



**Confederação Brasileira de
Paraquedismo**



Regras de Competição Voo com Wingsuit

Edição de 2026

Com efeito a partir de 01 de abril de 2026

Ver. 2026.1, 2026-04-01

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 o Código da FAI sobre eventos esportivos internacionais da FAI e exigir que 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.

<https://www.fai.org/documents>

REVISÕES

VERSÃO	EMENDAS
Ver. 1.0 2025-03-01	Tabela de revisões adicionada com referência alterada, 2.2 (4 mudanças), 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 4.2.1, 5.1, 5.5.5 a 5.5.8, 5.6.2, 5.6.3, 5.7.1, 5.7.4, 7.1.4, 7.2.6,3 a 7.2.6.6, 8.3.1.4, a 8.3.1.6, 8.5.1.4, 8.5.1.5, Adicionar Adendo D
Ver. 2.0 2025-03-18	Adendo D parágrafo 3
Ver. 2026.1 2026-03-01	2.2 (3 mudanças), 2.3 (10), 3.2 (5), 4.1 (13), 4.2 (5), 5.1 (5), 5.4, 5.5 (17), 5.8 (9), 5.9 (5), 5.10 (5), 6.1, 6.4, 7.1 (2), 7.2, 7.3 (5), Adendo A (2), Adendo B (15), Adendo D (2)

ÍNDICE

Este documento, as Regras de Competição para Voo com Wingsuits, Edição 2026, entra em vigor em 1º de abril de 2026. A Edição de 2026 difere da anterior nos parágrafos com uma barra vertical na margem.

1	AUTORIDADE CBPQ	6
2	DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES	6
2.1	DEFINIÇÕES GERAIS	6
2.2	EVENTO DE PERFORMANCE	6
2.3	EVENTO ACROBÁTICO	7
3	EQUIPAMENTOS	8
3.1	DISPOSITIVO DE REGISTRO DE POSIÇÃO (PLD)	8
3.2	EQUIPAMENTO	8
4	REGRAS GERAIS	9
4.1	RESPONSABILIDADES DOS OFICIAIS DA COMPETIÇÃO	9
4.2	TEMPO ENTRE OS EVENTOS	10
5	O EVENTO DE PERFORMANCE	10
5.1	DESCRIÇÃO DO EVENTO	10
5.2	OBJETIVO	10
5.3	TAREFAS	10
5.4	PROGRAMA	11
5.5	ORDEN DE SALTO, CORRIDA E SAÍDA	11
5.6	PADRÃO DE VOO	13
5.7	GERAL REGRAS	13
5.8	EQUIPAMENTO	13
5.9	PAINEL CONSULTIVO DE COMPETIDORES	15
5.10	DETERMINAÇÃO DOS VENCEDORES	15
6	EVENTO ACROBÁTICO	15
6.1	OBJETIVO	15
6.2	PROGRAMA	16
6.3	ALTITUDE DE SAÍDA E TEMPO DE TRABALHO	16
6.4	GERAL REGRAS	16
6.5	EQUIPAMENTO	17
6.6	ROTINA OBRIGATÓRIA	17
6.7	ROTINAS LIVRES	17
6.8	RESSALTOS	17
6.9	DETERMINAÇÃO DOS VENCEDORES	18
7	JULGAMENTO E PONTUAÇÃO	18
7.1	EVENTO DE PERFORMANCE	18
7.2	EVENTO ACROBÁTICO	18
7.3	SALTOS DE TREINAMENTO	20
7.4	OUTRAS RESPONSABILIDADES DE JULGAMENTO – PERFORMANCE ACROBATICA	20
8	REGRAS ESPECÍFICAS PARA COMPETIÇÃO	20

8.1	TÍTULO DA COMPETIÇÃO	20
8.2	OBJETIVOS DA COMPETIÇÃO.....	21
8.3	COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES	21
8.4	COMPOSIÇÃO DE UMA EQUIPE DE VOO DE PERFORMANCE NACIONAL DE WINGSUIT	21
8.5	PRÊMIOS E RECONHECIMENTOS.....	22
ANEXO A – SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE VOO DE WINGSUIT ACROBÁTICO		23
ANEXO B – CRITÉRIOS DE JULGAMENTO DO WINGSUIT ACROBÁTICO		27
ANEXO C – VOO DE PERFORMANCE: DFP, DL, PENALIDADES		30
ANEXO D – DIRETRIZES PARA MEDIR UM WINGSUIT		31

1 AUTORIDADE CBPq

- 1.1** As competições serão conduzidas 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 transcritas nos Boletins 1 e 2 dos Campeonatos Brasileiros de Wingsuit Flying. Todos os participantes, ao se inscreverem na competição aceitam estas regras e as dos regulamentos citados, como obrigatórias.
- 1.2** Este Regulamento determina a condução dos Campeonatos Brasileiros de Wingsuit Flying, 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, as quais, constarão do enunciado dos Boletins Informativos 1 e 2 de cada Campeonato Brasileiro da modalidade, os quais deverão ser divulgados na página do Comitê de Wingsuit Flying 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 regulamento aqui citados, terá precedência em razão de itens conflitantes.
- 1.3** Este Regulamento tem também por finalidade, 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 os regulamentos aqui citados.

2 DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES

2.1 DEFINIÇÕES GERAIS

- 2.1.1 Equipamento:** O equipamento inclui, no mínimo, os seguintes componentes: Wingsuit, Luvas, Capacete, equipamento e Calçado.
- 2.1.2 Altitude Geométrica:** A altura, medida por um Sistema Global de Navegação por Satélite, métodos ópticos ou radar, acima do nível do solo.
- 2.1.3 Dispositivo de Registro de Posição (PLD):** Um dispositivo usado para registrar a posição tridimensional (3D) em tempo real do praticante de wingsuit, que é montado no corpo ou equipamento do praticante.
- 2.1.4 Arredondamento:** Sempre que o arredondamento for mencionado nestas regras da competição, os valores intermediários de X serão sempre arredondados para cima. Exemplo: 23,5 é arredondado para 24.
- 2.1.5 Erro Esférico Provável (SEP):** O SEP é o raio de uma esfera centrada na posição medida que inclui a posição verdadeira com 50% de confiança.
- 2.1.6 Winglet:** Um elemento vertical adicional montado na ponta da asa, orientado para cima ou para baixo.
- 2.1.7 Wingtip:** O ponto estrutural ou componente mais externo da asa do braço de um wingsuit, geralmente rígido, que serve como limite terminal da asa. Pode incluir uma alça ou seção reforçada projetada para o piloto segurar ou agarrar durante o voo para controlar a forma e a tensão da asa.

2.2 EVENTO DE PERFORMANCE

- 2.2.1 **Janela de competição:** Uma janela vertical de 1000 metros, começando em 2500m (8202ft) Altitude Geométrica e terminando em 1500m (4921ft) Altitude Geométrica, na qual o desempenho do flyer com wingsuit é avaliado. O primeiro cruzamento do limite superior da janela inicia o processo de avaliação, que para no primeiro cruzamento do limite inferior da janela.
- 2.2.2 **Painel Consultivo de Competidores (CAP):** Um painel composto por no máximo 5 competidores inscritos na categoria Wingsuit Flying Performance será formado antes do início da inspeção programada dos wingsuits. Este painel auxiliará o júri na tomada de decisões sobre a permissão de uso dos equipamentos na competição.
- 2.2.3 **Trajetória de Voo Designada:** O trajeto reto no solo entre um ponto na trajetória de voo do competidor no início da Janela de Validação e um ponto de referência no solo designado.
- 2.2.4 **Faixa Designada:** Uma faixa centrada na Trajetória de Voo Designada com 600 m de largura.
- 2.2.5 **Altitude da Zona de Lançamento (DZ):** O nível do solo para o local da competição, em metros, será determinado pelo Diretor da Competição e será publicado no Boletim nº 2 e divulgado na reunião pré-evento dos competidores.
- 2.2.6 **Ponto de Referência no Solo:** Os pontos de referência no solo serão determinados pelo Juiz Chefe. As coordenadas (latitude e longitude) de cada ponto de referência no solo e uma fotografia aérea da área com cada ponto de referência no solo marcado serão publicadas no Boletim nº 2. Antes do dia oficial de chegada, os pontos de referência serão exibidos usando um mapa detalhado ou uma fotografia aérea da área com no máximo 30 dias. O mapa e/ou a fotografia devem ser aceitáveis para o Controlador CBPq.
- 2.2.7 **Resultado:** O desempenho bruto medido em uma determinada tarefa, conforme definido em 5.3.1, 5.3.2 e 5.3.3.
- 2.2.8 **Pontuação:** a porcentagem calculada com base no resultado principal de uma determinada tarefa, conforme determinado em 5.9.1, 5.9.2, 5.9.3 e 5.9.4.
- 2.2.9 **Janela de Validação:** A janela de validação é a parte do salto usada para determinar a precisão dos dados PLD. A janela de validação começa 9 segundos após a velocidade vertical do competidor atingir 10 m/s pela primeira vez e termina 20 m (66 pés) abaixo da janela de competição.

2.3 EVENTO ACROBÁTICO

- 2.3.1 **Janela de Altitude:** O limite superior da Janela de Altitude é a altitude na qual a velocidade vertical do Membro Designado da Equipe atinge 10 m/s após a saída, conforme determinado pelos juízes usando o PLD, e o limite inferior da Janela de Altitude é conforme designado em 6.3.3 ou, se aplicável, 6.3.5.
- 2.3.2 **Barrel Roll:** Uma rotação em torno do eixo da cabeça aos pés do corpo, quando esse eixo está alinhado com a direção do voo. A rotação de um giro em barrel roll pode ser realizada em qualquer direção (sentido horário ou anti-horário).
- 2.3.3 **Rotina obrigatória:** Uma rotina composta por sequências obrigatórias escolhidas aleatoriamente do Anexo A pelo Juiz Prova.
- 2.3.4 **Sequência obrigatória:** Uma sequência obrigatória é composta por 2 ou 4

manobras, conforme descrito no Anexo A.

2.3.5 **Membro Designado da Equipe:** O Membro Designado da Equipe (MDE) é o membro da equipe que estiver usando o PLD. O MDE deve ser o Atleta A ou o Atleta B.

2.3.6 **Rotina livre:** Uma rotina composta por manobras escolhidas inteiramente pela equipe.

2.3.7 Grips

2.3.7.1 Uma grip de mão consiste no contato com a parte frontal ou posterior da mão. O contato deve ser no pulso ou abaixo dele.

2.3.7.2 Uma grip de pé consiste no contato com a parte frontal ou posterior da mão no pé, abaixo do osso do tornozelo.

2.3.7.3 Uma grip na superfície de qualquer wingsuit sem também alcançar contato com a parte frontal ou posterior da mão em uma parte específica do corpo, conforme definido em 1) e 2) acima, é especificamente excluída da definição de grip.

2.3.8 Infração

2.3.8.1 Uma manobra não apresentada de forma clara, ou

2.3.8.2 Uma manobra incorreta executada dentro do tempo estipulado, ou

2.3.8.3 Uma sequência executada em ordem diferente da desenhada, ou

2.3.8.4 Um elemento obrigatório de uma sequência não executado corretamente.

2.3.9 **Voo Invertido:** Um competidor será considerado em voo invertido quando estiver com as costas voltadas para o solo.

2.3.10 **Manobra:** Uma mudança na posição do corpo ou uma rotação em torno de um ou mais dos três (3) eixos do corpo ou uma posição estática.

2.3.11 **Orientação Mista:** Uma equipe será considerada em orientação mista quando um competidor estiver em voo normal e o outro estiver em voo invertido.

2.3.12 **Voo Normal:** Um competidor será considerado em voo normal quando estiver com a barriga voltada para o solo.

2.3.13 **NV: Sem Vídeo** – nenhuma imagem de vídeo está disponível para fins de avaliação.

2.3.14 Omissão

2.3.14.1 Falta uma manobra na sequência desenhada, ou

2.3.14.2 Não há intenção clara de executar a manobra escolhida, ou

2.3.14.3 Observa-se uma tentativa de grip e outra manobra ou grip é apresentada, resultando em vantagem para a equipe em decorrência da substituição.

2.3.15 **Pontuação de Grip:** Um grip estacionário controlado, executado corretamente e apresentado com clareza, que, com exceção do primeiro grip após a saída, deve ser precedido por uma Manobra executada corretamente e apresentada com clareza.

2.3.16 **Equipe:** Uma Equipe de Voo Acrobático com Wingsuit é composta por dois (2) competidores e um câmera, todos os três membros da Equipe.

2.3.17 **Tempo de Trabalho:** O período durante o qual as Equipes podem ser avaliadas e pontuadas de acordo com 7.2 e que é definido em 6.3.3 e 6.3.5. O tempo de trabalho

começa no instante em que qualquer membro da equipe se separa da aeronave, conforme determinado pela maioria dos juízes.

3 EQUIPAMENTO

O seguinte se aplica tanto ao voo Performance quanto ao Wingsuit Acrobático.

3.1 DISPOSITIVO DE REGISTRO DE POSIÇÃO (PLD)

- 3.1.1 O PLD deve registrar dados tridimensionais em tempo real (3D) com uma resolução de pelo menos 5 Hz e uma precisão de posição (SEP) de menos de 10 metros.
- 3.1.2 O PLD não deve exigir nenhuma ação do competidor para funcionar, devendo ativar sua função de registro automaticamente.
- 3.1.3 Uma vez conectado ao competidor, as configurações do dispositivo não devem ser alteradas pelo competidor, nem deve ser possível para o competidor deletar os dados sem que isso seja facilmente evidente para os Juízes. A adulteração do dispositivo, conforme determinado pelo Painel de Juízes, levará a um resultado zero para o salto. Esta decisão não será motivo de protesto.
- 3.1.4 Os dados registrados pelo PLD devem ser baixados e salvos o mais rápido possível após o competidor ter entregado o dispositivo, e antes que o PLD seja usado novamente

3.2 EQUIPAMENTO

- 3.2.1 Todos os competidores devem usar wingsuit em todos os saltos da competição.
- 3.2.2 Todos os equipamentos devem ser inspecionados pela banca examinadora, a contento do Juiz Chefe, antes de serem utilizados na competição.
 - 3.2.2.1 O cronograma oficial deve incluir datas e horários específicos para a inspeção dos equipamentos.
 - 3.2.2.2 O Juiz Chefe deverá fornecer instruções aos competidores sobre o procedimento de inspeção dos equipamentos.
 - 3.2.2.3 Os competidores devem estar no local com todos os equipamentos disponíveis para inspeção, conforme instruído pelo Juiz Chefe.
 - 3.2.2.4 Equipamentos que não tenham sido inspecionados e aprovados pela banca examinadora não podem ser utilizados em nenhum salto da competição. A violação desta regra resultará em nota zero para o salto.
- 3.2.3 Os competidores não devem usar sistemas de propulsão. Se qualquer sistema de propulsão for usado, o resultado será zero para esse salto.
- 3.2.4 Um competidor não deve usar nenhum outro dispositivo eletrônico ou fios a menos de 2,54 cm do PLD oficial, conforme medido pela equipe de julgamento. No entanto, uma segunda unidade PLD idêntica pode ser usada sem levar em consideração esse requisito de separação. Se algum dispositivo eletrônico desse tipo afetar o sistema PLD, e a fonte da interferência não for óbvia e estiver além do controle razoável do competidor, um novo salto pode ser concedido pelo Juiz Chefe, caso em que 5.7.3 não se aplicará.
- 3.2.5 Cada competidor deve usar um dispositivo de alerta de altitude sonoro em funcionamento em todos os saltos. A não utilização deste dispositivo resultará em um resultado zero para esse salto.

- 3.2.6 O PLD será fixado em seu local por um Juiz.
- 3.2.7 O PLD será ligado e desligado por um Juiz ou pelo competidor, se instruído a fazê-lo por qualquer Juiz.
- 3.2.8 Imediatamente após o pouso, o competidor deverá devolver o PLD usado, nesse salto a um Juiz.
- 3.2.9 Se for constatado que o PLD foi adulterado e, na opinião do Painel de Juízes, isso não foi causado por circunstâncias fora do controle do competidor, nenhum novo salto será concedido e o competidor receberá um resultado zero para esse salto. Esta decisão não será motivo para protesto.
- 3.2.10 Se o PLD apresentar mau funcionamento e, na opinião do Painel de Juízes, o mau funcionamento não tiver sido causado por ação ou interferência do competidor, então o competidor terá a opção de fazer um novo salto, caso em que 5.7.3 não se aplicará, ou receber um resultado de zero para esse salto.
- 3.2.11 Em caso de perda do PLD de competição, o competidor receberá uma pontuação de zero para esse salto. Isso não é motivo para protesto.

4 REGRAS GERAIS

4.1 RESPONSABILIDADES DOS OFICIAIS DA COMPETIÇÃO

- 4.1.1 O Diretor da Competição ou o Juiz Chefe podem delegar funções e autoridade administrativas a outros, mas não podem se eximir da responsabilidade de conduzir a competição de acordo com todas as regras aplicáveis.
- 4.1.2 O Diretor de Pontuação Técnica (TSD) é nomeado pelo Comitê de Voo de Wingsuit da CBPq e aprovado pelo organizador para essa posição.
- 4.1.3 O Diretor de Pontuação Técnica NÃO PODE ser um Competidor, Juiz de Painel, Juiz de Evento, Juiz Chefe ou Diretor da Competição nos eventos de Performance de Wingsuit ou Acrobático de Wingsuit.
- 4.1.3.1 As responsabilidades do Diretor de Pontuação Técnica incluem, entre outras:
- a) O planejamento, a configuração e a manutenção do sistema de pontuação
 - b) Auxiliar na importação dos dados do PLD
 - c) Auxiliar no arquivamento necessário da competição para o Bibliotecário de Vídeo dos Juízes da Competição
- 4.1.4 Um Diretor de Voo deve estar a bordo de todas as aeronaves utilizadas para o evento de Performance de Voo com Wingsuit. O Diretor de Voo é nomeado pelo organizador e aprovado pelo Diretor da Competição.
- 4.1.4.1 As responsabilidades do Diretor de Voo incluem, mas não se limitam a:
- a) Auxiliar os competidores na identificação dos pontos de referência no solo;
 - b) Operar os cronômetros de separação de saída;
 - c) Confirmar se os competidores estão cumprindo os requisitos de espaçamento de saída;
 - d) Monitorar a segurança dos competidores dentro e durante a saída da aeronave;
 - e) Filmar todas as corridas de salto, pontos de referência no solo e saídas dos competidores;

4.1.4.2 Em hipótese alguma um Diretor de Voo poderá ordenar que um competidor abandone a prova. Essa decisão é de inteira responsabilidade do competidor.

4.2 TEMPO ENTRE EVENTOS

4.2.1 As provas de Performance e Acrobática não devem ser realizadas simultaneamente.

4.2.1.1 Todos os competidores devem ser liberados de uma prova antes que qualquer competidor possa ser colocado em espera para a outra prova. Esta regra NÃO se aplica a ressaltos.

4.2.1.2 O tempo mínimo entre a liberação de uma prova e a primeira chamada para a outra prova deve ser o seguinte. Esta regra não se aplica a ressaltos.

a) Se a mudança for de Performance para Acrobática, 30 minutos

b) Se a mudança for de Acrobática para Performance, 60 minutos

4.2.1.3 Se todos os saltos de competição para uma prova tiverem sido concluídos, os competidores podem ser colocados em espera para a outra prova sem serem liberados. Os tempos mínimos encontrados em 4.2.1.2 ainda se aplicam a esta mudança de prova.

5 EVENTO DE PERFORMANCE

5.1 DESCRIÇÃO DO EVENTO

5.1.1 Dentro do Evento de Performance de Voo de Wingsuit, classificações separadas serão feitas para:

a) **Performance de Voo de Wingsuit Feminino**

b) **Performance de Voo de Wingsuit Time Nacional combinado**

5.1.2 O número mínimo de participantes em qualquer classificação para ser válida e para atribuição de medalhas é de quatro (4).

5.1.3 As colocações nas classificações separadas são determinadas durante as tarefas do Evento de Desempenho de Voo de Wingsuit, usando as pontuações ou resultados do Evento de Desempenho de Voo de Wingsuit, e não por meio de saltos separados.

5.1.4 Os resultados das tarefas no Evento de Desempenho de Voo de Wingsuit são transferidos para a classificação feminina assim que todos os competidores dessa classificação tiverem seus resultados para essa tarefa validados.

5.1.5 As pontuações das tarefas no Evento de Desempenho de Voo de Wingsuit são transferidas para a classificação da Equipe Nacional Combinada assim que essa tarefa for considerada válida.

5.2 OBJETIVO

5.2.1 O objetivo é voar um **único wingsuit** em três provas separadas para demonstrar uma combinação de melhor sustentação (prova de tempo), melhor planeio (prova de distância) e menor arrasto (prova de velocidade).

5.2.2 Cada rodada do evento é composta por três provas.

5.2.3 Cada prova é realizada em um voo separado.

5.3 PROVAS

5.3.1 **Prova de tempo:** O piloto de wingsuit deve voar com a **menor** taxa de **queda**

possível através da janela de competição. O resultado para esta prova será o tempo gasto na janela de competição, expresso em segundos.

5.3.2 **prova de distância:** O piloto de wingsuit deve voar o **mais longe** possível através da janela de competição. O resultado para esta prova será a distância em linha reta voada sobre o solo enquanto na janela de competição, expressa em metros.

5.3.3 **Prova de velocidade:** O piloto de wingsuit deve voar o **mais rápido** possível horizontalmente sobre o solo através da janela de competição. O resultado desta prova será a distância em linha reta percorrida sobre o solo durante a janela de competição dividida pelo tempo gasto na janela de competição, expresso em quilômetros por hora.

5.4 PROGRAMA

5.4.1 Uma competição consistirá em **três rodadas**, com **três provas** em cada rodada, para um total de nove voos.

5.4.2 *A tarefa é considerada válida quando o Juiz Chefe valida todos os resultados para essa tarefa.*

5.4.3 A rodada é considerada válida quando contém uma tarefa válida de Tempo, Distância e Velocidade.

5.4.4 Uma competição válida requer pelo menos uma prova válida.

5.4.5 **Altitude Máxima de Saída:** A altitude máxima de saída para um salto válido é de 11.000 pés (3353 metros) conforme medido pelo PLD de competição aprovado. Um competidor **não deve sair da aeronave** em uma altitude maior do que a altitude máxima de saída. Se o PLD registrar uma saída maior do que a altitude máxima de saída, o salto será considerado inválido e um novo salto será concedido.

5.4.6 **Altitude Mínima de Saída:** A altitude mínima de saída para um salto válido é de 10.500 pés (3.200 metros), conforme medido pelo PLD de competição aprovado. Um competidor **não deve sair da aeronave** em uma altitude menor que a altitude mínima. Se o PLD registrar uma saída menor que a altitude mínima de saída, o competidor pode escolher aceitar a pontuação do salto. O competidor deve tomar uma decisão imediata e informar o Juiz Chefe de sua decisão; caso contrário, um novo salto será concedido automaticamente.

5.4.7 Apenas por razões meteorológicas e/ou de Controle de Tráfego Aéreo, e com o consentimento do Juiz Chefe, o Diretor da Competição pode diminuir a altitude de saída para não menos que 3.048 m/10.000 pés de Altitude Geométrica e continuar a competição. A Janela de Competição não muda; ou seja, permanece 2.500-1.500 m.

5.4.7.1 Se a altitude de saída for reduzida, ela deve ser aplicada para uma prova completa para todos os competidores.

5.4.8 A ordem das provas será determinada por um sorteio aleatório conduzido pelo Juiz Chefe durante o briefing dos competidores. Esta ordem pode ser alterada pelo Diretor do Campeonato por razões meteorológicas ou de controle de tráfego aéreo.

5.5 ORDEM DE SALTO, CORRIDA E SAÍDA

5.5.1 A salto de corrida deve ser perpendicular à linha do vento a favor do vento da área de pouso designada, que é estabelecida pelo Diretor do Campeonato.

5.5.2 A ordem de largada da primeira prova de salto deve ser na ordem inversa da

classificação do último Campeonato Brasileiro da CBPq. Os competidores que não participaram do último campeonato saltarão no início da prova com a ordem determinada por um sorteio aleatório feito pelo Diretor da Competição.

5.5.3 A ordem inversa da classificação deve ser recalculada na conclusão da primeira rodada e pode ser recalculada novamente na conclusão da segunda rodada a critério do Diretor do Campeonato. Esta ordem determinará a ordem de saída para as seguintes tarefas.

5.5.4 O número de competidores que saltarão em uma única passagem da aeronave e o espaçamento entre essas saídas serão determinados pelo Diretor da Competição. O espaçamento horizontal não deve ser inferior a 600 metros. Esse valor será informado aos competidores antes de cada salto pelo Diretor da Competição, em segundos, como o tempo entre as saídas. Imediatamente após o salto, cada competidor deverá virar diretamente em direção à sua trajetória de voo designada.

5.5.4.1 O não cumprimento do tempo de separação de saída exigido resultará em uma revisão por parte do Diretor da Competição e do Juiz Chefe. O competidor será solicitado a fornecer uma justificativa e os dados oficiais do PLD e as imagens de vídeo do Diretor de Voo serão analisados para determinar se o desvio foi justificado.

5.5.4.2 Se o Diretor da Competição e o Juiz Chefe determinarem que o desvio do competidor não foi justificado e resultou em vantagem competitiva, será aplicada a seguinte penalidade:

- Penalidade de 50% do resultado para a primeira infração
- Penalidade de 100% do resultado para quaisquer infrações subsequentes

5.5.5 Quando a ordem de saída for determinada ou modificada, o Diretor da Competição deverá atribuir um Ponto de Referência no Solo a cada competidor. O Diretor da Competição fornecerá a cada competidor seu Ponto de Referência no Solo antes de cada salto da competição.

5.5.6 Entre as tarefas, o Diretor da Competição deverá rotacionar a ordem de saída das passagens e a ordem de saída dos saltadores dentro de cada passagem. Os saltadores dentro de uma passagem deverão percorrer todo o conjunto de Pontos de Referência no Solo utilizados para a tarefa.

5.5.7 No caso de novos saltos, o Diretor da Competição deverá atribuir a cada competidor o mesmo Ponto de Referência no Solo utilizado no salto original.

5.5.7.1 Se mais de um competidor que realizar um novo salto na mesma passagem tiver o mesmo Ponto de Referência no Solo original, um desses competidores será selecionado aleatoriamente para manter o Ponto de Referência no Solo original. O Ponto de Referência no Solo dos competidores restantes será determinado por sorteio aleatório, sem reposição.

5.5.8 Procedimento de saída: Não há limitações para a saída além daquelas impostas pelo Piloto Chefe por razões de segurança. Se um competidor sair de maneira considerada insegura, o assunto será encaminhado ao Painel de Segurança (SC5 4.8).

5.5.9 Um cronômetro deverá ser instalado próximo à porta, claramente visível aos competidores na porta. O cronômetro deve exibir o tempo decorrido, em segundos.

5.5.9.1 O Diretor de Voo será responsável por operar o cronômetro.

- 5.5.9.2 O cronômetro deverá ser zerado e iniciado imediatamente após a saída de cada competidor.
- 5.5.9.3 O cronômetro é apenas um auxílio, e a decisão de sair permanece de responsabilidade exclusiva do competidor. A falha do cronômetro não é motivo para novo salto ou protesto.
- 5.5.10 Os competidores podem se recusar a sair.
- 5.5.10.1 Se um competidor se recusar a sair, deverá informar o Diretor da Competição imediatamente após o pouso e fornecer o(s) motivo(s) da recusa.
- 5.5.10.2 O Diretor da Competição deverá revisar os dados oficiais do PLD e as imagens de vídeo do Diretor de Voo para determinar as condições presentes no momento da recusa.
- 5.5.10.3 Se o Diretor da Competição determinar que os motivos da recusa são pertinentes, a equipe ou o indivíduo terá direito a um novo salto.
- 5.5.10.4 Se o Diretor da Competição determinar que os motivos da recusa não são pertinentes, a equipe ou o indivíduo será considerado como tendo realizado o salto e receberá a penalidade máxima.
- 5.5.11 Se um competidor ou equipe sair da aeronave (exceto em caso de emergência), o salto se torna oficial e será pontuado.
- 5.5.12 A critério do Diretor da Competição, tentativas adicionais podem ser permitidas em substituição à recusa do salto.
- 5.5.12.1 O Diretor da Competição deve informar os competidores sobre os detalhes das tentativas adicionais antes do início da competição.
- 5.5.12.2 O Diretor da Competição poderá alterar os detalhes das passagens adicionais a qualquer momento. Essa alteração deverá ser comunicada a todos os competidores antes do próximo salto da competição.

5.6 PADRÃO DE VÔO

- 5.6.1 O primeiro ponto de saída em uma passagem de aeronave será determinado pelo Diretor do Campeonato. O piloto da aeronave sinalizará aos competidores quando eles estiverem liberados para sair. O sinal de liberação para sair deve ser dado pelo menos 600 m antes da primeira Faixa Designada. Todos os competidores serão informados sobre os sinais de saída específicos na reunião inicial com todos os competidores.
- 5.6.2 Um competidor não deve deixar sua Faixa Designada (DL). A violação desta regra durante o período do início da Janela de Validação até a saída da janela de competição, conforme determinado pelo painel de juízes, afetará o resultado, conforme determinado em 5.3, da seguinte forma:
- 5.6.2.1 Se menos de 150 m fora da DL, uma redução de 10%;
- 5.6.2.2 Se 150-300 m fora da DL, uma redução de 20%;
- 5.6.2.3 Se, durante o período do início da Janela de Validação até a saída da janela de competição, um competidor estiver a mais de 300 m fora da DL, uma redução de 50% para a primeira infração ou um resultado zero para qualquer infração em um salto subsequente. A distância referida será medida em ângulos retos em relação ao limite da DL.

- 5.6.3 Em nenhum momento do início da Janela de Validação até o lançamento do paraquedista um competidor(es) deverá(ao) chegar a 150 m de qualquer outro(s) competidor(es). A violação desta regra, conforme determinado pelo painel de juízes, levará a um resultado zero para esse salto.
- 5.6.4 Qualquer violação de 5.6.2 ou 5.6.3 que resulte em colocar outros competidores em perigo será considerada um perigo sério e será encaminhada ao Painel de Segurança (SC5, 4.8)

5.7 REGRAS GERAIS

- 5.7.1 A altitude de implantação para cada competidor será pré-determinada pelo Diretor do Evento e não deve exceder o limite inferior da janela da competição (1500m/4921ft AGL).
- 5.7.2 Qualquer violação de 5.7.1 que resulte em colocar outros competidores em perigo será considerada um perigo sério e encaminhada ao Painel de Segurança (SC5, 4.8).
- 5.7.3 Todos os saltos para cada tarefa de uma rodada devem ser feitos da mesma carga ou de cargas consecutivas, para que os competidores saltem em condições climáticas semelhantes.
- 5.7.4 Dentro da janela de validação, cada amostra de dados PLD deve satisfazer os critérios de precisão. Cada amostra de dados deve ter um valor de Erro Esférico Provável de menos de 10 metros. Se o requisito de precisão dos dados PLD não for atendido, um novo salto será concedido.

5.8 EQUIPAMENTO

- 5.8.1 Todos os wingsuits devem cumprir todos os requisitos encontrados no Anexo D.
- 5.8.2 Modificações relativas ao projeto do fabricante do wingsuit não são permitidas, exceto aquelas explicitamente permitidas nas regras da competição.
- 5.8.2.1 Modificações para melhorar o ajuste ao corpo do competidor são permitidas.
- 5.8.2.2 Modificações para integrar a fita de sustentação principal ao painel frontal do wingsuit são permitidas, desde que as alças de emergência permaneçam presas à fita de sustentação principal, estejam expostas e acessíveis.
- 5.8.2.3 Modificações que alterem as propriedades aerodinâmicas do wingsuit não são permitidas.
- 5.8.3 Todos os equipamentos serão inspecionados pela banca de juízes para garantir que estejam em conformidade com os itens 5.8.1 e 5.8.2.
- 5.8.3.1 O cronograma oficial deve incluir datas e horários específicos para a inspeção dos equipamentos.
- 5.8.3.2 O Juiz Chefe deverá fornecer instruções aos competidores sobre o procedimento de inspeção dos equipamentos.
- 5.8.3.3 Os competidores devem estar no local com todos os equipamentos disponíveis para inspeção, conforme instruído pelo Juiz Chefe.
- 5.8.3.4 Equipamentos que não tenham sido inspecionados e aprovados pela banca de juízes não poderão ser usados em nenhum salto da competição. A violação desta regra resultará em uma pontuação zero para o salto.
- 5.8.3.5 Se for determinado que um traje não está em conformidade com os itens 5.8.1 e

5.8.2, o competidor não terá permissão para usar esse traje na competição.

5.8.4 O painel de juízes deve consultar o Painel Consultivo de Competidores quando um determinado tipo de modificação for identificado pela primeira vez.

5.8.4.1 Se o mesmo tipo de modificação for encontrado novamente, não é necessário consultar o Painel Consultivo de Competidores.

5.8.4.2 A decisão final de permitir ou não o uso de qualquer equipamento na competição permanece com o painel de juízes.

5.8.5 Os wingsuits serão inspecionados e marcados por um juiz. Somente os wingsuits marcados poderão ser usados na competição. O uso de um wingsuit não marcado resultará em nota zero para aquele salto.

5.8.6 O mesmo equipamento, inspecionado e aprovado pelos juízes, deverá ser usado durante toda a competição. Em circunstâncias excepcionais, um wingsuit poderá ser trocado com o consentimento do Juiz Chefe, por exemplo, se o wingsuit original for danificado e não puder ser consertado.

5.8.6.1 Na primeira vez que um competidor for flagrado usando equipamento modificado, ele receberá nota zero para aquele salto. Se isso acontecer uma segunda vez, resultará na desclassificação do competidor de participar de outras competições, incluindo a exclusão de quaisquer resultados já obtidos durante a competição. O competidor será marcado como “desclassificado” e será listado na classificação após todos os outros competidores.

5.8.6.2 Se qualquer membro da seleção nacional for desclassificado, a seleção nacional também será desclassificada.

5.8.7 Os competidores não devem carregar peso adicional ou removível em seu corpo ou equipamento. Eles devem ser pesados pelo Juiz Chefe, ou por uma pessoa designada pelo Juiz Chefe, no início da competição, vestindo todo o seu equipamento normal de salto, para estabelecer um peso de referência. O Juiz Chefe, ou uma pessoa designada pelo Juiz Chefe, deve realizar verificações de peso aleatórias subsequentes, que podem flutuar em relação ao peso de referência em no máximo +/- 2 kg antes de exigir uma inspeção. Se a adição ou remoção de peso for detectada, o resultado para esse salto será zero. Esta decisão não será motivo para protesto.

5.8.8 Cada competidor deve usar um PLD fornecido pelo Organizador e emitido por um Juiz. O dispositivo será fixado no equipamento do saltador com a antena tendo uma visão clara do céu, localizado e posicionado a contento do Juiz. Esta decisão não será motivo para protesto.

5.8.8.1 Uma vez que o dispositivo tenha sido fixado, o PLD e o equipamento ao qual o PLD está fixado permanecerão sob a custódia dos juízes durante toda a competição.

5.8.8.2 Se, a qualquer momento após o início da competição, o Juiz Chefe considerar a posição de montagem do PLD insatisfatória, o Juiz Chefe poderá exigir que o PLD seja remontado ou que o competidor use um segundo PLD montado em seu capacete, corpo ou equipamento, a contento do Juiz Chefe. Esta decisão não será motivo para protesto.

5.9 PAINEL CONSULTIVO DE COMPETIDORES

5.9.1 O Painel Consultivo de Competidores é composto por no máximo cinco (5)

competidores de wingsuit registrados.

5.9.1.1 Os membros do painel serão indicados pelos competidores de wingsuit registrados.

5.9.1.2 No máximo um (1) membro do painel poderá ser indicado por cada delegação.

5.9.1.3 A lista dos membros do painel deve ser enviada ao Juiz Chefe antes do início da inspeção de wingsuit agendada.

5.10 DETERMINAÇÃO DOS VENCEDORES

5.10.1 As penalidades decorrentes de 5.6.2 e 5.6.3 serão aplicadas ao resultado, conforme medido em 5.3, para cada tarefa em cada rodada. O resultado penalizado será arredondado para uma casa decimal para as tarefas de tempo e velocidade e para números inteiros para a tarefa de distância.

5.10.2 Cada tarefa válida em cada rodada será pontuada com base no melhor resultado da tarefa realizada nessa rodada, conforme determinado em 5.10.1. O melhor resultado receberá uma pontuação de 100%. Os demais resultados serão pontuados com uma porcentagem do melhor resultado. A pontuação será arredondada para uma casa decimal apenas para fins de exibição, sendo a pontuação não arredondada utilizada para cálculos posteriores.

5.10.3 Para cada tarefa, as pontuações calculadas em 5.10.2 serão calculadas em média para cada competidor, resultando na pontuação da tarefa. A pontuação da tarefa será arredondada para uma casa decimal apenas para fins de exibição, sendo a pontuação não arredondada utilizada para cálculos posteriores.

5.10.4 As três pontuações das tarefas, conforme determinado em 5.10.3, para cada competidor serão somadas e arredondadas para uma casa decimal para obter a pontuação total do competidor.

5.10.5 A pontuação total arredondada será usada para fins de exibição e para determinar a classificação.

5.10.6 Em caso de empate nos três primeiros lugares, as seguintes regras de desempate se aplicam:

5.10.6.1 Um salto de desempate será realizado. A tarefa será sorteada aleatoriamente pelo Juiz Chefe.

5.10.6.2 Se o empate não puder ser resolvido pelo salto de desempate, os competidores em questão terão a mesma classificação.

5.10.6.3 Quaisquer outros empates na classificação resultarão em igual classificação.

5.10.7 **Campeão da Tarefa Individual:** O Campeão individual de Tempo, Distância e Velocidade é o competidor com a maior pontuação agregada na tarefa específica.

5.10.8 **Campeão Geral:** O competidor com a maior pontuação agregada em todas as tarefas válidas. Se houver menos de uma rodada válida, não haverá Campeão Geral.

5.10.9 **Campeã Geral Feminina:** A competidora feminina com a maior pontuação agregada em todas as tarefas. Se houver menos de uma rodada válida, não haverá Campeã Geral Feminina.

5.1.1 **Campeão Nacional Combinado por Equipes:** A equipe que acumular a maior pontuação total, considerando a pontuação de cada membro. Caso haja menos de uma rodada válida, não haverá um Campeão Nacional Combinado por Equipes.

6 EVENTO ACROBÁTICO

6.1 OBJETIVO

6.1.1 O objetivo é que uma equipe de dois atletas e um cinegrafista execute sequências de manobras aéreas — obrigatórias e livres — dentro de uma faixa de altitude definida, demonstrando precisão, controle e trabalho em equipe por meio de rotações, transições e grips coordenadas.

6.1.2 Não há distinção de gênero.

6.1.3 Detalhes para transmissão e gravação de vídeo podem ser encontrados em SC5 5.2.6.

6.2 PROGRAMA

6.2.1 A competição consistirá em sete rodadas. O número mínimo de rodadas para uma competição válida será de uma (1) rodada.

6.2.2 As sete (7) rodadas consistirão em:

6.2.2.1 Quatro (4) rodadas de rotina obrigatórias

6.2.2.2 Três (3) rodadas de rotina livre

6.2.3 A ordem das rotinas deve ser F-C-C-F-C-C-F (C = Obrigatório; F = Livre).

6.3 ALTITUDE DE SAÍDA E TEMPO DE TRABALHO

6.3.1 A menos que especificado de outra forma nesta seção, a altitude mínima de saída é 3.658 m/12.000 pés de altitude geométrica. A altitude máxima de saída (no início da corrida de salto) é de 3810m/12.500 pés de altitude geométrica.

6.3.1.1 Se o PLD registrar uma altitude de saída inferior à altitude mínima de saída a equipe poderá optar por aceitar a pontuação do salto. A equipe deve tomar uma decisão imediata e informar o Juiz Chefe da sua decisão; caso contrário, um ressalto será concedido automaticamente.

6.3.1.2 Para uma rodada livre, se o PLD registrar uma altitude de saída superior à altitude máxima de saída, a equipe poderá optar por aceitar a pontuação do salto. A equipe deve tomar uma decisão imediata e informar o Juiz Chefe da sua decisão; caso contrário, um ressalto será concedido automaticamente.

6.3.1.3 Para uma rodada obrigatória, exceder a altitude máxima de saída não é motivo para um ressalto.

6.3.2 Tempo de trabalho é o tempo gasto, medido em segundos arredondado para o décimo (0,1) de segundo mais próximo, na Janela de Altitude desde o primeiro cruzamento do limite superior pelo DTM até o primeiro cruzamento do limite inferior pelo DTM.

6.3.3 A menos que especificado de outra forma nesta seção, o limite inferior da Janela de Altitude será de 7.500 pés verticais abaixo do limite superior.

6.3.4 Apenas por razões meteorológicas e/ou de Controle de Tráfego Aéreo, e com o consentimento do Juiz Chefe, o Diretor da Competição pode baixar a altitude de saída para não inferior a 3048m/10.000 pés e continuar a competição. No entanto, se a altitude de saída for reduzida, deve-se solicitar uma rodada completa para todas as equipes.

6.3.5 Se a altitude de saída for reduzida para 3.505 m/11.500 pés AGL ou menos, o limite

inferior da Janela de Altitude será de 5.000 pés verticais abaixo do limite superior.

6.4 REGRAS GERAIS

- 6.4.1** A altitude de implantação de cada equipe será pré-determinada pelo Diretor do Campeonato para maximizar a separação da equipe e não poderá exceder 5.000 pés AGL.
- 6.4.2** Os competidores podem mudar seu papel na equipe de salto em salto; no entanto, eles só podem desempenhar um papel (Atleta A, Atleta B, Videógrafo) durante um salto.
- 6.4.3** O Atleta (definido como Atleta A, Atleta B) que executa a primeira manobra em cada rotina obrigatória é definido como Atleta A; isso estabelece o papel do atleta nas sequências (descritas no ANEXO A – SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS ACROBÁTICAS DE WINGSUIT FLYING) para o restante da rotina.
- 6.4.4** A ordem de eliminação de cada rodada da competição será determinada pelo Diretor da Competição.
- 6.4.5** Representação:
 - 6.4.5.1** Uma equipe pode representar apenas um (1) NAC.
 - 6.4.5.2** Cada participante pode ser membro de apenas uma equipe.

6.5 EQUIPAMENTO

- 6.5.1** O Membro Designado da Equipe (DTM) deve usar um PLD fornecido pelo Organizador e emitido por um Juiz. O dispositivo será conectado ao equipamento do DTM com a antena tendo uma visão clara do céu, localizada e posicionada para a satisfação do juiz. Esta decisão não será motivo para protesto

6.6 ROTINAS COMPULSÓRIAS

- 6.6.1** As Rotinas Obrigatórias consistem em 3 (três) Sequências Obrigatórias conforme descrito no ANEXO A – SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE VOO ACROBÁTICO DE WINGSUIT.
- 6.6.2** As sequências obrigatórias podem ser repetidas até o final do tempo de trabalho.
- 6.6.3** As Sequências Obrigatórias a serem usadas em cada salto são determinadas por sorteio aleatório
- 6.6.4** O sorteio de todas as sequências de rodadas obrigatórias 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.
- 6.6.5** As sequências apresentadas no ANEXO A - AS SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE VÔO DE WINGSUIT ACROBÁTICO serão colocadas individualmente em um recipiente. A retirada individual do container, (sem reposição), determinará as sequências a serem saltadas em cada rodada. Uma sequência, uma vez sorteada, será posta de lado e não pode ser usada novamente. No entanto, se todas as sequências disponíveis foram usadas e o sorteio não foi concluído, o processo será reiniciado até que o sorteio seja concluído.
- 6.6.6** A ordem das sequências obrigatórias é determinada pela ordem em que são sorteadas.
- 6.6.7** Após a conclusão do sorteio conforme determinado em 6.6.5, o Juiz Chefe

determinará se o desempate será uma Rodada Livre ou Rodada Obrigatória usando o seguinte procedimento:

6.6.7.1 Um marcador de Rodada Livre e um marcador de Rodada Obrigatória serão colocados em um recipiente. Um marcador será retirado do contêiner para determinar o tipo de rodada de desempate.

6.6.7.2 Se a rodada de desempate determinada em 6.6.7.1 for uma Rodada Obrigatória, as Sequências serão sorteadas de acordo com 6.6.5 e 6.6.6.

6.7 ROTINAS LIVRES

6.7.1 O conteúdo da (s) Rotina (s) Livre (s) é escolhido inteiramente pela Equipe e pode ou não incluir grips.

6.7.2 A equipe pode realizar a mesma Rotina Livre em cada Rodada Livre.

6.8 RESSALTOS

6.8.1 Em uma situação em que a evidência em vídeo seja considerada insuficiente para julgamento (NV – ver 7.2.7.9) pela maioria do painel de jurados, o equipamento de vídeo ar-ar será entregue diretamente ao VRP para avaliação e determinação, conforme segue:

6.8.2 Se o VRP determinar que houve abuso intencional das regras pela equipe, nenhum ressalto será concedido e a pontuação da equipe para esse salto será zero (0).

6.8.3 Caso o VRP determine que a insuficiência da evidência em vídeo se deve a um fator que a equipe controla o salto, não será concedido um novo salto e a equipe receberá uma pontuação com base nas evidências de vídeo disponíveis.

6.8.4 Se o VRP determinar que a insuficiência das evidências de vídeo se deve às condições climáticas ou a uma causa fora do controle da equipe, será concedido um novo salto.

6.8.5 Contato ou outros meios de inferência entre o(s) atleta(s) e/ou o cinegrafista de uma equipe não serão motivos para um novo salto.

6.8.6 Problemas com o equipamento de um competidor (excluindo equipamentos de vídeo ar-ar) não serão motivos para um novo salto.

6.8.7 Condições climáticas adversas durante um salto não são motivos para protesto. No entanto, em circunstâncias não cobertas por 6.8.1, um novo salto poderá ser concedido devido a condições climáticas adversas, a critério do Juiz Chefe.

6.9 DETERMINAÇÃO DOS VENCEDORES

6.9.1 Os vencedores (1º, 2º e 3º) são as equipes com as três maiores pontuações totais em todas as rodadas concluídas.

6.9.2 Em caso de empate nas três primeiras colocações, será realizado o salto de desempate, conforme determinado em 6.6.7.

6.9.3 Se o empate não puder ser desfeito pelo salto de desempate, o seguinte procedimento será aplicado até que uma colocação clara seja determinada:

6.9.3.1 A melhor pontuação e, em seguida, a segunda melhor pontuação de todas as rodadas livres concluídas.

6.9.3.2 A melhor pontuação e, em seguida, a segunda melhor pontuação de todas as rodadas obrigatórias concluídas.

6.1.1 Quaisquer outros empates na classificação terão igualdade de colocação.

7 JULGAMENTO E PONTUAÇÃO

7.1 EVENTO DE PERFORMANCE

7.1.1 Cada salto deverá ser importado para o sistema oficial de pontuação por um membro do painel de juízes ou pelo Diretor Técnico de Pontuação.

7.1.2 Cada salto será avaliado por pelo menos **2 Juízes**. Todos os juízes devem ser juízes da CBPq/FAI de Wingsuit.

7.1.3 Juízes CBPq/FAI Wingsuit Flying em Treinamento, desde que estejam sob a supervisão direta do Chefe de Juízes de Treinamento ou de seu representante, tendo participado da Conferência de Juízes, podem ser usados além do Painel Oficial de Juízes.

7.1.4 As pontuações (conforme definido em 5.10.2) e quaisquer dados de desempenho associados, com exceção dos resultados calculados (conforme definido em 5.10.1), não devem ser publicados até que a tarefa que inclui essas pontuações esteja concluída.

7.1.4.1 Imediatamente após os dados serem baixados e avaliados de acordo com 7.1.2, os resultados calculados (conforme definido em 5.10.1) serão publicados.

7.2 EVENTO ACROBÁTICO

7.2.1 Uma vez que qualquer membro da equipe tenha deixado a aeronave, o salto será avaliado e pontuado.

7.2.2 O cinegrafista deverá fornecer as evidências em vídeo necessárias para julgar cada salto e mostrar o desempenho da equipe a terceiros relevantes. É responsabilidade do cinegrafista mostrar a saída dos atletas de forma que o início do tempo de execução possa ser claramente determinado. Se, na opinião do painel de juízes, o início do tempo de execução não puder ser claramente determinado no vídeo, uma penalidade de 10% será deduzida da pontuação total da equipe para aquele salto, conforme determinado em 7.2.9.2 ou 7.2.9.3.

7.2.3 A avaliação de cada salto da competição ocorrerá durante todo o tempo de trabalho, mas poderá ser interrompida antes do término do tempo de trabalho caso a equipe abandone a apresentação.

7.2.4 Procedimentos de julgamento:

7.2.4.1 Os saltos serão julgados utilizando as evidências em vídeo fornecidas pelo cinegrafista.

7.2.4.2 Um painel composto por cinco **(5) juízes** deve avaliar a rotina de cada equipe. Sempre que possível, uma rodada completa deve ser julgada pelo mesmo painel.

7.2.4.3 Os juízes podem visualizar o salto no máximo três (3) vezes. Uma quarta visualização pode ser permitida a critério do Juiz do Evento.

7.2.5 Todas as visualizações devem ser em velocidade normal.

7.2.6 Os juízes utilizarão o sistema eletrônico de pontuação para registrar a avaliação da apresentação. Ao final do tempo de trabalho, será aplicado um congelamento de imagem em cada visualização, com base no tempo registrado apenas na primeira visualização. Os juízes podem corrigir seu registro de avaliação após o salto ter sido julgado. Correções no registro de avaliação só podem ser feitas antes que o Juiz

Chefe assine a folha de pontuação.

7.2.7 Pontuação das Rodadas Obrigatórias:

7.2.7.1A rodada é avaliada usando dois (2) critérios: estilo e número de grips.

7.2.7.2Os juízes atribuirão a cada um dos dois critérios acima uma pontuação com base nas diretrizes do Anexo B.

7.2.7.3Um ponto será atribuído para cada grip pontuado dentro do tempo de execução de cada rodada, conforme determinado pela maioria dos juízes. A pontuação atribuída aos grips serão apenas em números inteiros.

7.2.7.4Para uma infração de manobra, zero (0) pontos serão atribuídos ao grip seguinte à infração.

7.2.7.5Para uma infração de sequência, zero (0) pontos serão atribuídos a todos os grips incluídos na sequência.

7.2.7.6Para cada omissão de grip, um (1) ponto será deduzido do total determinado em 7.2.7. 3..

7.2.7.7Para cada manobra omitida da ordem exigida, conforme determinado pela maioria dos juízes, 1,5 pontos serão deduzidos da pontuação de estilo atribuída por cada juiz.

7.2.7.8Quando uma manobra for omitida, o grip associado a essa manobra também será considerado como omitido e pontuado de acordo com 7.2.7.6.

7.2.7.9A maioria dos juízes deve concordar para determinar uma situação de NV (Não Verificação).

7.2.7.10 Se, após a conclusão das visualizações e dentro de quinze segundos após o conhecimento do resultado, o Juiz Chefe, o Juiz do Evento ou qualquer juiz do painel considerar que ocorreu uma avaliação absolutamente incorreta de um grip, o Juiz Chefe ou o Juiz do Evento determinará que apenas a(s) parte(s) do salto em questão seja(m) revisada(s). Se a revisão resultar em uma decisão de quatro a um dos juízes sobre a(s) parte(s) da execução em questão, a avaliação desse grip será ajustada de acordo. Apenas uma avaliação é permitida para cada salto.

7.2.7.11 A pontuação mínima para qualquer um dos critérios é zero pontos.

7.2.8 Pontuação das Rotinas Livres:

7.2.8.1A rotina é avaliada usando três (3) critérios: estilo, plano de salto e trabalho de câmera.

7.2.8.2Os juízes atribuirão a cada um dos três critérios acima uma pontuação com base nas diretrizes do Anexo B.

7.2.9 Cálculo da pontuação:

7.2.9.1A pontuação da equipe para uma rodada para cada um dos critérios em 7.2.7 e 7.2.8, exceto grips, é calculada descartando as pontuações alta e baixa e calculando a média das três pontuações restantes, arredondadas para uma casa decimal.

7.2.9.2Para rodadas livres, a pontuação da equipe para estilo, plano de salto e câmera calculado em 7.2.8.1 terá peso de 0% a 100% para cada critério para todas as equipes daquela rodada, a pontuação mais alta sendo ponderada de 100% (100), e uma pontuação zero sendo ponderada em 0% (0). A pontuação total da equipe para uma rodada é então calculada adicionando as três pontuações percentuais

ponderadas para aquela rodada.

7.2.9.3 Para rodadas obrigatórias, a pontuação da equipe para o estilo, conforme calculado em 7.2.8.1, e para grips, conforme calculado em 7.2.6.5 e 7.2.6.6, terá peso de 0% a 150% para cada critério para todas as equipes daquela rodada, sendo a pontuação mais alta ponderada 150% (150), e a pontuação zero sendo ponderada 0% (0). A pontuação total da equipe para uma rodada é então calculada somando as duas pontuações percentuais ponderadas para aquela rodada.

7.2.9.4 A pontuação final da equipe para o evento é a soma das pontuações totais de todas as rodadas concluídas, conforme calculado em 7.2.8.2 e 7.2.8.3.

7.2.10 Todas as pontuações de cada juiz serão tornadas públicas.

7.3 SALTOS DE TREINAMENTO

7.3.1 Um dia será reservado antes do início da competição para que cada equipe de Acrobática e cada competidor de Performance tenha a oportunidade de realizar dois (2) saltos de treinamento.

7.3.1.1 A aeronave a ser utilizada na competição será a mesma utilizada para esses saltos de treinamento.

7.3.1.2 Caso uma equipe ou competidor opte por realizar menos do que os dois (2) saltos de treinamento permitidos, ou se não for possível realizar os dois (2) saltos de treinamento oficiais programados devido às condições climáticas ou outras circunstâncias, isso não será motivo para protesto.

7.3.2 As equipes de Acrobática podem enviar um (1) vídeo e o arquivo PLD associado antes do dia do seminário dos juizes, que será avaliado durante o seminário.

7.3.2.1 O Juiz Chefe deve indicar o método de envio dos vídeos e arquivos PLD no Boletim nº 2.

7.3.2.2 As notas atribuídas a esses vídeos serão disponibilizadas às equipes antes do dia oficial de treino.

7.4 OUTRAS RESPONSABILIDADES DE JULGAMENTO E DESEMPENHO ACROBÁTICO

7.4.1 A pedido do Juiz Chefe, um ou mais indivíduos, supervisionados pelo Juiz Chefe (ou estagiários sob a supervisão do Juiz Chefe de Treinamento) devem ser fornecidos pelo organizador para apoiar os juizes em equipamentos, dispositivos e dados gestão.

7.4.2 O Diretor da Prova, ou alguém indicado pelo Diretor da Prova, deverá observar os competidores durante a descida e na abertura. Este observador deve verificar quaisquer condições ou incidentes que possam constituir motivo para um ressalto e/ou desqualificação por razões de segurança.

7.4.3 O Juiz Chefe e / ou Diretor de Prova pode interromper o evento se determinar que as condições meteorológicas não são seguras para a realização do evento. Esta decisão não é motivo para protesto.

8 REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO

8.1 TÍTULO DA COMPETIÇÃO

“_____CAMPEONATO BRASILEIRO DE WINGSUIT FLYING – VERSÃO 20XX”

ou

“TORNEIO/COPA BRASILEIRO DE WINGSUIT FLYING – VERSÃO 20XX”

ou

“_____CAMPEONATO GAUCHO/PAULISTA/CARIOCA/ETC DE WINGSUIT FLYING – VERSÃO 20xx”

8.2 OBJETIVOS DA COMPETIÇÃO

- 8.2.1 A duração máxima de qualquer Evento Wingsuit Flying não deve exceder 6 dias de competição.
- 8.2.2 Determinar os Campeões (1º, 2º, 3º) do Wingsuit Performance Flying.
- 8.2.3 Determinar os Campeões (1º, 2º, 3º) do Voo Acrobático Wingsuit.
- 8.2.4 Promover e desenvolver treinamento e competição de Wingsuit Flying.
- 8.2.5 Estabelecer novos Recordes Brasileiros de competição de Wingsuit Flying.
- 8.2.6 Apresentar uma imagem visualmente atraente dos saltos da competição e classificações oportunas (pontuações) para competidores, espectadores e mídia.
- 8.2.7 Trocar ideias e fortalecer relações amigáveis entre pilotos de wingsuit, juízes e pessoal de apoio de todas as afiliadas.
- 8.2.8 Permitir que os participantes compartilhem e troquem experiências, conhecimentos e informações.
- 8.2.9 Para melhorar os métodos e práticas de julgamento.

8.3 COMPOSIÇÃO DE DELEGAÇÕES

- 8.3.1 Cada delegação pode ser composta por: **(aplicado a competições internacionais)**
 - 8.3.1.1 Um Chefe de Delegação.
 - 8.3.1.2 Um Gerente/Treinador de Equipe.
 - 8.3.1.3 Um Intérprete.
 - 8.3.1.4 Um máximo de dez (10) competidores para um Campeonato Mundial de Paraquedismo – sete (7) vagas abertas a competidores masculinos ou femininos e três (3) vagas exclusivas para competidores do gênero minoritário.
 - 8.3.1.5 Um máximo de doze (12) competidores para uma Copa do Mundo ou um Campeonato Continental – nove (9) vagas abertas a competidores masculinos ou femininos e três (3) vagas exclusivas para competidores do gênero minoritário.
 - 8.3.1.6 Um máximo de duas (2) equipes acrobáticas para um Campeonato Mundial.
 - 8.3.1.7 Um máximo de quatro (4) equipes acrobáticas para uma Copa do Mundo ou Campeonato Continental.
 - 8.3.1.8 Acompanhantes e pessoal de apoio adicional a critério do organizador do evento.

8.4 COMPOSIÇÃO DE UMA EQUIPE DE VÔO DE DESEMPENHO NACIONAL DE WINGSUIT

- 8.4.1 Para delegações com 3 competidores inscritos, os competidores formarão automaticamente a equipe nacional no momento da inscrição, a menos que o Chefe de Delegações ou o Chefe de Equipe discorde.

- 8.4.2 Para delegações com mais de três competidores inscritos, o NAC pode indicar 3 de seus competidores para formar a equipe nacional. Isso deve ser feito antes da definição da ordem de largada. Há apenas uma equipe por NAC.
- 8.4.3 Além dos três membros da equipe, um membro reserva (suplente) pode ser indicado em conjunto. A equipe poderá utilizar o suplente, sujeito às seguintes restrições:
- 8.4.3.1 O suplente deve ser um competidor registrado no NAC e participar de todas as rodadas.
- 8.4.3.2 Em caso de lesão de um dos três membros titulares da equipe, as pontuações obtidas até então permanecem válidas para o total da equipe, e as pontuações do suplente serão utilizadas em todas as rodadas restantes (sem possibilidade de troca).
- 8.4.3.3 A equipe poderá optar por utilizar as pontuações do suplente apenas uma vez e somente se o membro lesionado não puder continuar saltando durante toda a competição (sem substituição parcial devido à ausência temporária por lesão).
- 8.4.3.4 Não serão concedidas medalhas adicionais ao suplente, independentemente de suas pontuações terem sido utilizadas pela equipe ou não.

8.5 PRÊMIOS E RECONHECIMENTOS

8.5.1 Evento de Performance

8.5.1.1 Prova de Tempo: Campeão, 2º e 3º lugar.

8.5.1.2 Prova de Distância: Campeão, 2º e 3º lugar.

8.5.1.3 Prova de Velocidade: Campeão, 2º e 3º lugar.

8.5.1.4 Geral: Campeão, 2º e 3º lugar.

8.5.1.5 Geral Feminino: Campeã, 2º e 3º lugar.

8.5.1.6 Equipe Nacional de Voo de Performance WS: Campeão, 2º e 3º lugar.

8.5.1.7 As bandeiras dos competidores de performance classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar serão hasteadas, e o hino nacional do vencedor do primeiro lugar será executado.

Caso um competidor de performance da FAI Internacional esteja entre os três primeiros colocados, a bandeira da FAI será hasteada para essa equipe. Caso o competidor da prova de performance conquiste o primeiro lugar, o hino da FAI será executado.

8.5.2 Medalhas para o Evento Acrobático serão concedidas a:

8.5.2.1 Equipes campeãs, 2º e 3º lugares.

8.5.2.2 As bandeiras das equipes acrobáticas que conquistarem o primeiro, segundo e terceiro lugares serão hasteadas, e o hino nacional da equipe vencedora do primeiro lugar será executado.

8.5.2.3 Caso uma equipe acrobática internacional da FAI esteja entre os três primeiros lugares, a bandeira da FAI será hasteada para essa equipe. Caso a equipe internacional conquiste o primeiro lugar, o hino da FAI será executado.

8.5.3 O título de Campeão Mundial ou Continental é concedido ao competidor ou equipe que conquistar o primeiro lugar em um Campeonato Mundial/Continental de

Paraquedismo da FAI.

- 8.5.4 O título de Vencedor da Copa do Mundo é concedido ao competidor ou equipe que conquistar o primeiro lugar em uma Copa do Mundo da FAI.

ANEXO A

SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE VOO DE WINGSUIT ACROBÁTICO

- As sequências obrigatórias podem ser divididas em elementos separados durante a execução, mas isso resultará em uma pontuação menor no quesito estilo.
- A última posição de cada sequência obrigatória leva à posição inicial da próxima sequência obrigatória e é contada como um grip.

Os atletas são definidos como Atleta A e B.

Sequência A: “Up and Over”

- Os atletas estão em voo normal com um grip.
- Os atletas mostram separação total e então o atleta A faz a transição do atleta B para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram uma separação total e então o atleta B faz a transição do atleta A para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.

Sequência B: Rock and Roll

- Os atletas estão em voo normal com um grip.
- Os atletas mostram separação total e então o atleta A executa um barrel roll.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram separação total e então o atleta B executa um barrel roll.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.

Sequência C: Revolutions

- Os atletas estão em voo normal com um grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A transita sobre o atleta B para o outro lado e então faz a transição de volta para o atleta B para a posição inicial original.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram uma separação total e o atleta B transita sobre o atleta A para o outro lado e, em seguida, faz a transição de volta para o atleta A para a posição inicial original.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.

Sequência D: Roll Over

- Os atletas estão em voo normal com um grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A executa um barrel roll sobre o atleta B para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram separação total e o atleta B executa um barrel roll sobre o atleta A para o outro lado.

- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.

Sequência E: Duck and Roll

- Os atletas estão em voo normal com um grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A executa um barrel roll sob o atleta B para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram separação total e o atleta B executa um barrel roll sob o atleta A para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.

Sequência F: Déjà vu

- Os atletas estão em voo normal com um grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A faz a transição do atleta B para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A transita sobre o atleta B de volta para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram separação total e as transições do atleta B sobre o atleta A para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram uma separação total e as transições do atleta B sobre o atleta A de volta para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.

Sequência G: Yin Yang

- Os atletas estão em voo normal com um grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e as transições do atleta A para o voo invertido.
- Os atletas pegam a mão (grip) em orientação mista.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A faz a transição para o voo normal.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram separação total e as transições do atleta B para o voo invertido.
- Os atletas pegam a mão (grip) em orientação mista.
- Os atletas mostram separação total e as transições do atleta B para o voo normal.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.

Sequência H: Back to Back

- Os atletas estão em voo normal com um grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e ambos fazem a transição para o voo invertido.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo invertido.

- Os atletas mostram separação total e ambos fazem a transição para o voo normal.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.

Sequência I: Pancakes

- Os atletas estão em voo normal com um grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A transita para o voo invertido sobre o atleta B para o outro lado.
- Os atletas pegam a mão (grip) em orientação mista.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A faz a transição de volta para o voo normal sobre o atleta B para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram separação total e as transições do atleta B para o voo invertido sobre o atleta A para o outro lado.
- Os atletas pegam a mão (grip) em orientação mista.
- Os atletas mostram separação total e o atleta B transita para o voo normal sobre o atleta A para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal

Sequência J: Pancakes invertido

- Os atletas estão em voo normal com um grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A faz a transição para o voo invertido sob o atleta B para o outro lado.
- Os atletas pegam a mão (grip) em orientação mista.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A faz a transição para o voo normal sob o atleta B para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.
- Os atletas mostram separação total e as transições do atleta B para o voo invertido sob o atleta A para o outro lado.
- Os atletas pegam a mão (grip) em orientação mista
- Os atletas mostram separação total e o atleta B transita para o voo normal sob o atleta A para o outro lado.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal.

Sequência K: Hand to Foot

- Os atletas estão em voo normal com um aperto de mão(grip).
- Atletas mostram total separação.
- O Atleta A faz uma grip com o pé(grip) em voo normal do mesmo lado do Atleta B.
- Atletas mostram total separação.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal do mesmo lado.
- Os Atletas mostram total separação.

- O Atleta B faz uma grip com o pé (grip) em voo normal do mesmo lado do Atleta A.
- Os atletas mostram total separação.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal do mesmo lado.

Sequência L: Hand to Foot invertido

- Os atletas estão em voo normal com um grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e as transições do atleta A para o voo invertido.
- O Atleta A segura o pé (grip) em voo invertido do mesmo lado do atleta B.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A faz a transição para o voo normal.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal do mesmo lado.
- Os atletas mostram separação total e as transições do atleta B para o voo invertido.
- O atleta B faz uma grip com o pé (grip) em voo invertido do mesmo lado do atleta A.
- Os atletas mostram separação total e as transições do atleta B para o voo normal.
- Os atletas seguram a mão (grip) em voo normal do mesmo lado.

Sequência M: Hand to Foot no Pé Oposto

- Os atletas estão em voo normal com uma grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A faz a transição sobre o atleta B para o outro lado.
- O atleta A faz uma grip de pé em voo normal no Atleta B.
- Os atletas mostram separação total e o atleta B faz a transição sobre o atleta A para o outro lado.
- O atleta B faz uma grip de pé em voo normal no atleta A.
- Os atletas mostram separação total e o atleta B voa para a posição inicial original.
- Os atletas fazem uma grip de mão em voo normal.

Sequência N: Corkscrew

- Os atletas estão em voo normal com uma grip de mão.
- Os atletas mostram separação total e o atleta A faz um giro de 540° sobre o atleta B para o outro lado, terminando em voo invertido.
- Os atletas fazem uma grip de mão em orientação mista.
- Os atletas mostram separação total e o atleta B executa um giro de 540° sobre o atleta A para o outro lado, terminando em voo invertido.
- Os atletas fazem uma grip de mão em voo invertido.
- Os atletas mostram separação total e ambos fazem a transição para o voo normal.
- Os atletas fazem uma grip de mão em voo normal.

Sequência O: Scary Roll

- Os atletas estão em voo normal com um grip firme.
- Ambos os atletas fazem a transição para o voo invertido, mantendo o grip, com o

atleta A passando por cima do atleta B.

- Se o grip for mantido durante toda a transição, um ponto será adicionado ao número de grips.
- Se grip não for mantido, uma infração será marcada e os atletas poderão omitir a manobra seguinte.
- Os atletas mostram separação total e fazem a transição para o voo normal.
- Os atletas fazem um grip firme durante o voo normal.
- Ambos os atletas fazem a transição para o voo invertido, mantendo o grip, com o atleta B passando por cima do atleta A.
- Se o grip for mantido durante toda a transição, um ponto será adicionado ao número de grips.
- Se o grip não for mantido, uma infração será marcada e os atletas poderão omitir a manobra seguinte.
- Os atletas mostram separação total e fazem a transição para o voo normal.
- Os atletas fazem um grip firme durante o voo normal.

ANEXO B

CRITÉRIOS DE JULGAMENTO DO WINGSUIT ACROBÁTICO

B-1 PONTUAÇÃO DO GRIP

A pontuação de Grip é necessária apenas para as rodadas obrigatórias

- Cada grip completado no início, durante e entre cada manobra da sequência obrigatória será somada para criar o número total de grips.
- Se vários grips forem feitos durante e entre cada manobra da sequência obrigatória, apenas uma grip será contabilizado.
- Uma grip que não puder ser visto ou que a maioria dos juízes considerar que não atende à definição da Seção 2 não será incluído no número total de grips.
- Para a sequência Scary Roll, o grip anterior à transição para o voo invertido deve ser determinado como uma grip pontual antes da transição para o voo invertido. Evidências fornecidas após o início da transição não podem ser usadas para estabelecer a grip como pontual.

B-2 PONTUAÇÃO POR ESTILO

Os juízes atribuem uma pontuação (entre 0,0 e 10,0, com até uma casa decimal) para cada uma das quatro (4) Rodadas Obrigatórias e três (3) Rodadas Livres, utilizando as seguintes diretrizes:

- 10,0 pontos - A rotina é executada impecavelmente, sem erros perceptíveis.
- 6,0-9,9 pontos - A rotina é executada com pequenos erros.
- 3,0-7,0 pontos - A rotina é executada com erros médios.
- 0,1-4,0 pontos - A rotina é executada com erros graves.
- 0,0 pontos - A rotina não é executada ou não é identificável.

Exemplos de estilo:

- **Habilidades de voo:** capacidade de manobrar suavemente ou voar em qualquer orientação (vertical, horizontal, voar para trás, etc.).
- **Precisão, controle:** Capacidade da equipe de demonstrar controle do corpo e suavidade nas transições. Todos os movimentos feitos pela equipe são precisos e deliberados, sem muitos movimentos “nervosos” nos braços, pernas e corpo ou cabeceio.
- **Trabalho em equipe:** a capacidade da equipe de realizar movimentos juntos para criar um desempenho unificado.
- **Posição corporal:** a postura dos executantes deve apresentar uma posição limpa e definida de braços e pernas, ideal para o voo.
- **Grips:** cada Grip é feito de maneira suave e totalmente controlada.
- **Nivelamento:** o atleta está ajustando a razão de queda e o nível de acordo com cada manobra.
- **Proximidade:** os atletas ficam próximos, nunca se afastando mais do que uma distância corporal.

- **Transições:** manobras mais complexas são feitas de acordo com as figuras pretendidas, ao invés de divididas em dois ou mais elementos mais simples.

Exemplos de pequenos erros:

- Manobra: termine ligeiramente fora do rumo (heading), leve oscilação, etc.
- Manobra: braços dobrados para baixo ou para frente, joelhos dobrados
- Manobra: grip feitos resultando em tensão e movimento

Exemplos de erros médios:

- Manobra: significativamente fora do rumo, oscilação, rotação insuficiente, etc.
- Manobra: grip feitas com força considerável, não totalmente no controle

Exemplos de grandes erros:

- Manobra: faltam completamente os elementos necessários ou são executadas de forma tão inadequada que a manobra é quase irreconhecível.
- Não gerar movimento para frente (usando propriedades aerodinâmicas do Wingsuit).
- Manobra: grip feitos com força considerável, resultando em voo fora de controle por um ou ambos os atletas.

B-3 PONTUAÇÃO DO CÂMERA

Os juízes darão duas (2) pontuações para trabalho de câmera: uma para Qualidade (entre 0,0 e 7,0, até uma casa decimal); e um para Trabalho Progressivo (entre 0,0 e 3,0, até uma casa decimal) para cada uma das três (3) Rodadas Livres, usando as seguintes orientações, com base no (s) pior (s) erro (s) julgado (s) no trabalho de câmera:

Qualidade

- 7,0 pontos - A filmagem é impecável, sem erros perceptíveis.
- 4,0-6,9 pontos - A filmagem apresenta pequenos erros.
- 2,0-5,0 pontos - A filmagem apresenta erros médios.
- 0,1-3,0 pontos - A filmagem apresenta erros graves.
- 0,0 pontos - A filmagem não demonstra nenhuma manobra do ator/atriz.

Trabalho Progressivo

- 3,0 pontos - A rotina é executada com uma quantidade significativa de trabalho progressivo bem-sucedido.
- 2,0 pontos - A rotina é executada com algum trabalho progressivo bem-sucedido.
- 1,0 ponto - A rotina é executada com trabalho progressivo mínimo.
- 0,0 pontos - A rotina é executada sem nenhum trabalho progressivo.

Exemplos de boa qualidade de vídeo de trabalho de câmera:

- O vídeo é suave e não pula.
- Os atletas ocupam a maior parte do vídeo e permanecem centrados
- O câmera de voo permanece a uma distância consistente dos atletas.

Exemplos de trabalho progressivo:

- Voo de volta
- Carving
- Vistas Múltiplo eixo
- Utiliza técnicas de voo avançadas (ou seja, carving em torno dos performances, voo de backfly), resultando em ângulos criativos sem perda de enquadramento ou proximidade.

Exemplos de pequenos erros:

- Perda momentânea de enquadramento ou foco, pequenos erros ocasionais de distância, etc.

Exemplos de erros médios:

- Perda momentânea de imagem, enquadramento, foco ou erros de distância em cerca de 20% ou mais da sequência, etc.

Exemplos de grandes erros:

- Contato com um ou ambos os atletas
- Perda de controle, resultando na perda de enquadramento dos performances ou na falta de vídeo
- 50% ou mais da rotina não podem ser avaliados.

B-4 PONTUAÇÃO DO PLANO DE SALTO

A pontuação do Plano de salto é necessária apenas para as rodadas de rotinas livres. Os juízes atribuem aos seguintes critérios de julgamento uma pontuação, de 0,0 a 10,0, com uma casa decimal, levando em consideração as seguintes diretrizes:

Técnico

- Variedade de movimentos: Executa vários tipos de movimentos (usando diferentes orientações) dentro do Plano de Mergulho
- Dificuldade: O grau de dificuldade de todos os movimentos e transições na rotina
- Trabalho em equipe: a quantidade e o tipo de trabalho em equipe dentro do plano de mergulho - interação constante, mostrando as habilidades combinadas de toda a equipe e sincronização com o cinegrafista.
- Gerenciamento do tempo de trabalho: capacidade de utilizar o tempo de trabalho e trabalhar o plano de mergulho dentro do tempo alocado.
- Complexidade dos grips, se presente

Exemplos para técnicos:

- Os dois (2) atletas mantêm a proximidade adequada ao longo de cada sequência.
- Todas as superfícies de voo e / ou ângulos de voo são usados (ou seja, barriga para a terra e voo de volta, ângulos mais íngremes)
- Uma interação constante e trabalho em equipe são exibidos.
- A rotina mostra uma ampla variedade de sequências definidas que variam de

acordo com a complexidade.

- Separação da equipe após cada sequência definida.
- Complexidade do grip, se houver.

Apresentação

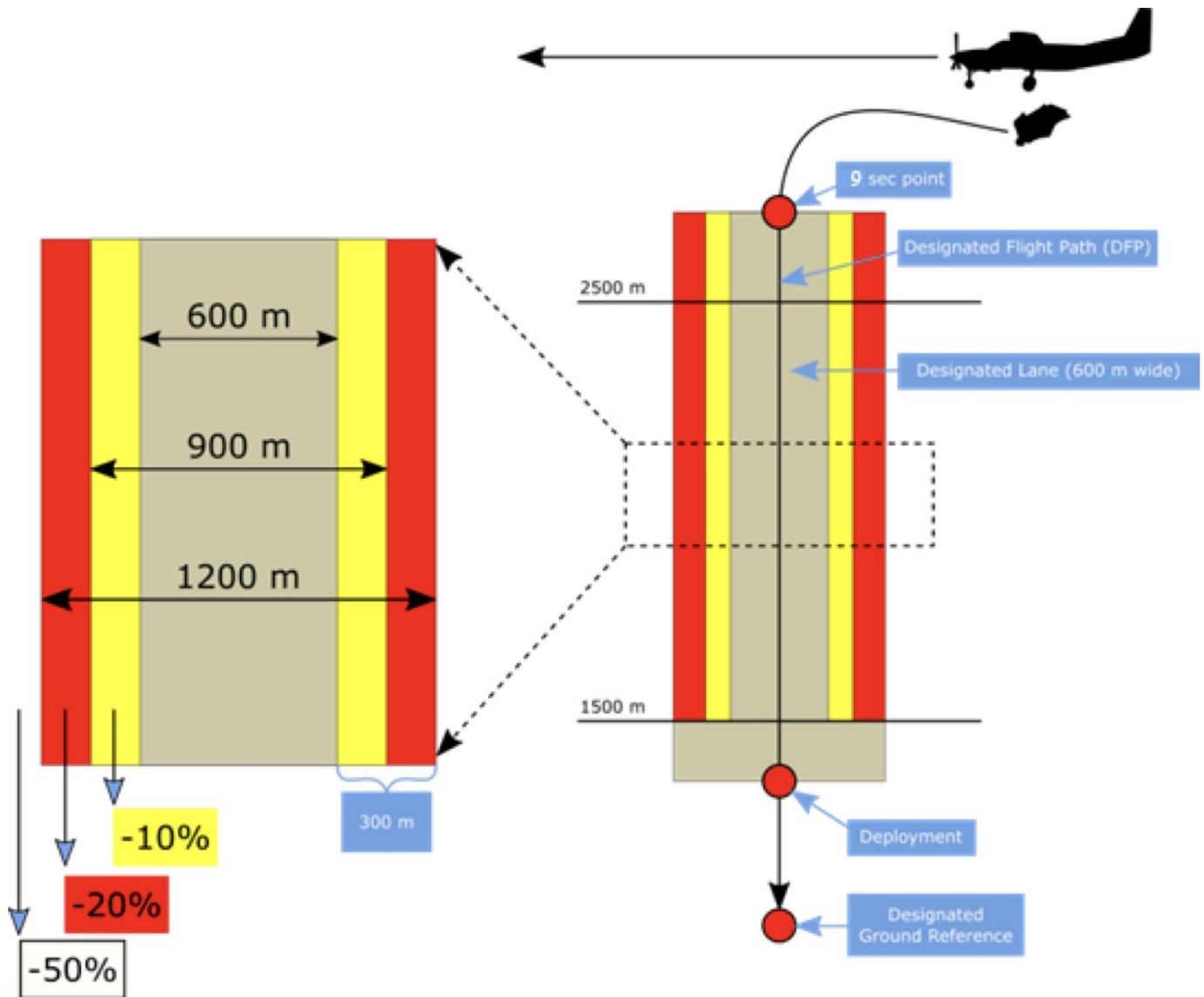
- Excitação visual - a rotina deve manter a atenção do espectador durante todo o tempo,
- Variedade dinâmica - Divertido sem ser desnecessário.
- Originalidade - Coreografia criativa, começo e fim interessantes

Exemplos de apresentação:

- A rotina tem um início e um fim definidores.
- O tempo de trabalho é utilizado na medida do possível.
- A rotina tem um alto nível de criatividade que contém novas manobras e flui de uma sequência definida para a próxima.
- A rotina é agradável e esteticamente agradável de assistir.

ANEXO C

VÔO DE PERFORMANCE: DFP, DL, PENALIDADES



ANEXO D

DIRETRIZES PARA MEDIR UM WINGSUIT

1. A envergadura (A) é definida como a distância máxima entre as pontas dos dedos mais longos de cada mão com os braços totalmente estendidos. A envergadura de cada competidor será medida com o competidor em pé, de costas para uma parede, com os polegares apontando para cima.
2. O wingsuit será medido enquanto estiver estendido no chão, com todos os zíperes totalmente fechados, colocado sobre uma fita métrica e esticado tanto longitudinalmente quanto transversalmente. Será aplicada tensão suficiente para eliminar a folga do wingsuit, mas não tanta a ponto de esticar o tecido.
3. A medição da envergadura do wingsuit (B) será realizada separadamente de qualquer sistema de paraquedas do paraquedista, que não deve estar acoplado durante o processo de medição.
4. O comprimento (C) de qualquer ponta da asa não deve exceder o comprimento (D) da última nervura do tecido da asa do braço.
5. As carenagens dos pés, ou qualquer outra extensão na parte inferior da sola da bota, podem se estender perpendicularmente ao pé por no máximo 30 cm a partir do ponto em que o pé entra em contato com a parte interna da bota (E).
6. Se houver winglets, a altura (F) de um único winglet, medida perpendicularmente à superfície da ponta da asa, acima da superfície superior ou abaixo da superfície inferior da ponta da asa, o que for maior, será duplicada e adicionada à medida da envergadura do traje (B).
7. Essas medidas podem ser verificadas aleatoriamente ao longo da competição, a critério do Juiz Chefe.

