



**Confederação Brasileira de
Paraquedismo**



Regras da Competição Formação de Velames

Edição de 2026
Com efeito a partir de 1º de abril de 2026

Ver.1.0, 01-04-2026

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 Regras da FAI

Revisões

VERSÃO	EMENDAS
Ver. 1.0 2025-03-01	Tabela de revisões adicionada.
	Para 4.10.3 Alterado para esclarecer o efeito de falha do equipamento, o que pode levar à concessão de um ressalto
	Para 5.2.2 Adicionando disposições caso seja necessário fazer mais puxões após toda a formação na piscina de mergulho ter sido esgotada
Ver. 1.1 2026-03-01	Para 2.1 Esclarecimento da aplicabilidade à configuração a subdisciplinas Para 3.3 Restabelecendo o parágrafo faltante sobre o objetivo da competição Todas as palavras relevantes atualizadas para refletir as Definições publicadas pelo Comitê de Regras e Regulamentos Reordenação das definições em ordem alfabética

ÍNDICE

Este documento, as Regras de Competição para Formação de Velames, Edição 2026, entra em vigor em 1º de abril 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	Configurações	6
2.2	Formação	6
2.3	Grip.....	6
2.4	Infração:	6
2.5	Inter:	7
2.6	NV.....	7
2.7	Omissão	7
2.8	Formação de pontuação	7
2.9	Sequência	7
2.10	Separação Total.....	7
2.11	Tempo de Trabalho	7
3	AS SUBDISCIPLINAS	7
3.1	Descrição das SUBDISCIPLINAS	7
3.2	Rodadas Mínimas	7
3.3	Objetivo do Evento.....	8
3.4	Requisito de Desempenho	8
3.5	Determinação dos vencedores.....	8
4	REGRAS GERAIS	8
4.1	Equipamento	8
4.2	Condições Meteorológicas.....	8
4.3	Segurança	9
4.4	Fim do Tempo de Trabalho	9
4.5	O Sorteio	9
4.6	Saltos de Treinamento.....	9
4.7	Ordem de Saltos	9
4.8	Procedimento de Saída.....	9
4.9	Transmissão e Gravação de Vídeo.....	10
4.10	Ressaltos.....	10
4.11	Pontuação	10
5	REGRAS ESPECÍFICAS DAS SUBDISCIPLINAS	10

5.1	2 WAY SEQUENCIAL SUBDISCIPLINA	10
5.2	4 WAY SEQUENCIAL SUBDISCIPLINA	11
5.3	4 WAY ROTAÇÃO SUBDISCIPLINA	11
6	REGRAS DE JULGAMENTO	12
6.1	Sistema de pontuação.....	12
6.2	Início do Tempo de Trabalho	12
6.3	Visualização	12
6.4	Tamanho do Painel	12
6.5	Pontuação	12
6.6	Publicação.....	12
7	REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO	12
7.1	Título da Competição	12
7.2	Objetivos.....	12
7.3	Composição das Delegações.....	13
7.4	Programa do Evento	13
8	DEFINIÇÕES E DIVE POOL	14
8.1	Definições.....	14
8.2	Visualização Definição de Grips (ref. 2.2)	14
	ANEXOS.....	14
ANEXO A:	4 WAY SEQUENCIAIS FORMAÇÕES DE BLOCOS.....	15
ANEXO B:	4 WAY SEQUENCIAIS FORMAÇÕES DE RANDOM	17
ANEXO C:	2 WAY SEQUENCIAIS FORMAÇÕES DE RANDOM	18

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 de Velames. 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 de Velame, nas condições ideais de pessoal e material. Para cada Campeonato deverá ser elaborado um Regulamento Particular adaptando-o as condições ideais de pessoal e material, que constarão do enunciado dos Boletins Informativos 1 e 2 de cada Campeonato Brasileiro, os quais deverão ser divulgados na página do Comitê de FV existente no Portal da CBPq na internet, o número um, com 60 (sessenta) dias de antecedência e, o número dois, com pelo menos 30 (trinta) dias de antecedência à Competição. Também deverá constar do Boletim 1 ou 2, qual dos regulamentos aqui citados, terá preferência em razão de itens conflitantes.
- 1.3 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 CONFIGURAÇÕES

2.1.1 Stack

O ombro do saltador superior deve estar acima da superfície superior do velame inferior e/ou o quadril do saltador superior deve estar acima da superfície inferior do velame inferior. O Grip deve estar preso em uma linha "A" presa à célula central.

2.1.2 Stairstep

O ombro do saltador superior deve estar acima da superfície superior do velame inferior e/ou o quadril do saltador superior deve estar acima da superfície inferior do velame inferior. O Grip deve estar apenas na linha externa "A" da célula final. O Grip deve ser feito com o pé interno; isso pode incluir um apoio adicional, se desejado.

2.1.3 Plane

A cabeça do paraquedista superior deve estar abaixo da superfície inferior da vela inferior. O Grip deve estar em uma das alças frontais ou em uma linha "A" presa à célula central. A configuração do plano se aplica somente à rotação de 4 way.

2.1.4 Plane/stack

Plane, stack ou qualquer posição em um riser ou linha "A" conectada à célula central entre essas configurações. Um Grip correto precisa ser mantido. A configuração Plano/Pilha se refere apenas à rotação de 4 way.

As configurações acima se aplicam apenas a formações completas.

2.2 FORMAÇÃO

Consiste em competidores ligados por Grips.

2.3 GRIP

Consiste em:

- (a) Segurar a mão em uma linha "A" ou em um elevador frontal ou
- (b) Contato com a linha "A" por trás com a frente da perna ou tornozelo, definida como entre o peito do pé e abaixo do joelho. (O peito do pé precisa ser claramente identificável nas imagens de vídeo enviadas, por exemplo: por uma fita em cor contrastante com a do sapato).

para que uma formação seja construída de acordo com as configurações representadas no dive pool.

2.4 INFRAÇÃO:

É um dos seguintes:

1. Uma formação incorreta ou incompleta, seguida dentro do tempo de trabalho por qualquer um
 - uma separação total ou,
 - um inter, esteja certo ou não.
2. Uma formação corretamente concluída precedida por um inter incorreto ou separação total incorreta.
3. Uma formação, entre ou separação total não claramente apresentada.

Se uma infração na formação de pontuação de uma sequência de blocos for levada para o inter, 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.

2.5 INTER:

Inter é um requisito intermediário dentro de uma sequência de blocos que deve ser realizado conforme mostrado nas piscinas de mergulho.

2.6 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 Cameraman que não podem ser controlados.

2.7 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.

2.8 FORMAÇÃO DE PONTUAÇÃO:

Formação de pontuação é uma formação que é corretamente completada e claramente apresentada, seja como uma formação aleatória ou dentro de uma sequência de blocos, como mostrado na piscina de mergulho, 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.

2.9 SEQUÊNCIA

Uma série de blocos e formações aleatórias que são designadas pelo sorteio.

2.10 SEPARAÇÃO TOTAL:

A separação total ocorre quando todos os competidores demonstram que, em algum momento, soltaram todas as pegadas e nenhuma parte dos braços ou pés tem contato com outro dossel.

2.11 HORÁRIO DE TRABALHO

O tempo de trabalho começa no momento da primeira separação completa de uma empunhadura da primeira formação de pontuação, correta ou não, ou 60 segundos após a saída do primeiro membro da equipe, incluindo o Cameraman da equipe, o que ocorrer primeiro. Se os juízes não conseguirem determinar o tempo de trabalho a partir das imagens de vídeo enviadas, o seguinte procedimento será seguido. O Juiz de Evento determinará a aproximação mais próxima do tempo de trabalho e iniciará o cronômetro, e uma penalidade igual a 20% (arredondada para baixo) da pontuação desse salto será descontada da pontuação daquela rodada.

3 AS SUBDISCIPLINAS

3.1 DESCRIÇÃO DAS SUBDISCIPLINAS

A disciplina de paraquedismo será composta pelas seguintes subdisciplinas

3.1.1 Subdisciplina Sequencial 2-Way – 8 rodadas

3.1.2 Subdisciplina Sequencial 4-Way – 8 rodadas

3.1.3 Subdisciplina de Rotação 4-Way – 8 rodadas

3.2 RODADAS MÍNIMAS

No mínimo uma rodada deve ser concluída para estabelecer vencedores em qualquer subdisciplina.

3.3 OBJETIVO DO EVENTO

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

O total acumulado de todas as rodadas concluídas é usado para determinar a classificação final das equipes e declarar o vencedor.

3.4 REQUISITO DE DESEMPENHO

3.4.1 Subdisciplina Sequencial 2-way: Cada rodada consiste em uma sequência repetível extraída da piscina de mergulho.

3.4.2 Subdisciplina sequencial de 4 way: Cada rodada consiste em uma sequência repetível extraída da piscina de mergulho.

3.4.3 Subdisciplina de rotação de 4 way: Cada rodada consiste em formações sucessivas de plano/pilha de 4 way formadas por rotações. As rotações devem ser feitas pelo competidor mais alto na formação completa, soltando as empunhaduras, voando para a parte inferior da formação e novamente completando uma formação de 4 way de avião/pilha. O inter é a formação remanescente corretamente completa 3-way plane/stack formação.

3.5 DETERMINAÇÃO DOS VENCEDORES

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

- 3.5.1 uma rodada de desempate, se possível (apenas para as três primeiras colocações). A rodada de desempate será a próxima rodada sorteada da competição,
- 3.5.2 a maior pontuação em qualquer rodada concluída,
- 3.5.3 a maior pontuação começando pela última rodada concluída e continuando em ordem inversa, rodada por rodada, até o empate ser desfeito,
- 3.5.4 o tempo mais rápido (medido em centésimos de segundo) até a última formação marcado sem infração por ambas as equipes na última rodada completada. O horário de partida deve ser o usado para a avaliação original do salto.
- 3.5.5 Equipes empatadas em posições abaixo do terceiro lugar permanecem empatadas.

4 REGRAS GERAIS

4.1 EQUIPAMENTO

- 4.1.1 A formação de velames não deve ser realizada usando um paraquedas reserva.
- 4.1.2 Os competidores devem carregar o seguinte equipamento:
 - 4.1.2.1 Cada membro da equipe deve carregar um hook-knife para uso emergencial.
 - 4.1.2.2 Cada membro de cada equipe deve carregar um altímetro funcional.

4.2 CONDIÇÕES METEOROLÓGICAS

- 4.2.1 Quando a turbulência do ar é aparente ou nuvens em altitudes mais baixas afetam a visibilidade, o Diretor do Encontro pode decidir elevar a altitude de saída. O Diretor da Competição deve informar todos os participantes sobre a decisão. Essa decisão não está sujeita a protestos.
- 4.2.2 As equipes podem se recusar a saltar em chuva, condições turbulentas ou por qualquer motivo pertinente, conforme a Seção 5 - 5.2.8 (4). Sempre que possível, evidências devem ser apresentadas. O Diretor do Encontro, o Controlador da FAI e o Juiz-Chefe podem decidir por decisão unânime continuar a competição nessa subdisciplina. Se uma equipe abortar um salto pela segunda vez pelo mesmo motivo, essa equipe não saltará essa rodada e deve receber a pontuação máxima ou mínima, o que for pior.
- 4.2.3 Chuva ocorrendo a qualquer momento após o primeiro membro da equipe sair da aeronave não é motivo para protesto.

4.3 SEGURANÇA

Todas as formas de salto em Formação de Velames devem cessar até 750 metros (~2500 pés).

4.4 FIM DO TEMPO DE TRABALHO

Após o tempo de trabalho, apenas a sequência sorteada daquela rodada pode ser executada. Se qualquer outra formação de velame for realizada, a equipe receberá uma pontuação zero naquela rodada. Essa decisão não é motivo para protestos.

- 4.4.1 Para provar que isso é seguido, o cameraman da equipe varrerá regularmente o horizonte mostrando uma separação completa de todos os atletas.

4.4.2 As gravações de todos os saltos de competição feitas pela equipe devem ser armazenadas pelo cameraman da equipe até a conclusão da competição, e apresentadas ao Juiz Chefe mediante solicitação, caso necessário para validar a sequência realizada após o tempo de trabalho.

4.4.3 Se a mesma equipe for considerada tendo quebrado a regra 4.4 em duas ocasiões na mesma competição, a equipe em questão será desclassificada dessa competição. Essa decisão não é motivo para protesto.

4.5 O SORTEIO

Um sorteio público das sequências e da ordem de salto será supervisionado pelo Juiz-Chefe. As equipes terão pelo menos duas horas de conhecimento dos resultados antes do início da competição.

4.6 SALTOS DE TREINO

4.6.1 Cada equipe de cada subdisciplina terá a opção de um Salto de Treinamento oficial antes do sorteio.

4.6.2 Os saltos de treinamento não podem ser feitos após o sorteio ter sido tornado público. Se o tempo permitir, esses saltos podem ser avaliados pelos juízes e, se avaliados, a pontuação será publicada.

4.6.3 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 a sequência aos juízes com o vídeo.

4.7 ORDEM DE SALTO

A ordem de salto sorteada será usada para todas as rodadas. Se o tempo permitir, e a critério do Diretor da Competição, a ordem inversa de classificação pode ser usada para as duas rodadas finais.

4.8 PROCEDIMENTO DE SAÍDA

4.8.1 Não há limitações para a saída além das impostas pelo Piloto-Chefe por razões de segurança. O piloto deve manter a altitude e a direção até que a aeronave esteja bem afastada dos saltadores.

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

4.8.3 O cronômetro será operado pelos Juízes ou por um(es) pessoa(s) nomeada(s) pelo Juiz-Chefe, e será iniciado conforme determinado em 2.11. Se os juízes não conseguirem determinar o horário de saída, o seguinte procedimento será seguido. O tempo de saída 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.

4.8.4 O piloto de paraquedas não deve ser retirado do equipamento até que o membro da equipe esteja fora da aeronave.

4.9 TRANSMISSÃO E GRAVAÇÃO DE VÍDEO

4.9.1 Cada equipe deve fornecer as provas em vídeo necessárias para julgar cada rodada. Detalhes sobre transmissão e gravação de vídeo podem ser encontrados no SC 5 5.2.6, pois são comuns em várias disciplinas.

4.9.2 As equipes de rotação CF devem indicar o número da rodada por um meio de sua

escolha, que deve ser registrado pelo Cameraman pouco antes da saída. A gravação deve continuar com o salto sem parar na gravação. A falta de indicação do número da rodada resultará em zero para a rodada para a qual o vídeo é submetido. Essa decisão não será motivo para protestos.

4.10 RESSALTOS

4.10.1 No caso de um NV, o Painel de Revisão por Vídeo avaliará as condições e circunstâncias que cercam essa ocorrência e pode conceder um novo salto. Se o Painel de Revisão de Vídeo determinar que houve abuso intencional das regras pela equipe ou pelo Cameraman em nome da equipe, nenhum salto de reação será concedido e eles receberão zero pontos por esse salto.

4.10.2 Problemas com o equipamento de uma equipe não são motivo para um ressalto, exceto quando determinado em uma situação NV e na 4.10.3.

4.10.3 Em caso de falha no equipamento, a resolução que coloque um membro da equipe a uma distância vertical irrecuperável da equipe restante ou que exija o corte da cabine principal, ou por qualquer outra razão de segurança, apenas um salto de reação pode ser concedido por equipe, por competição subdisciplina. Esse ressalto não será concedido se a equipe se soltar de uma formação completa (correta ou não) e tentar a segunda formação na sequência desenhada a qualquer momento durante o tempo de trabalho.

Todas as evidências da falha ou intenção de abortar o salto antes da tentativa na segunda formação na sequência desenhada, por razões de segurança, devem ser fornecidas pela equipe. Essas provas devem incluir uma declaração escrita da equipe. O Diretor do Encontro, em conjunto com o Juiz-Chefe, avaliará as condições e circunstâncias que cercam a ocorrência. Um ressalto não será concedido se for determinado que houve abuso intencional das regras pela equipe; e a pontuação da equipe para esse salto será zero...

4.10.4 Contato ou outros meios de interferência entre uma equipe e seu Cameraman não são motivo para que a equipe solicite um ressalto.

4.11 PONTUAÇÃO

4.11.1 Todas as formações e requisitos intermediários devem ser preenchidos e registrados de forma que os juízes possam determinar que a performance exigida foi alcançada. A disponibilização das evidências em vídeo para fins de julgamento é responsabilidade da equipe.

4.11.2 Se um competidor ou equipe for desclassificado para um salto, ele receberá zero pontos por esse salto.

5 REGRAS ESPECÍFICAS DAS SUBDISCIPLINAS

5.1 SUBDISCIPLINA SEQUENCIAL BIDIRECIONAL

5.1.1 A altitude de saída deve ser de 2450 metros (~8000 pés) AGL com tempo de trabalho de 60 segundos.

5.1.2 *O sorteio das sequências:* Cada rodada consiste em cinco formações que foram escolhidas do grupo de mergulho de 12 formações (2 de cada). Após cada sequência ser desenhada, as cinco formações devem ser retornadas à piscina de mergulho para que possam ser desenhadas novamente.

5.1.3 *Pontuação:* As equipes receberão um ponto por cada formação corretamente

concluída que, exceto a primeira, é precedida por uma separação total dentro do tempo de trabalho. As equipes não receberão pontos por formações incorretas. Não haverá penalidade.

5.1.4 *Omissões*: Para cada omissão de uma formação em uma rodada, a equipe não marcará pontos pela formação omitida, e dois pontos adicionais por omissão serão deduzidos dessa rodada como penalidade. No entanto, a pontuação não será afetada se a equipe voltar para completar corretamente a formação omitida dentro do tempo de trabalho. Formações construídas corretamente após a formação omitida serão pontuadas da maneira normal.

5.1.5 Cada formação deve ser executada de acordo com as ilustrações na sequência desenhada. A posição do jumper para cada jogo aleatório é definida pelo sorteio, ou seja, a posição do dossel escuro na primeira formação construída dentro de uma rodada deve permanecer na posição do dossel escuro em todas as formações subsequentes daquela rodada. Deve haver liberação de todas as pegadas entre cada formação. Não são permitidas formações espelhadas. Todas as formações devem ser executadas conforme mostrado na piscina de mergulho, visto de costas.

5.2 SUBDISCIPLINA SEQUENCIAL DE 4 VIAS

5.2.1 A altitude de saída deve ser de 3050 metros (~10.000 pés) AGL, com tempo de trabalho de 120 segundos.

5.2.2 *Sorteio das sequências*: Cada sequência de blocos ou aleatória do Dive Pool será sorteada apenas uma vez por competição. Todas as rodadas devem consistir em quatro ou cinco formações de pontuação, o número que for alcançado primeiro. Se forem necessárias rodadas adicionais, devido ao desempate, o grupo de mergulhos desta rodada será composto pelos blocos e formações que não foram sorteados para as rodadas programadas. Se todos os blocos e formações restantes não completarem a rodada de desempate, o sorteio continuará de um pool original de mergulho naquela subdisciplina, excluindo quaisquer blocos ou formações que já tenham sido sorteados para aquela rodada.

5.2.3 *Pontuação*: As equipes receberão um ponto para cada formação corretamente concluída que, exceto a primeira, é precedida por um inter corretamente concluído dentro do tempo de trabalho. As equipes não receberão pontos por formações incorretas. Não haverá penalidade.

5.2.4 *Omissões*: Para cada omissão de uma formação em uma rodada, a equipe não marcará o ponto da formação omitida, e um ponto adicional será deduzido por omissão daquela rodada como penalidade. No entanto, a pontuação não será afetada se a equipe voltar para completar corretamente a formação omitida dentro do tempo de trabalho. Formações construídas corretamente após a formação omitida serão pontuadas da maneira normal.

5.2.4.1 Uma tentativa de completar uma formação, ainda que incorreta ou incompleta, demonstrada por pelo menos três paraquedas conectados por pontos de apoio, OR as duas formações de 2 way em um intervalo que claramente tentam construir a formação exigida pela sequência desenhada, será considerada uma formação incorreta, e não uma omissão.

5.2.5 Cada formação e intervalo entre formações deve ser executado de acordo com a sequência desenhada. Quando não houver intervalo entre formações, todas as fixações entre todas as estruturas devem ser liberadas simultaneamente. Imagens

espelhadas são aceitáveis para blocos completos e formações aleatórias. As formações não precisam ser simétricas. Ao final de uma sequência, todas as fixações devem ser liberadas antes de reiniciar a sequência conforme desenhada.

5.3 SUBDISCIPLINA DE ROTAÇÃO DE 4 VIAS

5.3.1 A altitude de saída deve ser de 2800 metros (~9000 pés) AGL, com tempo de trabalho de 90 segundos.

5.3.2 *Pontuação:* As equipes serão pontuadas a partir da primeira formação, correta ou não. As equipes receberão um ponto pela primeira formação corretamente concluída e, em seguida, por cada formação de avião/pilha 4 vias corretamente concluída dentro do tempo de trabalho, de acordo com o requisito de desempenho. Membros que rodarem do topo da formação plano/pilha antes que o membro inferior tenha se segurado não receberão crédito por essa formação.

6 REGRAS DE JULGAMENTO

6.1 SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Os juízes podem usar um sistema eletrônico de pontuação para registrar sua avaliação da performance.

6.2 INÍCIO DO TEMPO DE TRABALHO

Os jurados iniciam o cronometragem quando o primeiro membro da equipe (incluindo o Cameraman da equipe) sair da aeronave. Ao final do tempo de trabalho, será aplicado um congelamento da imagem de vídeo.

6.3 VISUALIZAÇÃO

Os juízes assistirão às evidências em vídeo de cada apresentação da competição (1) uma vez em velocidade normal. 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 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 sessões (normal ou reduzida) será determinada pelo Juiz do Evento. O quadro congelado da primeira visualização será aplicado em cada visualização.

6.3.1 Se, após todas as visualizações estarem concluídas e dentro de 15 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. Se a revisão resultar em uma decisão mínima de quatro para um dos juízes de que uma avaliação absolutamente incorreta ocorreu na(s) parte(s) do salto em questão, a pontuação do salto será ajustada de acordo. Apenas uma revisão é permitida para cada salto.

6.4 TAMANHO DO PAINEL

Cada apresentação deve ser avaliada por um painel de cinco Juízes.

6.5 PONTUAÇÃO

A maioria dos juízes deve concordar na avaliação para;

- Credite a formação de pontuação, ou

- atribuir uma omissão, ou
- Determine uma situação em NV.

6.6 POSTAGEM

Todas as pontuações dos juízes serão afixadas.

7 REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO

7.1 TÍTULO DA COMPETIÇÃO

“ ____Campeonato Brasileiro de Formação de Velames da CBPq.” “ ____
____Copa Brasileira de Formação de Velames da CBPq.”

7.2 OBJETIVOS

do ____Campeonato Brasileiro de Formação de Velames da CBPq e a Copa Brasileira de Formação de Velames da CBPq

7.2.1 Para determinar os Campeões Brasileiros e os vencedores da Copa Brasileira, de Formação de Velames nas seguintes subdisciplinas:

- Sequencial de 2 way
- Sequencial de 4 way
- Rotação de 4 way

7.2.2 Para determinar a classificação das equipes participantes que representarão a CBPq em um Mundial.

7.2.3 Para estabelecer recordes mundiais de Formação Velames.

7.2.4 Promover e desenvolver a competição de Formação de Velames.

7.2.5 Trocar ideias e fortalecer as relações amistosas entre os paraquedistas esportivos de todas as nações.

7.2.6 Permitir que os participantes compartilhem e troquem experiências, conhecimentos e informações.

7.2.7 Para melhorar métodos e práticas de julgamento.

7.3 COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES

7.3.1 Cada delegação pode ser composta por:

- Um (1) Chefe de Delegação,
- Um (1) Chefe de Equipe

7.3.2 **Em um Campeonato Brasileiro:**

- Duas equipes de 2 way compostas por até quatro (4) membros, qualquer um dos quais pode ser o Cameraman da equipe.
- Duas equipes de 4 way sequenciais, compostas por até seis (6) membros, qualquer um dos quais pode ser o Cameraman da equipe.
- Duas equipes de 4 way rotação, compostas por até seis (6) membros, qualquer um dos quais pode ser o Cameraman da equipe.

7.3.3 **Em uma Copa Brasileira:** Qualquer número (até no máximo 4) times por subdisciplina (composta como para um Campeonato Mundial) a ser decidido pelo Organizador.

7.3.4 Cameramans devem ser inscritos para cada equipe como parte da delegação. O processo de avaliação das evidências em vídeo será o mesmo para qualquer Cameraman. Cameramans podem ser um dos seguintes:

- (a) um dos membros da equipe e que atenda a todos os requisitos necessários para estar na equipe e é elegível para receber medalhas e prêmios ou;
- (b) qualquer outra pessoa. Este Cameraman não é elegível para receber prêmios e medalhas. Nesse caso, não pode haver mais do que três (3) competidores em uma equipe de 2 Vias, e no máximo cinco (5) competidores em uma equipe de 4 Vias. Esse Cameraman só pode pular como Cameraman e está sujeito às mesmas regras que os outros competidores da equipe. Um Cameraman pode ser substituído a qualquer momento durante a competição (com o acordo do Diretor da Competição), caso em que o Cameraman substituto não será elegível para prêmios e medalhas.

7.3.5 Cada competidor e cameraman só poderá competir por uma equipe em cada subdisciplina.

7.4 PROGRAMA DO EVENTO

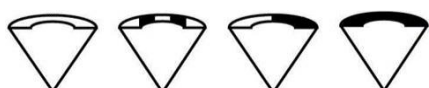
7.4.1 O evento será organizado em um prazo máximo de cinco (5) dias de competição. Exceções podem ser feitas quando uma oferta for recebida para múltiplas competições FCE ao mesmo tempo.

8 DEFINIÇÕES E DIVE POOL

8.1 DEFINIÇÕES

As definições usadas nos diagramas de formação são as seguintes:

8.1.1 Identificação do velame:

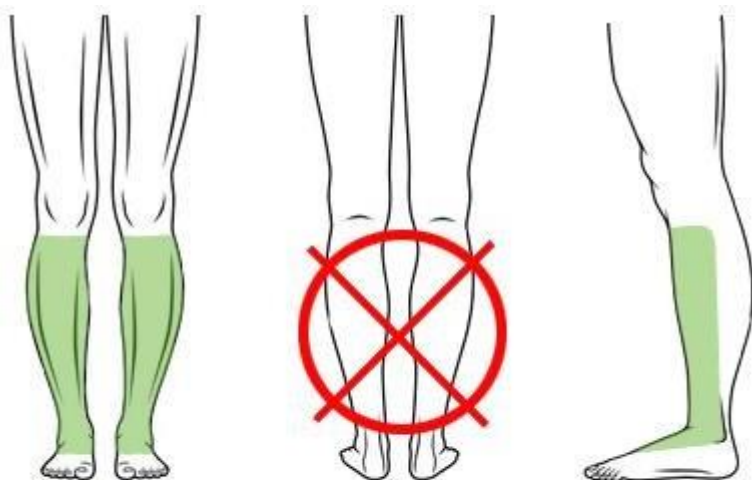


Números de sequência de bloco: 1 2 3 4

8.1.2 Letras de formação random: A B C D

8.1.3 Requisito intermediário: INTER

8.2 VISUALIZAÇÃO PARA DEFINIÇÃO DE GRIP (REF. 2.2)



LEGAL GRIP



NON-LEGAL GRIP

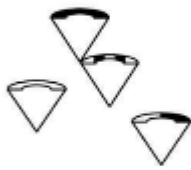
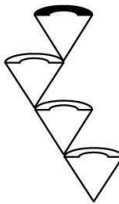
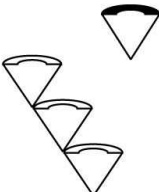
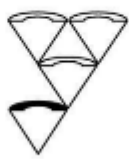
ANEXOS

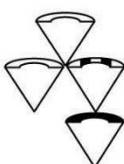
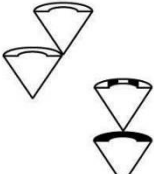
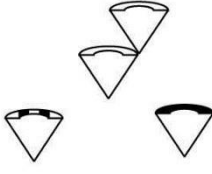
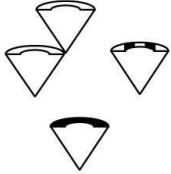
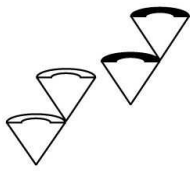
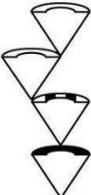
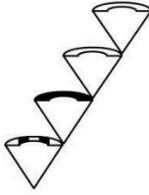
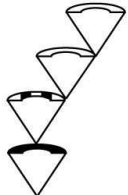
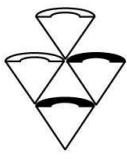
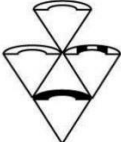
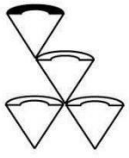
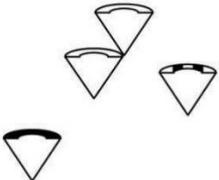
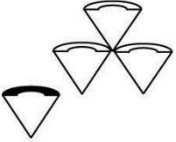
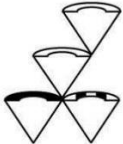
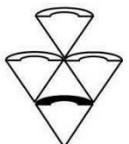
Anexo A: 4 WAY Formações Sequenciais de Blocos.

Anexo B: 4 WAY Formações Sequenciais de Random.

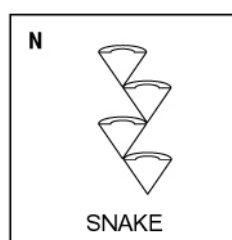
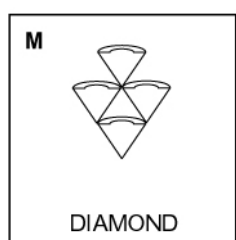
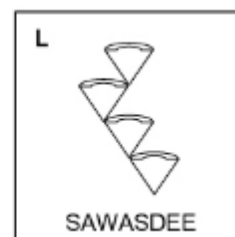
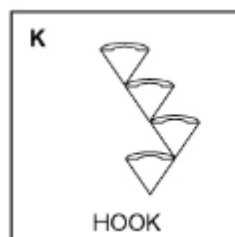
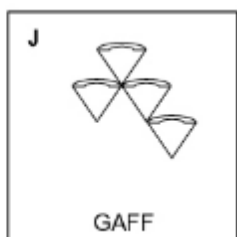
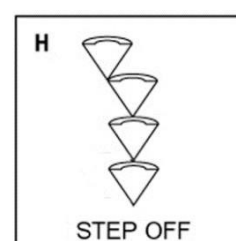
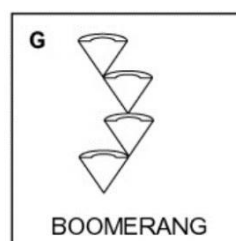
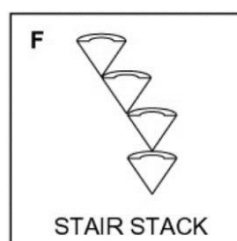
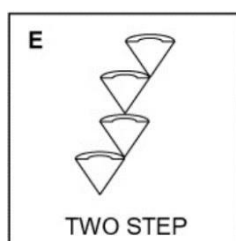
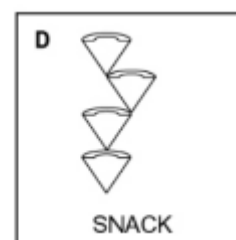
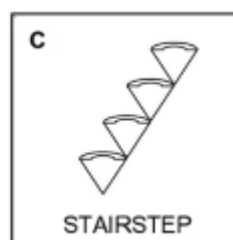
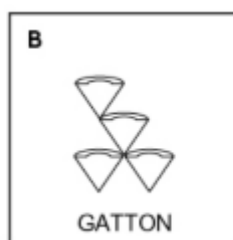
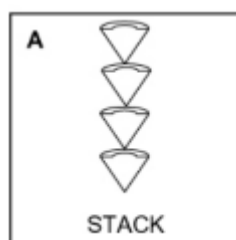
Anexo C: 2 WAY Formações Sequenciais de Random.

ANEXO A: FORMAÇÕES DE BLOCOS SEQUENCIAIS DE 4 WAY

1  Snake	2  Diamond	3  Stairstep	4  Step Stack
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Gatton	 Two Step	 Snake	 Two Step
5  Stack	6  Diamond	7  Diamond	8  Sawasdee
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Stack	 Vichy	 Diamond	 Hook

9  STEP STACK	10  STEP STACK	11  SNAKE	12  STAIRSTEP
 INTER	 INTER	 INTER	 INTER
 SNACK	 STAIRSTEP	 STAIR STACK	 DIAMOND
13  DIAMOND	14  GATTON		
 INTER	 INTER		
 GATTON	 DIAMOND		

ANEXO B: FORMAÇÕES SEQUENCIAIS DE RANDOM 4 WAY:



ANEXO C: FORMAÇÕES SEQUENCIAIS DE RANDOM 2 WAY:

