Confederação Brasileira de Paraquedismo

CAB FAI ACTIVE MEMBER

Regras da Competição

Paraquedismo Formação em Queda Livre

Edição de 2026

Com efeito a partir de 1º de março de 2026

Ver. 1.0 2026-03-01

Direitos autorais 2026

Todos os direitos reservados. Os direitos autorais deste documento pertencem à Fédération Aéronautique Internationale (FAI). Qualquer pessoa que atue em nome da FAI ou de um de seus membros está autorizada a copiar, imprimir e distribuir este documento, sujeito às seguintes condições:

1. **O documento pode ser usado apenas para informações e não pode ser explorado para fins comerciais.**
2. **Qualquer cópia deste documento ou parte dele deve incluir este aviso de direitos autorais.**
3. **Regulamentos aplicáveis à legislação aérea, tráfego aéreo e controle nos respectivos países são reservados em qualquer caso. Eles devem ser observados e, quando aplicável, ter precedência sobre qualquer regulamento esportivo**

Note que qualquer produto, processo ou tecnologia descrito no documento pode estar sujeito a outros direitos de Propriedade Intelectual reservados pela Fédération Aéronautique Internationale ou outras entidades e não está licenciado abaixo daqui.

DIREITOS DE EVENTOS ESPORTIVOS INTERNACIONAIS DA FAI

Todos os eventos esportivos internacionais organizados total ou parcialmente sob as regras do Código Esportivo da Fédération Aéronautique Internationale (FAI) são chamados de eventos esportivos internacionais da FAI. De acordo com os Estatutos da FAI, a FAI detém e controla todos os direitos relacionados a eventos esportivos internacionais da FAI. Os membros da FAI deverão, dentro de seus territórios nacionais, fazer cumprir a propriedade da FAI sobre eventos esportivos internacionais da FAI e exigir que eles sejam registrados no Calendário Esportivo da FAI.

Um organizador de eventos que deseje explorar direitos sobre qualquer atividade comercial nesses eventos deve buscar um acordo prévio com a FAI. Os direitos pertencentes à FAI que podem, por acordo, ser transferidos ao organizador do evento incluem, mas não se limitam a publicidade em ou para eventos da FAI, uso do nome ou logotipo do evento para fins de merchandising e uso de qualquer som, imagem, programa e/ou dado, seja registrado eletronicamente ou de outra forma ou transmitido em tempo real. Isso inclui especificamente todos os direitos de uso de qualquer material, eletrônico ou outro, incluindo software, que faça parte de qualquer método ou sistema de julgamento, pontuação, avaliação de desempenho ou informações utilizadas em qualquer evento esportivo internacional da FAI.

Qualquer pessoa ou entidade legal que aceite a responsabilidade pela organização de um evento esportivo da FAI, seja por acordo escrito ou não, ao fazê-lo também aceita os direitos proprietários da FAI conforme declarado acima. Quando nenhuma transferência de direitos foi acordada por escrito, a FAI manterá todos os direitos sobre o evento. Independentemente de qualquer acordo ou transferência de direitos, a FAI terá, gratuitamente para uso arquivístico e/ou promocional, acesso total a qualquer imagem sonora e/ou visual de qualquer evento esportivo da FAI. A FAI também se reserva o direito de providenciar, às suas próprias custas, que todas as partes de qualquer evento sejam registradas.

Link para os Estatutos e Regulamentos da FAI https://www.fai.org/documents

Revisões

VERSÃO	EMENDAS
Ver. 1.0 2025-03-01	Tabela de revisões adicionada. 2.2, 2.13.3, 2.15, 4.8.1, 6.2.1, 6.3.5, 7.1, 7.2, Bloco FS 4 vias 20, VFS bloco 12
Ver. 1.0 2026-03-01	Mudei 'evento' para 'competição' ao longo do documento. Definições reordenadas das palavras e expressões usadas no documento. Introduziu o termo Subdisciplina 3, 3.1 2.13, 4.4.1, 4.4.2, 4.8.1, 6.4

ÍNDICE

Este documento, as Regras de Competição para Paraquedismo em Formação e Paraquedismo em Formação Vertical, Edição 2026, entram em vigor em 1º de março de 2026. A Edição 2026 difere da Edição 2025 nos parágrafos com uma barra vertical na margem.

1 AUTORIDADE CBPQ 6

2 DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E EXPRESSÕES USADAS NESSAS REGRAS 6

2.1 Corpo 6

2.2 Dive Pool 6

2.3 Formação 6

2.4 Grip 6

2.5 Linha de Grip 6

2.6 Infração 6

2.7 Inter 7

2.8 Julgamento 7

2.9 NV 7

2.10 Omissão 7

2.11 Rodada 7

2.12 Formação de pontuação 7

2.13 Sequência 7

2.14 Subgrupo 7

2.15 Ponto Central de um Subgrupo A 7

2.16 Separação Total 7

2.17 Orientação VFS 8

2.18 Tempo de Trabalho 8

2.19 Zenith 8

3 AS COMPETIÇÕES POR SUBDISCIPLINA 8

3.1 Descrições de Competições por Subdisciplina 8

3.2 Objetivo das competições 9

3.3 Requisitos de Desempenho 9

4 REGRAS GERAIS 10

4.1 Composição das equipes 10

4.2 O Sorteio 10

4.3 Uso do túnel de vento 11

4.4 Ordem de Saltos 11

4.5 Transmissão e Gravação de Vídeo 11

4.6 Procedimento de Saída 11

4.7 Pontuação 11

4.8 Ressaltos 11

4.9 Saltos de Treinamento 12

5 JULGAMENTO 12
5.1 Procedimento de Julgamento 12
5.2 Ordem de Julgamento 12
5.3 Número de juízes 12
5.4 Visualizações/Revisão das Evidências em Vídeo 12
5.5 Avaliação 12
5.6 A maioria dos juízes deve concordar na avaliação para; 13
5.7 Início do Tempo de Trabalho 13
6 REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO 13
6.1 Título da Competição 13
6.2 Objetivos dos Campeonatos de Paraquedismo e Copas 13
6.3 Composição das Delegações 13
6.4 Programa do Evento 14
6.5 As medalhas são concedidas da seguinte forma 14
7 DEFINIÇÃO DE SÍMBOLOS 15
7.1 A codificação nos Anexos do Pool dos Saltos é a seguinte 15
7.2 Visualização das posições de Grip 15
ANEXOS 16
ANEXO A - Correta Formação de Paraquedistas 4 Way Pool de Blocos 17
ANEXO B - Correta Formação de Paraquedistas 4 Way Pool de Random. 20
ANEXO C - Correta Formação de Paraquedistas 8 Way Pool de Blocos 21
ANEXO D - Correta Formação de Paraquedistas 8 Way Pool de Random 24
ANEXO E - Correta Formação Vertical de Paraquedistas 4 Way Pool de Blocos 25
ANEXO F - Correta Formação Vertical de Paraquedistas 4 Way Pool de Random 28

1 AUTORIDADE CBPq

1.1 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 Formação em Queda Livre. Todos os participantes, ao se inscreverem na competição aceitam estas regras e os regulamentos citados, como obrigatórios.

1.2 Este Regulamento determina a condução dos Campeonatos Brasileiros de Formação em Queda Livre, 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 Formação em Queda Livre existente no Portal da CBPq na internet, o número um (1), com 60 (sessenta) dias de antecedência e, o número dois (2), com pelo menos 30 (trinta) dias de antecedência à Competição. Também deverá constar do Boletim 1 ou 2, qual dos regulamentos aqui citados, terá precedência em razão de itens conflitantes.

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 EXPRESSÕES USADAS NESSAS REGRAS

2.1 CORPO

Consiste em todo o competidor e seus equipamentos.

2.2 DIVE POOL

Consiste nas Formações de Random e Sequências de Blocos descritos nos Anexos dessas regras.

2.3 FORMAÇÕES

Consiste em competidores ligados por Grips. Para VFS, com cada competidor na orientação correta.

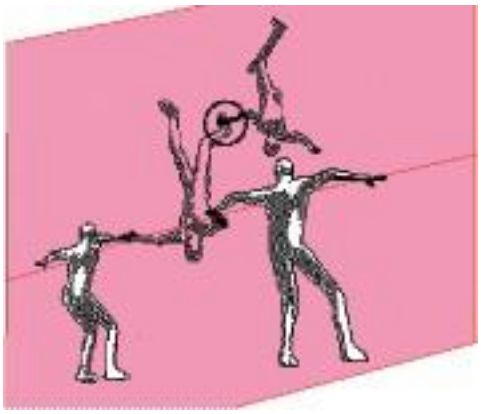
2.4 GRIP

Consiste em contato estacionário entre qualquer parte do lado da palma da mão e/ou dedos de um saltador, e um braço, perna ou pé de outro saltador, como mostrado no 7.2. No VFS, o grip de pé se estende até (e inclui) o tornozelo.

2.5 LINHA DE GRIP

Esta é a linha que liga os troncos de dois competidores por meio dos braços ou pernas e dos pés e do grip que os une.

2.5.1 Para Esclarecimento VFS sobre o Random (O) – Há um plano vertical imaginário passando pelos grips, com competidores externos tendo grips de um lado do plano vertical e o competidor gripando na perna do outro lado do plano vertical. Nenhuma linha de grip pode cruzar o plano vertical dentro da formação.



2.6 INFRAÇÃO

É um dos seguintes:

1. Uma formação incorreta ou incompleta, seguida dentro do tempo de trabalho por qualquer um

- uma separação total ou,
- uma inter, esteja certo ou não.

2. Uma formação corretamente concluída precedida por uma inter incorreta ou separação total incorreta.
3. Uma formação, entre ou separação total não claramente apresentada.

2.7 INTER

É um requisito intermediário dentro de uma sequência de blocos que deve ser realizado conforme mostrado no Pool.

2.8 JULGAMENTO

Uma avaliação dos juízes de uma formação, infração ou omissão que não é unânime.

2.9 NV

Formações, inters ou separações totais não visíveis na tela devido a condições meteorológicas (como chuva, nuvens, sol etc.) ou fatores relacionados ao equipamento de vídeo do Cameramen que não podem ser controlados. Interferência solar resultando em uma formação ou intermídia não visível constituirá um NV.

2.10 OMISSÃO

É um dos seguintes:

1. Uma formação ou intermediário faltando na sequência sorteada.
2. Não há intenção clara de construir a formação correta ou o intermediário e outra formação ou inter é apresentada, resultando da substituição uma vantagem para o time.
3. Se tanto a formação inter quanto a segunda em uma sequência de blocos forem omitidas, isso será considerado apenas uma omissão.

2.11 RODADA

Uma performance de competição prescrita conforme descrito nestas regras. Uma rodada foi concluída quando foi realizada por todos os participantes da competição

relevante e validamente pontuada.

2.12 FORMAÇÃO PONTUADA

É uma formação que é corretamente concluída e claramente apresentada seja como uma formação de random ou dentro de uma sequência de blocos, como mostrado no pool, e que, exceto a primeira formação após a saída, deve ser precedida por uma separação total ou inter corretamente completada e claramente apresentada, conforme apropriado.

2.13 SEQUÊNCIA

É uma série de formações de random e sequências de blocos que são sorteadas para serem executadas em um salto.

2.14 SUBGRUPO

É um saltador individual, ou saltadores gripados requeridos para completar uma manobra designada durante a intermediária de um bloco.

2.15 PONTO CENTRAL DE UM SUBGRUPO

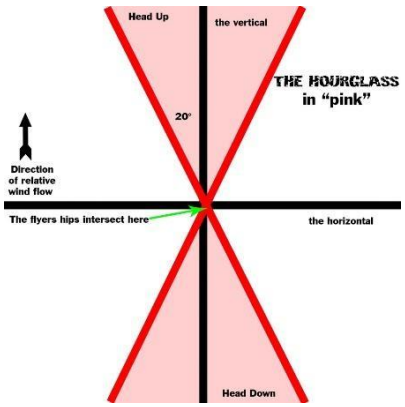
É um dos seguintes:

1. Grip definido ou o centro geométrico dos grips definidos dentro de um subgrupo de saltos ligados.
2. O centro geométrico do tronco de um indivíduo.

2.16 SEPARAÇÃO TOTAL

É quando todos os competidores mostram que, em algum momento, soltaram todas os Grips e nenhuma parte dos braços tocou outro corpo.

2.17 ORIENTAÇÃO DO VFS:



2.17.1 "A Vertical": Uma linha imaginária correndo paralela ao vento relativo (veja o diagrama)

2.17.2 "A Horizontal": Uma linha imaginária correndo perpendicular ao vento relativo (veja o diagrama)

2.17.3 "A Linha do Voador": Uma linha imaginária e reta de comprimento infinito, seguindo aproximadamente a coluna do voador, do centro dos quadris do voador, passando pelo centro da cabeça e além.

2.17.4 "A Ampulheta": A faixa aceitável de desvio da Vertical que a Linha de um voador pode assumir ao atender a um requisito de orientação (cabeça para cima ou cabeça para baixo). A orientação do voador deve ser avaliada com o Vertical e o Horizontal

se cruzando nos quadris do voador.

2.17.5 "Cabeça para cima": A Linha do Voador deve cair dentro e permanecer dentro da parte superior da Ampulheta.

2.17.6 "Cabeça baixa": A Linha do Voador deve cair dentro e permanecer dentro da parte inferior da Ampulheta.

2.17.7 A orientação "Bellyflying" ou "Barriga para a Terra" exige que o torso do competidor esteja em posição horizontal (deitado), com a frente do tronco voltada para o solo.

("Bellyflying" não é atualmente usado em formações VFS)

2.17.8 A orientação "backflying" exige que o torso do competidor esteja em posição horizontal (deitado), com a parte de trás do tronco voltada para o solo.

("Backflying" atualmente não é usado em formações VFS).

2.18 TEMPO DE TRABALHO

É o período durante o qual as equipes são pontuadas em um salto que começa no primeiro momento em que qualquer competidor (exceto o Cameraman) se separa da aeronave, conforme determinado pelos Juízes, e termina alguns segundos depois, conforme especificado na 3.1.

2.19 ZÊNITE

Ponto da esfera celeste localizado verticalmente acima da cabeça do observador.

3 AS COMPETIÇÕES POR SUBDISCIPLINA

3.1 DESCRIÇÕES DE COMPETIÇÕES DAS SUBDISCIPLINAS

A disciplina será composta pelas seguintes competições subdisciplinares:

3.1.1 Competições FS 4-Way: Altitude de saída é de 3200 metros / 10500 pés AGL. O tempo de trabalho é de 35 segundos.

3.1.2 Competição VFS 4-Way: Altitude de saída é de 3960 metros / 13000 pés AGL. O tempo de trabalho é de 35 segundos.

3.1.3 Competição FS 8-Way: Altitude de saída é de 3960 metros / 13000 pés AGL. O tempo de trabalho é de 50 segundos.

3.1.4 Por razões meteorológicas apenas, e com o consentimento do Controlador CBPq e do Juiz Chefe, o Diretor da Competição pode baixar (para qualquer competição) ou elevar (para competições FS de 4-Way) a altitude de saída e/ou o tempo de trabalho e continuar a competição. Nesse caso, as seguintes condições se aplicarão:

3.1.4.1 O tempo de trabalho será

- 20 ou 35 segundos para as competições 4-Way FS e VFS, e
- 30 ou 50 segundos para a competição 8-Way

O tempo de trabalho reduzido deve ser usado se a altitude de saída for reduzida (ref 3.1.1, 3.1.2 e 3.1.3). A altitude de saída e/ou o tempo de trabalho podem ser alterados apenas por uma ou mais rodadas completas.

3.1.4.2 A altitude mínima de saída será

- 2290 metros / 7500 pés AGL para as competições 4-Way FS,
- 2750 metros / 9000 pés AGL para a competição 4-Way VFS e a competição 8-Way.

A altitude máxima de saída será de 3960 metros / 13000 pés AGL para todas as competições.

3.1.5 Sempre que possível, o Diretor da Competição tentará agendar as rodadas VFS em horários em que o sol não esteja dentro de 20 graus do zênite, para permitir que o Cameraman da equipe filme claramente a equipe. Também se deve considerar a possibilidade de embarque nas aeronaves em todas as competições para minimizar a interferência solar na saída.

3.1.6 Em caso de restrições de tempo, no último dia de competição o Diretor pode reduzir o tempo mínimo para a chamada de 30 minutos para 15 minutos. O tempo reduzido só pode ser aplicado às rodadas completas de competição.

3.2 OBJETIVO DAS COMPETIÇÕES

3.2.1 O objetivo da competição é que a equipe complete o maior número possível de formações de pontuação dentro do tempo de trabalho, seguindo corretamente a sequência da rodada.

3.2.2 O total acumulado de todas as rodadas concluídas é usado para determinar a colocação das equipes. Apenas uma rodada completa é necessária para declarar o campeão.

3.2.2.1 Se duas ou mais equipes tiverem pontuações iguais, a seguinte ordem de procedimentos será aplicada para determinar as colocações finais:

I Uma rodada de desempate, se possível (apenas para as três primeiras colocações). A rodada de desempate será a próxima rodada sorteada da competição,

II a maior pontuação em qualquer rodada concluída,

III a maior pontuação começando pela última rodada concluída e continuando em ordem inversa, rodada por rodada, até o empate ser desfeito,

IV o tempo mais rápido (medido em centésimos de segundo) até a última formação marcada sem infração por ambas as equipes na última rodada concluída. O horário de partida deve ser o usado para a avaliação original do salto.

3.3 REQUISITOS DE DESEMPENHO

3.3.1 Cada rodada consiste em uma sequência de formações representadas Pool do Anexo apropriado, conforme determinado pelo sorteio.

3.3.2 É responsabilidade da equipe apresentar claramente o início do tempo de trabalho, as formações de pontuação corretas, as intermediárias e as separações totais aos juízes.

3.3.3 As formações de pontuação não precisam ser perfeitamente simétricas, mas devem ser executadas de forma controlada. Imagens espelhadas de formações de random e sequências de blocos inteiros são permitidas. Para VFS, imagens espelhadas só são permitidas quando configuradas em um plano vertical.

3.3.4 Em sequências, é necessária separação total entre sequências de blocos, entre formações de random e entre sequências de blocos e formações de random.

3.3.5 Quando os graus são mostrados (180°, 270°, 360°, 540°), isso indica os graus aproximados e a direção de curva necessários para completar o intermediário conforme pretendido. Os graus mostrados correspondem aproximadamente à quantidade da circunferência do ponto central do subgrupo a ser apresentado ao

centro(s) dos outros subgrupos. Para fins de julgamento, os graus aproximados e a direção da rotação dos pontos centrais dos subgrupos serão avaliados usando apenas as evidências bidimensionais em vídeo apresentadas. Os graus de giro realizados devem ser em uma única direção.

3.3.6 O contato é permitido entre diferentes subgrupos durante o inter de uma sequência de blocos. Se um inter exigir uma mudança de orientação por um subgrupo, não pode haver controle de diferença entre esse subgrupo e qualquer outro subgrupo durante a mudança de orientação.

3.3.7 Quando subgrupos são mostrados, eles devem permanecer intactos como um subgrupo, com apenas os grips representados em outros saltadores desse subgrupo. Para VFS, onde um subgrupo não precisa mudar sua orientação, a orientação deve ser mantida durante todo o inter.

3.3.8 Não é permitido apoiar em outros corpos em formação de pontuação.

3.3.9 Apoios de mão pelo saltador em seu próprio corpo dentro de um subgrupo ou em uma formação de pontuação são permitidos.

3.3.10 Para VFS, nenhuma linha de grip (ref. 2.3) pode cruzar outra linha de grip dentro de uma formação.

4 REGRAS GERAIS

4.1 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

As equipes podem ser compostas por competidores de um ou ambos os sexos, exceto na competição feminina, onde (exceto o Cameraman) todas as competidoras devem ser mulheres (veja 6.3.5)

4.2 SORTEIO

4.2.1 O sorteio das sequências será feito publicamente e supervisionado pelo Juiz Chefe. As equipes terão pelo menos duas horas de conhecimento dos resultados do sorteio antes do início da competição. O início do horário do sorteio é definido em boletim.

4.2.2 Sorteios de Competição: Todas as «Sequências de Blocos» (numeradas numericamente) e as «Formações Aleatórias» (assinaladas alfabeticamente) mostradas no anexo apropriado serão colocadas individualmente em um recipiente. A retirada individual do recipiente (sem substituição) determinará as sequências a serem executadas em cada rodada. Cada rodada será sorteada de modo a consistir em cinco ou seis formações de pontuação, o número que for alcançado primeiro.

4.2.3 Uso do Pool: Cada bloco ou formação será sorteado apenas uma vez para as rodadas programadas de cada competição. Se forem necessárias rodadas adicionais, devido ao desempate, o grupo de pool desta rodada será composto pelos blocos e randons que não foram sorteados para as rodadas programadas. Se todos os blocos e randons restantes não completarem a rodada de desempate, o sorteio continuará de um pool original do salto naquela subdisciplina, excluindo quaisquer blocos ou randons já sorteados para aquela rodada.

4.3 USO DO TÚNEL DE VENTO

Os competidores não podem usar um túnel de vento (simulador de queda livre) após o sorteio ser feito.

4.4 ORDEM DE SALTO

4.4.1 Em um Campeonato Brasileiro, a ordem dos saltos para a primeira rodada de cada competição será na ordem inversa das dez primeiras colocações daquela competição no mais recente Campeonato Brasileiro de Paraquedismo da CBPq, sancionado pela ISC. Todas as equipes que não estão cobertas por esse procedimento saltarão no início da rodada, com sua ordem de salto determinada por sorteio.

4.4.2 Em uma Copa, a ordem de saltos para a primeira rodada de cada competição será determinada por sorteio.

4.4.3 Uma ordem atualizada de saltos em ordem inversa de colocação será implementada após cada intervalo na competição, que ocorre após a rodada concluída quando for prático.

4.5 TRANSMISSÃO E GRAVAÇÃO DE VÍDEO

Detalhes sobre transmissão e gravação de vídeo podem ser encontrados no SC5 5.2.6, pois são comuns em várias disciplinas.

4.6 PROCEDIMENTO DE SAÍDA

4.6.1 Não há limitações para a saída além das impostas pelo Piloto Chefe por razões de segurança.

4.6.2 As equipes serão responsáveis por suas próprias saídas assim que a aeronave iniciar a corrida de salto e a equipe for liberada para sair.

4.7 PONTUAÇÃO

4.7.1 Uma equipe marcará um ponto para cada formação de pontuação realizada na sequência dentro do Tempo de Trabalho de cada rodada. As equipes podem continuar pontuando repetindo a sequência continuamente.

4.7.2 A cada omissão, serão deduzidos três pontos. Se tanto a formação inter quanto a segunda em uma sequência de blocos forem omitidas, isso será considerado apenas uma omissão.

4.7.3 Se uma infração na formação de pontuação de uma sequência de blocos for levada para o inter (ref. 2.9), isso será considerado apenas uma infração, desde que a intenção dos requisitos do inter para a próxima formação seja claramente apresentada e nenhuma outra infração ocorra no inter.

4.7.4 A pontuação mínima para qualquer rodada é zero pontos.

4.8 RESSALTOS

4.8.1 Em uma situação NV, as evidências em vídeo serão consideradas insuficientes para fins de julgamento, e o Painel de Revisão por Vídeo avaliará as condições e circunstâncias que cercam essa ocorrência. Nesse caso, um ressalto será oferecido, a menos que o Painel de Revisão de Vídeo determine que houve abuso intencional das regras pela equipe, caso em que nenhum novo salto será concedido e a pontuação da equipe para esse salto será zero. Se um novo salto for oferecido devido à interferência do sol, a pontuação máxima possível para o ressalto será a pontuação inicial concedida mais quaisquer pontos perdidos devido à interferência solar.

4.8.2 Contato ou outro meio de interferência entre competidores de uma equipe e/ou seu Cameraman não será motivo para que a equipe solicite um ressalto.

4.8.3 Condições climáticas adversas durante um salto não são motivo para protesto. No entanto, um ressalto pode ser concedido devido a condições climáticas adversas, a critério do Juiz Chefe.

4.8.4 Problemas com o equipamento de um competidor (incluindo equipamentos de vídeo de queda livre) não serão motivo para a equipe solicitar um ressalto.

4.9 SALTOS DE TREINO

4.9.1 Cada equipe em cada competição terá a opção de um salto oficial de treinamento antes do sorteio.

4.9.2 O tipo e configuração da aeronave, além dos sistemas de avaliação e pontuação a serem usados na competição, serão usados para o salto oficial de treinamento.

4.9.3 Duas rodadas sorteadas serão disponibilizadas para uso das equipes. As equipes podem executar uma sequência de sua escolha e receber uma avaliação dos juízes. Nesse caso, as equipes devem fornecer o vídeo com a sequência aos juízes.

5 JULGAMENTO

5.1 PROCEDIMENTO DE JULGAMENTO

O salto oficial de treinamento e os saltos de competição serão avaliados conforme o Cameraman fornecer as provas em vídeo. O Juiz Chefe pode modificar esse procedimento com o consentimento do Controlador CBPq.

5.2 ORDEM DE JULGAMENTO

A avaliação será, na medida que as circunstâncias práticas permitirem (pousos fora, ressaltos etc.), na ordem inversa da colocação. O Juiz de Evento pode variar isso para tentar garantir que as equipes recebam suas pontuações antes de realizar as próximas rodadas.

5.3 NÚMERO DE JUÍZES

Cinco Juízes devem avaliar o desempenho de cada equipe.

5.4 VISUALIZAÇÕES/REVISÃO DAS EVIDÊNCIAS EM VÍDEO

Os Juízes assistirão às evidências em vídeo de cada salto (1) uma vez em velocidade normal para determinar os momentos no tempo. O momento do congelamento no final do tempo de trabalho será determinado na primeira visualização. Se ocorrer uma decisão de julgamento, uma segunda visualização do salto ou de parte(s) do salto será realizada em velocidade normal ou reduzida, entre 50 e 90 por cento da velocidade normal. A pedido do Juiz de Evento, uma terceira vista de parte(s) do salto pode ser realizada em velocidade normal ou reduzida. A velocidade das segunda e terceira visualizações (normal ou reduzida) será determinada pelo Juiz do Evento. O Juiz Chefe decidirá antes do início de cada rodada a porcentagem de velocidade reduzida a ser usada para a rodada. O quadro congelado da primeira visualização será aplicado em cada visualização.

5.4.1 Se, após a conclusão das visualizações, e dentro de quinze segundos após o conhecimento do resultado, o Juiz Chefe, o Juiz de Evento ou qualquer Juiz do painel considerar que uma avaliação absolutamente incorreta ocorreu, o Juiz Chefe ou Juiz de Evento determinará que apenas a(s) parte(s) do salto em questão sejam revisadas em velocidade reduzida, conforme o 5.4. Se a revisão resultar em uma decisão mínima de quatro para um dos juízes sobre a(s) parte(s) da apresentação em questão, a pontuação do salto será ajustada de acordo. Apenas uma revisão é

permitida para cada salto.

5.5 AVALIAÇÃO

Os Juízes usarão o sistema eletrônico de pontuação para registrar sua avaliação da performance. Os Juízes podem corrigir seu histórico de avaliação após o salto ser avaliado. Correções no registro de avaliação só podem ser feitas antes que o Juiz Chefe assine a folha de pontuação. Todas as avaliações individuais dos juízes serão publicadas.

5.6 A MAIORIA DOS JUÍZES DEVE CONCORDAR NA AVALIAÇÃO PARA;

- Creditar a formação de pontuação, ou
- Atribuir uma infração, ou
- Atribuir uma omissão, ou
- Determinar uma situação em NV.

5.7 INÍCIO DO TEMPO DE TRABALHO

O cronômetro será operado pelos Juízes ou por um(es) pessoa(s) nomeada(s) pelo Juiz Chefe e será iniciado conforme determinado em 2.14. Se os juízes não conseguirem determinar o início do tempo de trabalho, o seguinte procedimento será seguido. O tempo de trabalho começa quando o Cameraman se afasta da aeronave e uma penalidade igual a 20% (arredondada para baixo) da pontuação desse salto será descontada da pontuação desse salto.

6 REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO

6.1 TÍTULO DA COMPETIÇÃO:

"_____Campeonato Mundial de Paraquedismo em Formação/Continental da FAI" ou "____ª Copa do Mundo de Paraquedismo em Formação".

6.2 OBJETIVOS DOS CAMPEONATOS BRASILEIROS DE PARAQUEDISMO E DAS COPAS

6.2.1 Para determinar Campeões Brasileiros ou Campeões da Copa do Brasil de Paraquedismo em Formação na:

- Competição Masculina 4-Way FS,
- Competição Feminina 4-Way FS,
- Competição VFS 4-Way,
- Competição FS 8-Way

6.2.2 e

- Para determinar a classificação mdas equipes participantes,
- Para estabelecer recordes mundiais de paraquedismo em formação e paraquedismo em formação vertical,
- Para promover e desenvolver o paraquedismo em formação e o paraquedismo em formação vertical,
- Apresentar uma imagem visualmente atraente dos saltos e classificações da competição (pontuações) para competidores, espectadores e mídia,
- Trocar ideias e fortalecer as relações amistosas entre paraquedistas esportivos,

juízes e pessoal de apoio de todas as nações,

- Permitir que os participantes compartilhem e troquem experiências, conhecimentos e informações,
- Para melhorar métodos e práticas de julgamento.

6.3 COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES:

6.3.1 Cada delegação pode ser composta por:

- Um (1) Chefe de Delegação,
- Um (1) Gerente de Equipe,
- Cameramens de queda livre como em 6.3.4 e

6.3.2 Em um Campeonato Mundial:

- Uma equipe FS 4-Way composta por até: Cinco (5) Competidores FS 4-Way
- Uma equipe feminina 4-Way FS composta por até: cinco (5) competidoras 4-Way FS
- Uma equipe VFS 4-Way composta por até: Cinco (5) Competidores VFS 4-Way
- Uma equipe 8-Way composta por até:

  Dez (10) Competidores 8-Way

6.3.3 Em uma Copa do Mundo:

- Qualquer número (até um máximo de 4) equipes por competição (composto como para um Campeonato Mundial) a ser decidido pelo Organizador e anunciado nos boletins.

6.3.4 Cameraman devem ser inscritos para cada equipe como parte da delegação e devem ser membros da delegação da CBPq. Um Cameraman pode ser substituído a qualquer momento durante a competição (com o acordo do Controlador CBPq). O processo de avaliação das evidências em vídeo será o mesmo para qualquer Cameraman. Esse competidor deve ser considerado membro da equipe para fins de prêmios e medalhas.

6.3.5 Nenhum competidor (incluindo Cameraman) pode competir em mais de duas competições de paraquedismo em formação (incluindo paraquedismo em formação vertical). Além disso, nenhum competidor pode competir tanto na competição 4-Way FS Open quanto na competição 4-way FS Feminina.

6.3.6 Qualquer competidor que participe de duas competições diferentes deve ser listado separadamente no formulário de inscrição de cada competição.

6.4 PROGRAMA DE EVENTOS:

6.4.1 O Campeonato Brasileiro ou Copa do Brasil é composto por até 10 rodadas para competições de paraquedismo em formação.

6.4.2 O tempo deve ser reservado antes do final de cada competição para permitir a conclusão da rodada de desempate.

6.4.3 O evento será organizado em um prazo máximo de 5 dias de competição. Exceções podem ser feitas quando uma proposta é recebida para múltiplos eventos FCE ao mesmo tempo.

6.5 AS MEDALHAS SÃO CONCEDIDAS DA SEGUINTE FORMA:

Todos os membros das equipes nas competições receberão medalhas se ficarem em Primeiro, Segundo ou Terceiro Lugar.

7 DEFINIÇÃO DE SÍMBOLOS

7.1 A CODIFICAÇÃO NOS ANEXOS DO POOL DOS SALTOS é a seguinte:

7.1.1
Indica a direção da curva pelo subgrupo

7.1.2
Indica a curva do subgrupo em qualquer direção

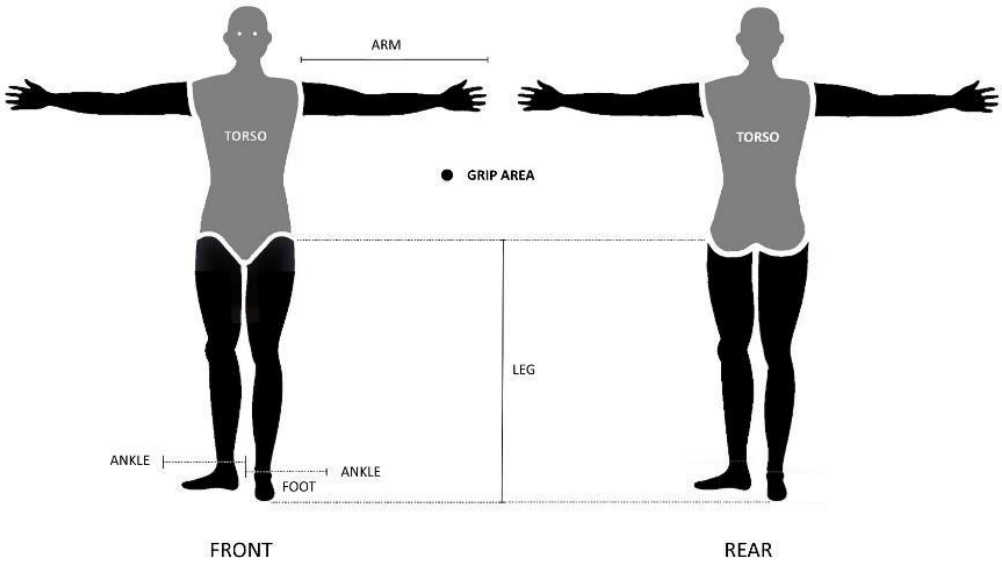
7.1.3
Indica a curva de todos os subgrupos

7.1.4 a)
Indica esclarecimento da intenção VFS

7.1.4 b)
Indica esclarecimento da intenção FS

7.1.5
Indica mudança de orientação vertical VFS

7.2 VISUALIZAÇÃO PARA POSIÇÕES DE GRIPS, ref 2.2



ANEXOS

Anexo A: Correta Formação de Paraquedistas 4 Way Pool de Blocos

Anexo B: Correta Formação de Paraquedistas 4 Way Pool de Random

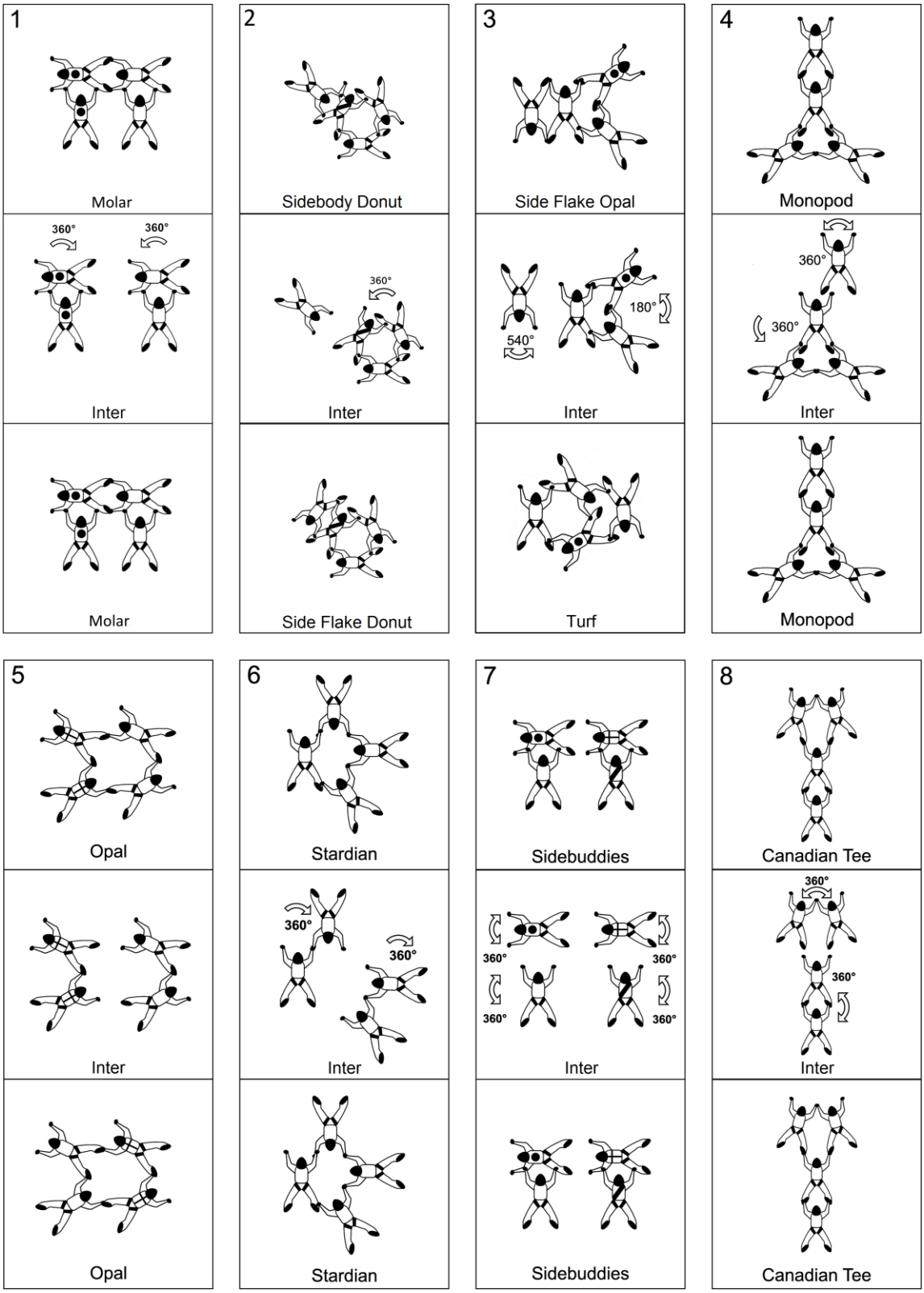
Anexo C: Correta Formação de Paraquedistas 8 Way Pool de Blocos

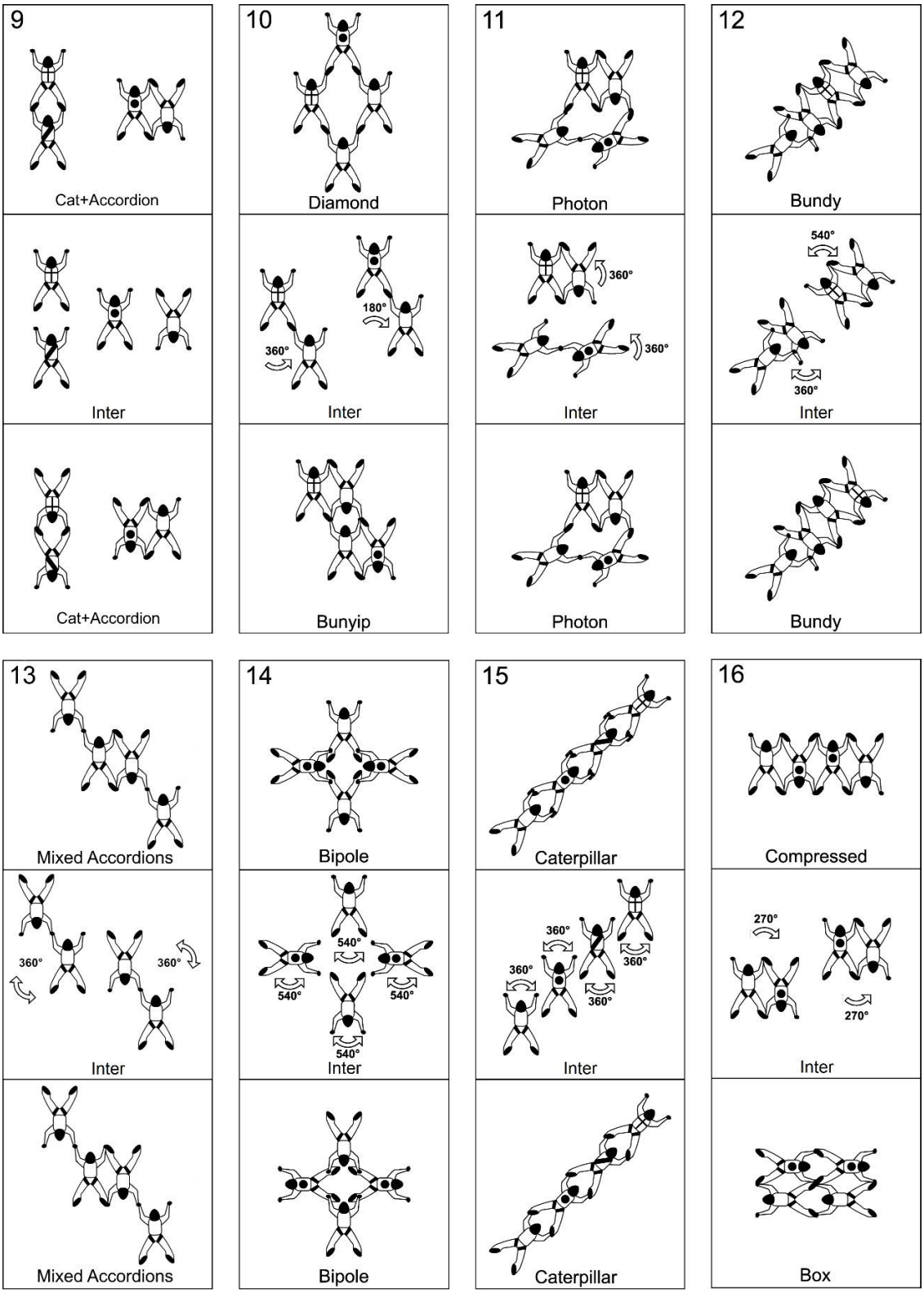
Anexo D: Correta Formação de Paraquedistas 8 Way Pool de Random

Anexo E: Correta Formação Vertical de Paraquedistas 4 Way Pool de Blocos

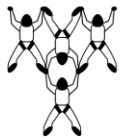
Anexo F: Correta Formação Vertical de Paraquedistas 4 Way Pool de Random

ANEXO A - CORRETA FORMAÇÃO DE PARAQUEDISTAS 4 WAY POOL DE BLOCOS

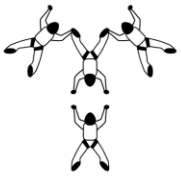



9
Cat+Accordion
Inter
Cat+Accordion
10
Diamond
180°
360°
Inter
Bunyip
11
Photon
360°
360°
Inter
Photon
12
Bundy
540°
360°
Inter
Bundy
13
Mixed Accordions
360°
360°
Inter
Mixed Accordions
14
Bipole
540°
540°
540°
Inter
Bipole
15
Caterpillar
360°
360°
360°
360°
Inter
Caterpillar
16
Compressed
270°
270°
Inter
Box

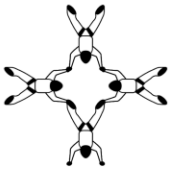
17



Danish Tee



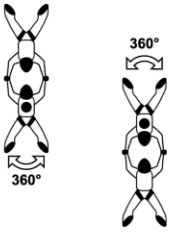
Inter



Murphy

18

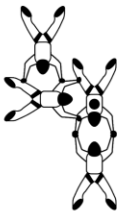
Zircon



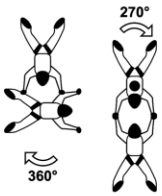
Inter

Zircon

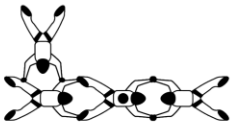
19



Ritz

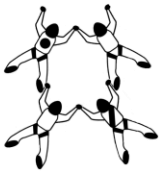


Inter

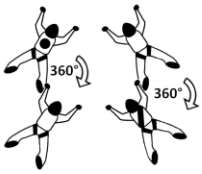


Icepick

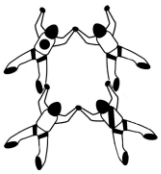
20



Zipper

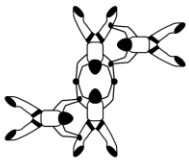


Inter

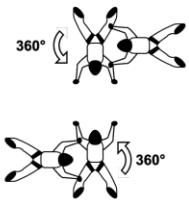


Zipper

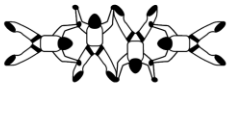
21



Zig Zag

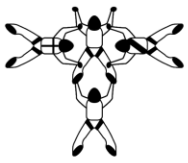


Inter

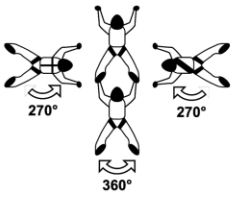


Marquis

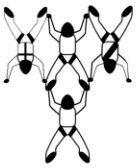
22



Tee

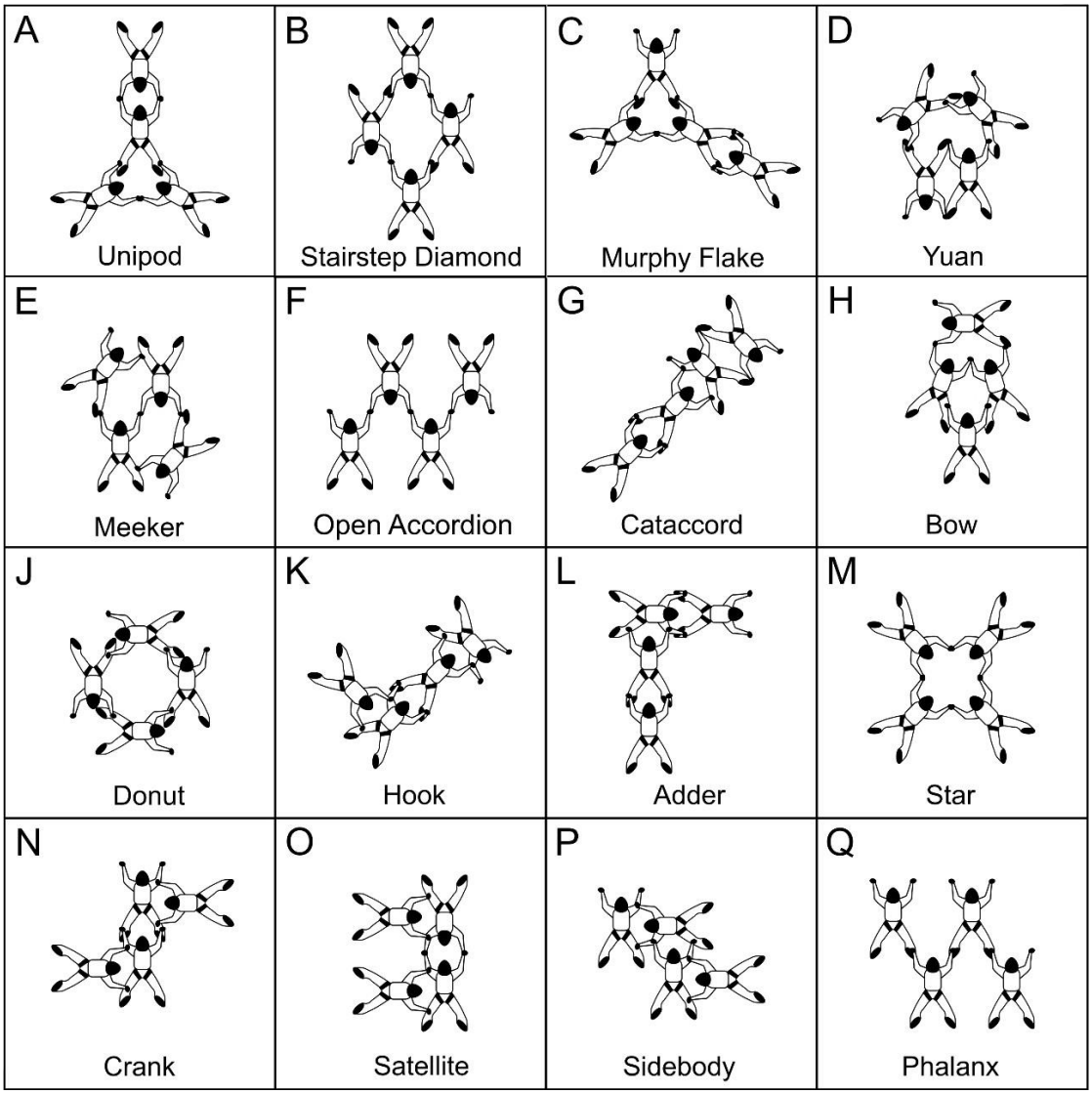


Inter

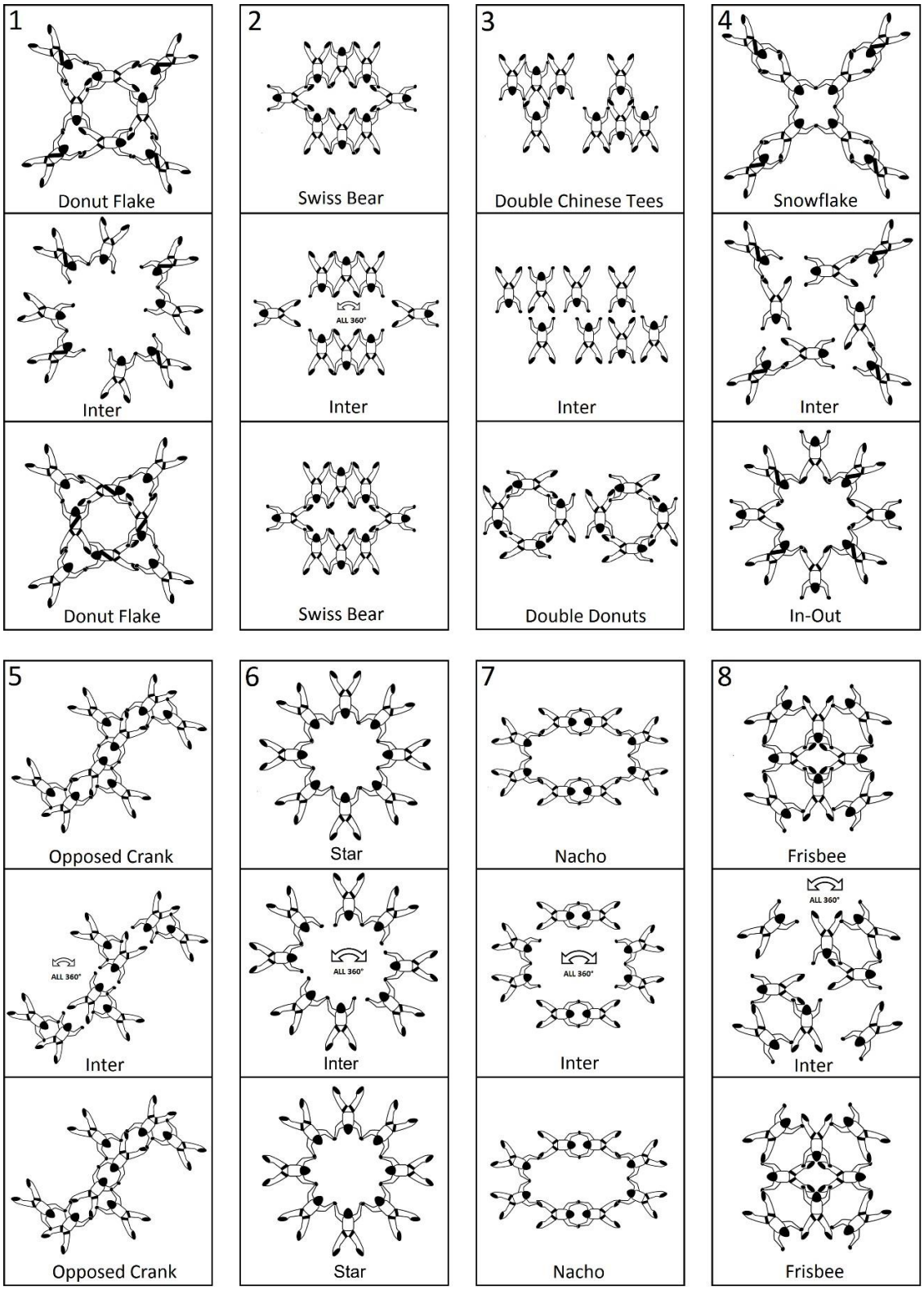


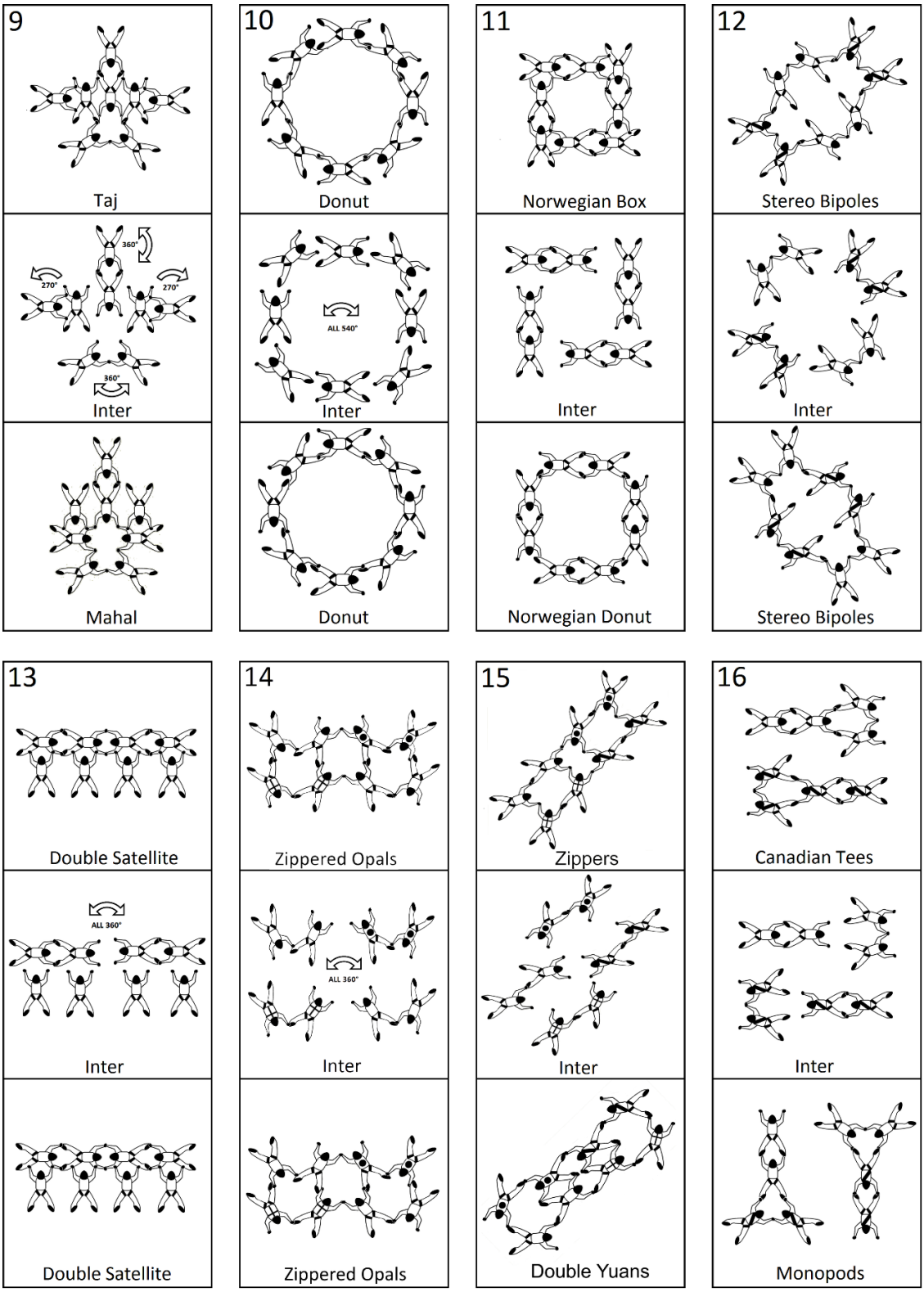
Chinese Tee

ANEXO B - CORRETA FORMAÇÃO DE PARAQUEDISTAS 4 WAY POOL DE RANDOM

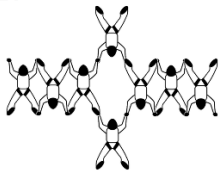


ANEXO C - CORRETA FORMAÇÃO DE PARAQUEDISTAS 8 WAY POOL DE BLOCOS

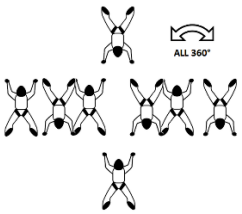



9
Taj
360°
270°
270°
360°
Inter
Mahal
10
Donut
ALL 540°
Inter
Donut
11
Norwegian Box
Inter
Norwegian Donut
12
Stereo Bipoles
Inter
Stereo Bipoles
13
Double Satellite
ALL 360°
Inter
Double Satellite
14
Zippered Opals
ALL 360°
Inter
Zippered Opals
15
Zippers
Inter
Double Yuans
16
Canadian Tees
Inter
Monopods

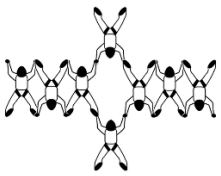
17



Buzzard

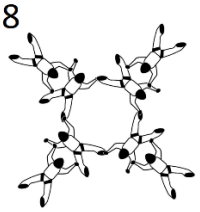


Inter

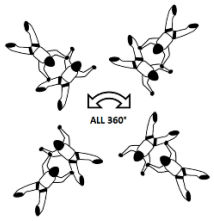


Buzzard

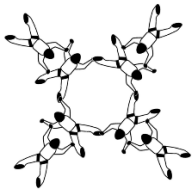
18



Sidebody Donut

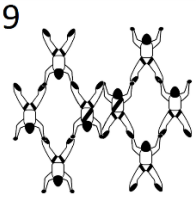


Inter

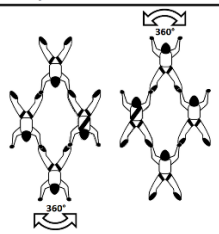


Sidebody Donut

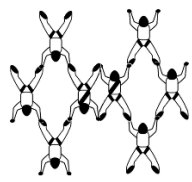
19



Compressed Diamonds

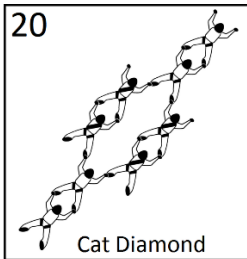


Inter

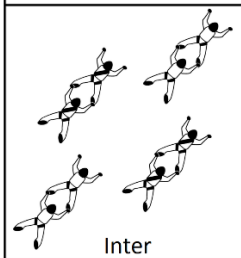


Compressed Diamonds

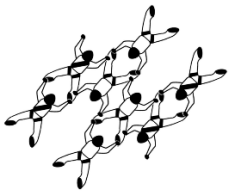
20



Cat Diamond



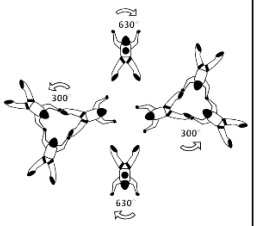
Inter



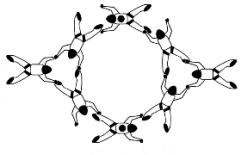
Cat Accordion

21

Free Bear

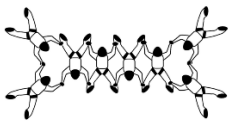


Inter

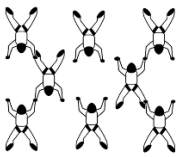


Eye

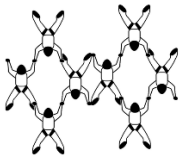
22



Old Bone

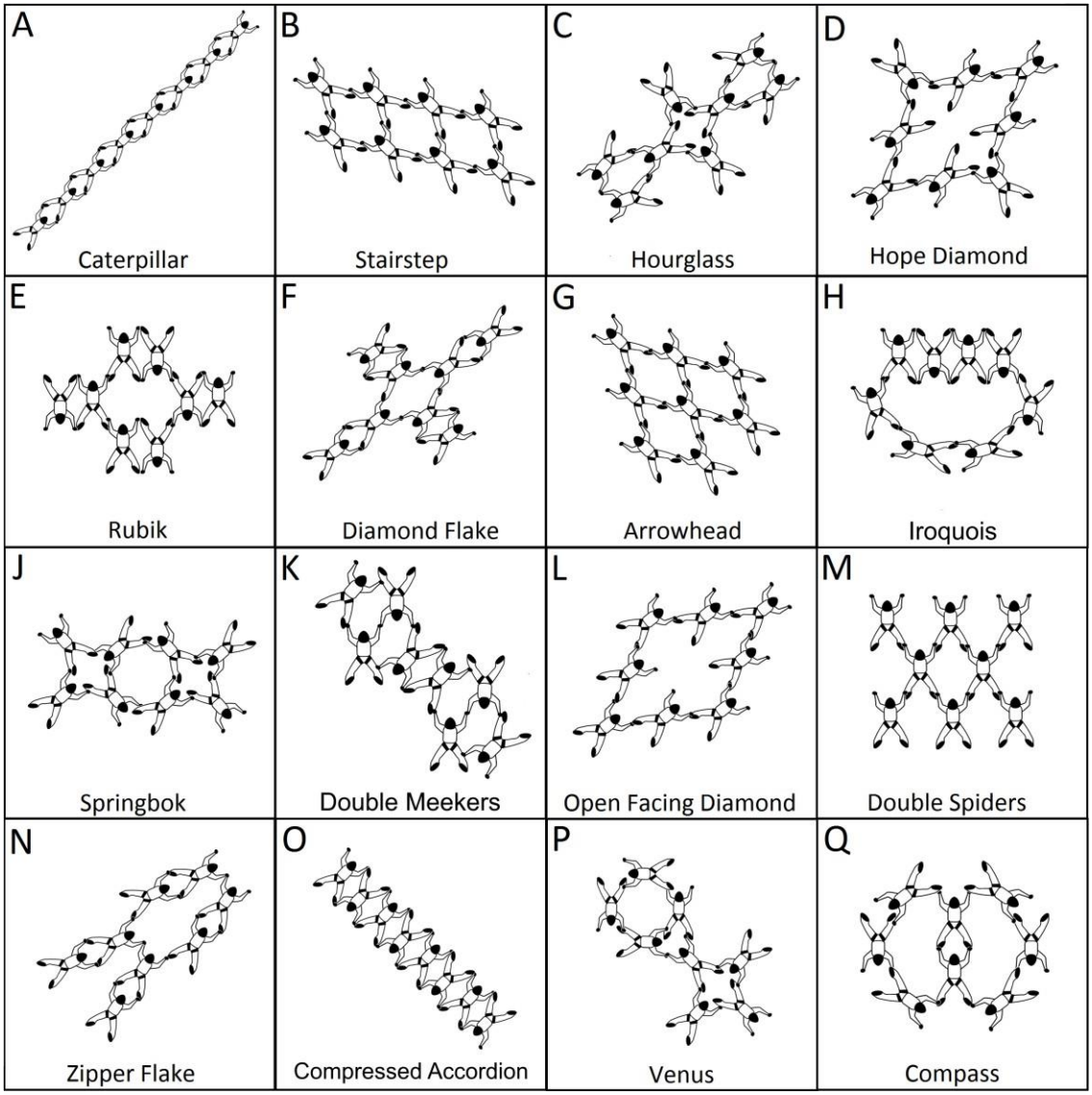


Inter

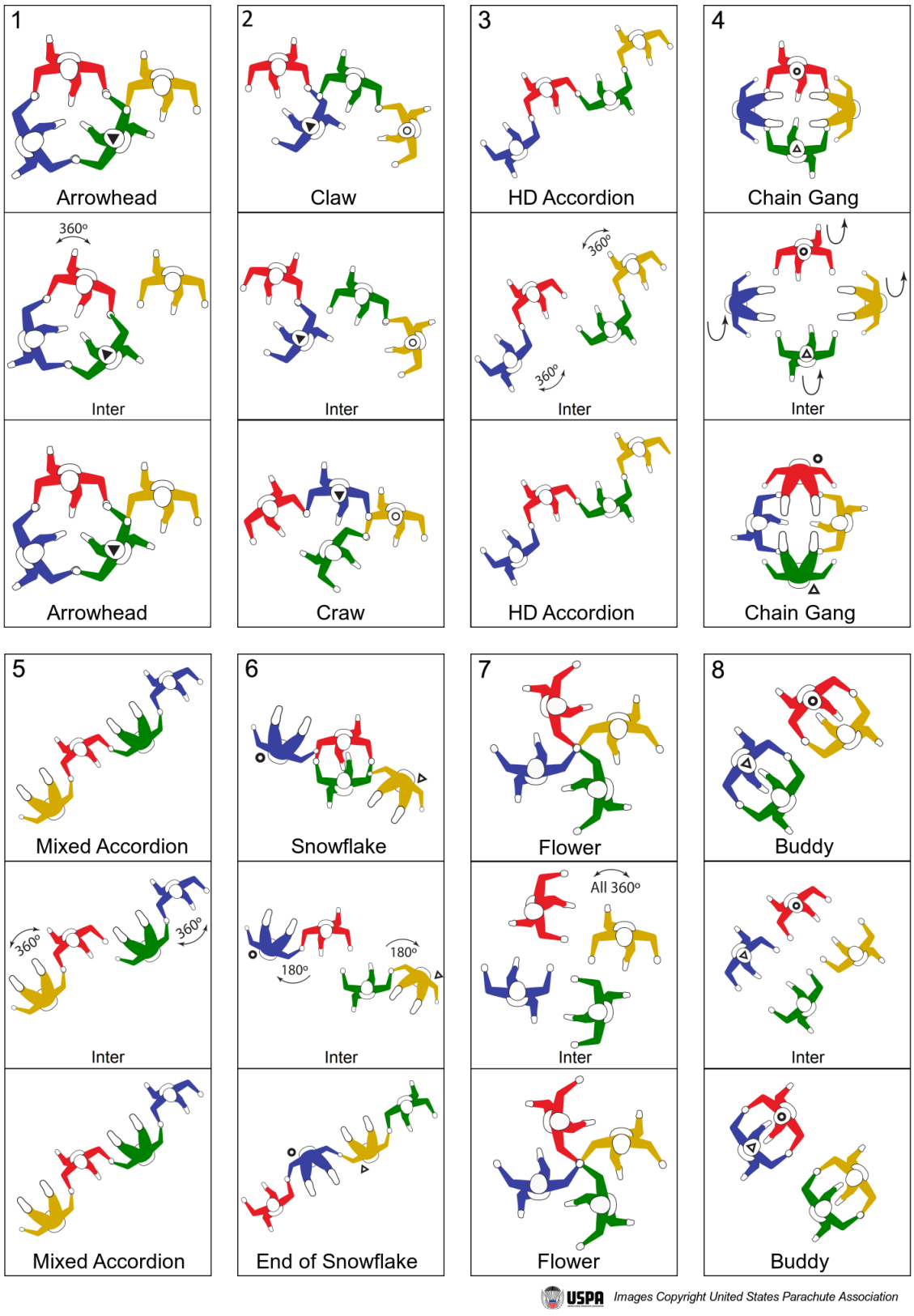


Compressed Stairstep Diamonds

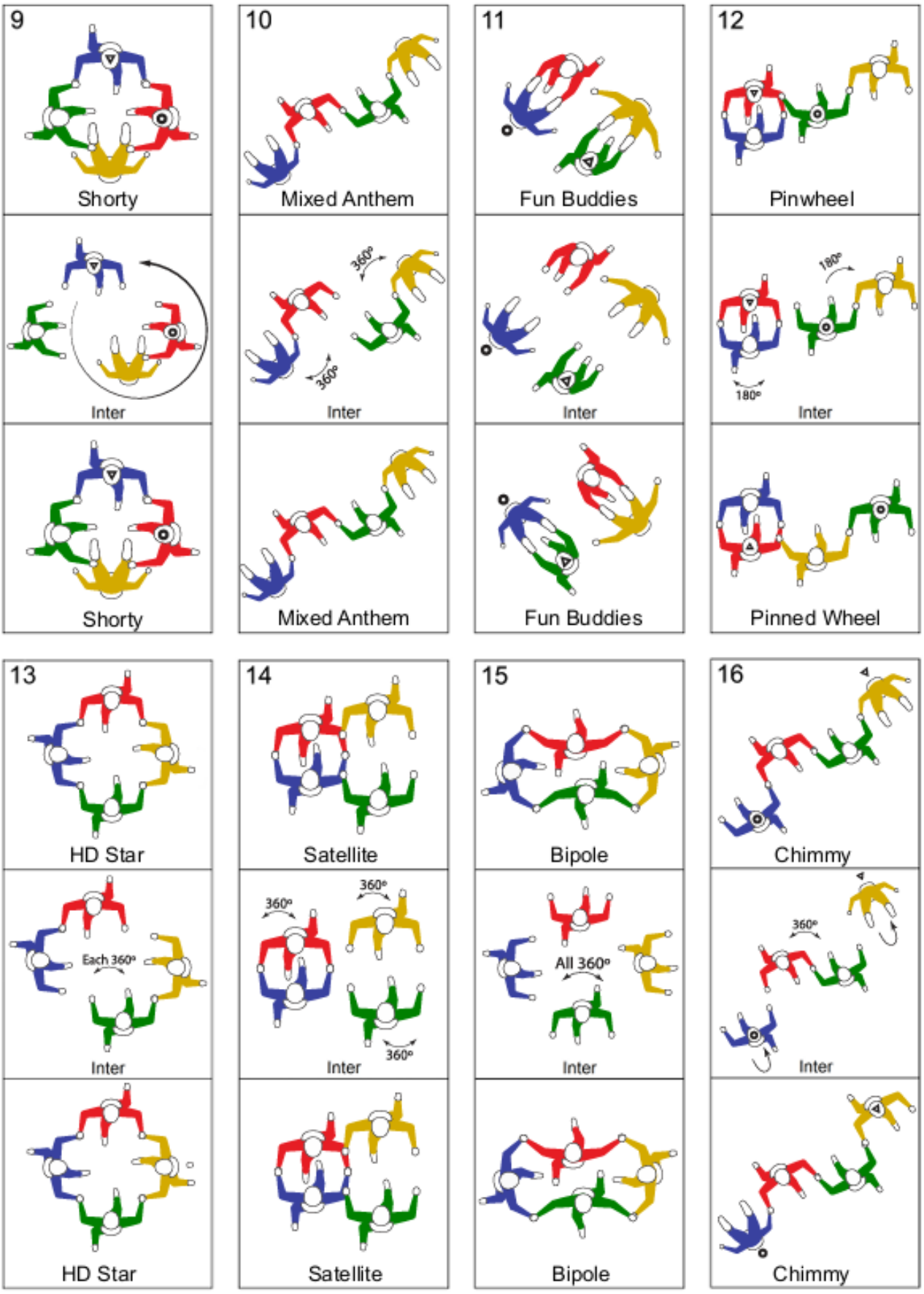
ANEXO D - CORRETA FORMAÇÃO DE PARAQUEDISTAS 8 WAY POOL DE RANDOM



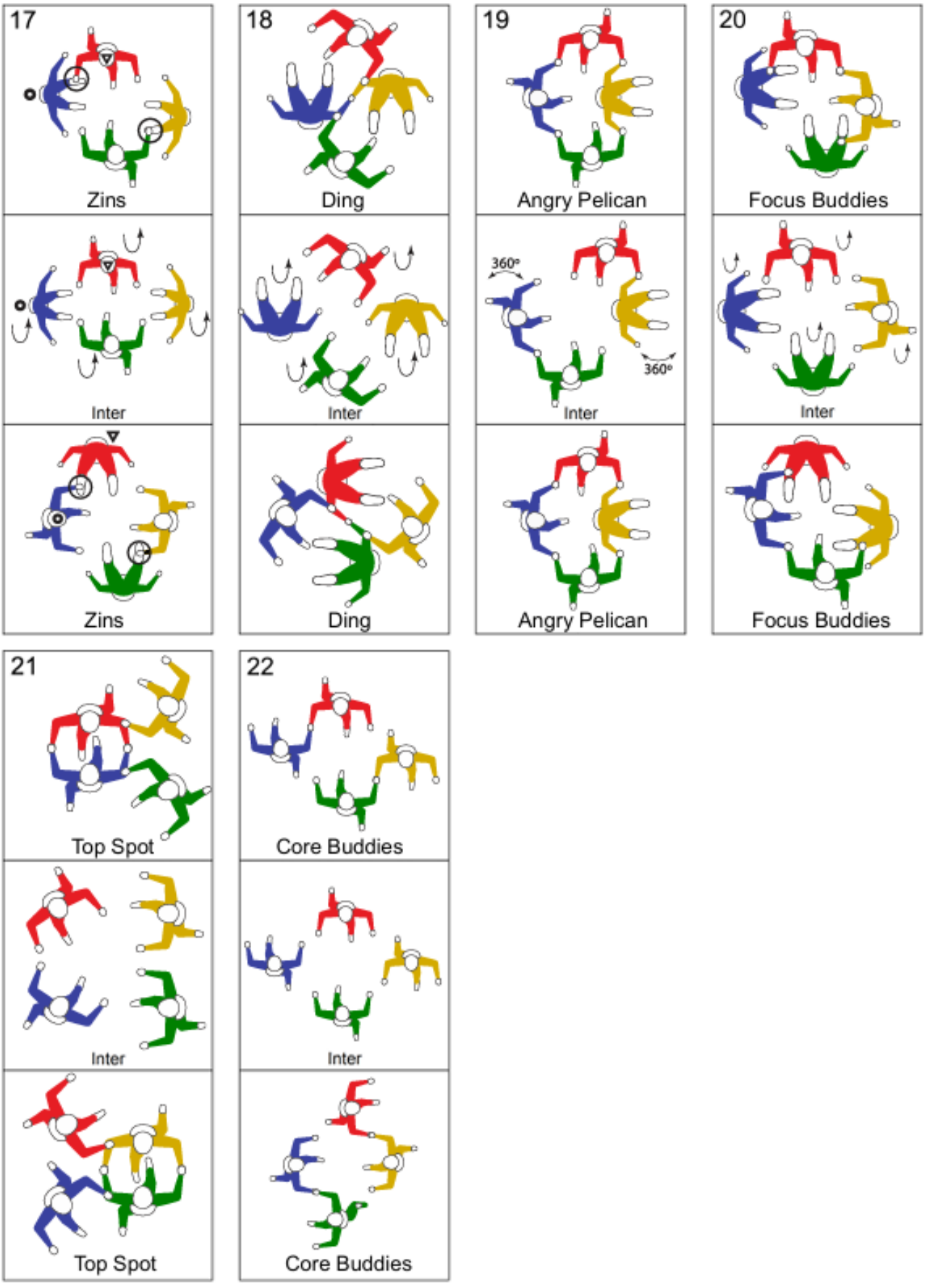
ANEXO E - CORRETA FORMAÇÃO VERTICAL DE PARAQUEDISTAS 4 WAY POOL DE BLOCOS



USPA *Images Copyright United States Parachute Association*



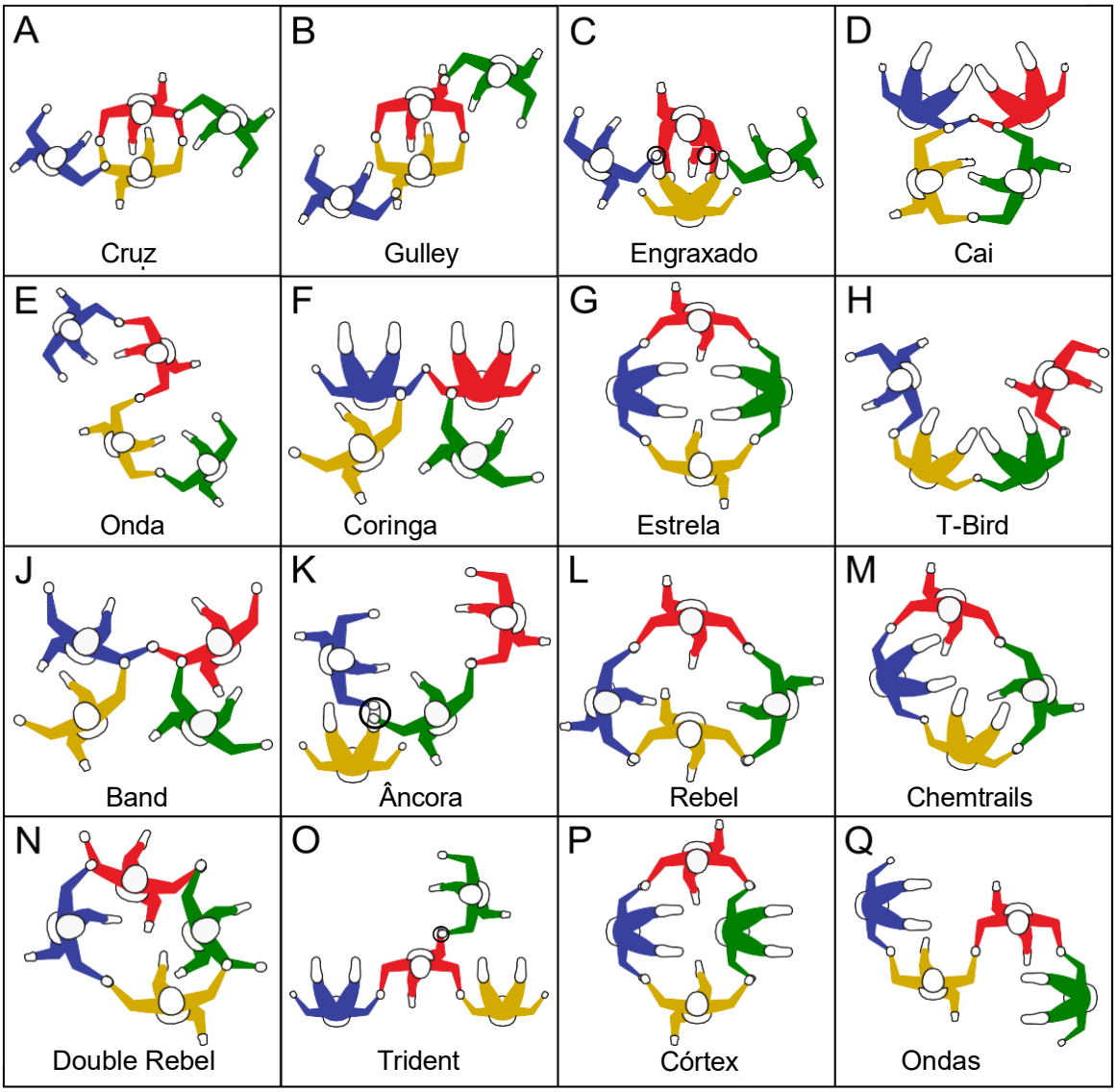
USPA Images Copyright United States Parachute Association



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

USPA Images Copyright United States Parachute Association

ANEXO F - CORRETA FORMAÇÃO VERTICAL DE PARAQUEDISTAS 4 WAY POOL DE RANDOM



Nota: Um círculo indica uma empunhadura para o pé (ref. Regras de Competição) *Imagens Direitos Autorais da Associação de Paraquedistas*