REVISÃO DE VÍDEO NA PILOTAGEM DE VELAME

REQUISIÇÃO DE REVISÃO DE VÍDEO	AVALIAÇÃO ORIGINAL
Competidor Nome: _____	
Competidor No: _____	
Rodada No.: _____	
Prova da PV Velocidade <input type="checkbox"/> Distância <input type="checkbox"/> Precisão <input type="checkbox"/>	Exemplos: P3 NW, Z5 DN, VE P1

PAINEL DE REVISÃO DE VÍDEO	SISTEMA DE DECISÃO
Juiz Requisitante: _____	Determinado pelo JC/JP
JC ou JP: _____	POLEGAR Acima/Abaixo <input type="checkbox"/>
Juiz Adcional (Outro) _____	VOTAÇÃO <input type="checkbox"/>
	OUTRO <input type="checkbox"/>

DECISÃO FINAL	
VOTO DA MAIORIA (2X1) <input type="checkbox"/> NÃO MUDA A AVALIAÇÃO INICIAL	EXISTE AVALIAÇÃO ORIGINAL
UNÂNIMIDADE (3X1) <input type="checkbox"/> NÃO MUDA A AVALIAÇÃO INICIAL	
UNÂNIMIDADE (3X1) <input type="checkbox"/> MUDA A AVALIAÇÃO INICIAL	

DECISÃO FINAL	
VOTO DA MAIORIA (2X1) <input type="checkbox"/> AVALIAÇÃO FINAL _____	NÃO EXISTE AVALIAÇÃO ORIGINAL
UNÂNIMIDADE (3X1) <input type="checkbox"/> AVALIAÇÃO FINAL _____	
<i>Nota: A decisão de uma RV, por maioria, deixa a avaliação inicial inalterado, exceto na situação em que, inicialmente, por algum motivo, nenhuma avaliação foi feita na súmula. Então, a maioria vai tomar a decisão.</i>	

CERTIFICAÇÃO	AÇÃO FINAL
Juiz Chefe: _____	Ass/Rubrica do JC
Local e data: _____	De acordo com a decisão da VRP, o JC documentou a ação nas folhas de pontuação e na lista de pontuação final da rodada.

FORMULÁRIO DE RESSALTO

Autorização de Ressalto	Informe
<i>Nome do Competidor:</i> _____ <i>Decolagem Nº</i> _____ <i>Rodada Nº</i> _____ <i>Assinatura JC/JP</i> _____	<i>Hora da 1ª Chamada</i> _____ <i>Hora do Embarque</i> _____ <i>Aeronave</i> _____

32

Autorização de Ressalto	Informe
<i>Nome do Competidor:</i> _____ <i>Decolagem Nº</i> _____ <i>Rodada Nº</i> _____ <i>Assinatura JC/JP</i> _____	<i>Hora da 1ª Chamada</i> _____ <i>Hora do Embarque</i> _____ <i>Aeronave</i> _____

Autorização de Ressalto	Informe
<i>Nome do Competidor:</i> _____ <i>Decolagem Nº</i> _____ <i>Rodada Nº</i> _____ <i>Assinatura JC/JP</i> _____	<i>Hora da 1ª Chamada</i> _____ <i>Hora do Embarque</i> _____ <i>Aeronave</i> _____

Autorização de Ressalto	Informe
<i>Nome do Competidor:</i> _____ <i>Decolagem Nº</i> _____ <i>Rodada Nº</i> _____ <i>Assinatura JC/JP</i> _____	<i>Hora da 1ª Chamada</i> _____ <i>Hora do Embarque</i> _____ <i>Aeronave</i> _____

ANEXO J – FORMULÁRIO PARA DESAFIO

ADDENDUM J: CHALLENGE FORM

CHALLENGE REQUEST	
Competitor Name: _____	Signature
Competitor #: _____	
Round #: _____	
CP Event: Speed <input type="checkbox"/> Distance <input type="checkbox"/> Accuracy <input type="checkbox"/>	
Challenge fee:: ____ CHF <input type="checkbox"/>	

33

ASSESSMENTS CHALLENGED
<ul style="list-style-type: none"> - Competitors must state the single Gate, Zone or Penalty indicator that is being challenged. - Competitors may submit multiple challenges for the same jump for a single fee. - Each separate challenge is processed in the order requested by the competitor. - § 8.3.8.2 will apply.

FINAL DECISION
Majority Vote (2:1) <input type="checkbox"/> No Change to Initial Assessment Unanimous (3:0) <input type="checkbox"/> No Change to Initial Assessment Unanimous (3:0) <input type="checkbox"/> Change to Initial Assessment

CERTIFICATION	
Chief Judge: _____ Date: _____ In accordance with the final decision of the VRP, the CJ has documented the action on the score sheet and on the score list for the round. The _____ CHF Challenge fee: Is returned to the Competitor: <input type="checkbox"/> Is retained to be deposited to the Jury President: <input type="checkbox"/>	Signature