



**Confederação Brasileira de
Paraquedismo**



Regras da Competição

Paraquedismo Formação Indoor Formação Vertical Indoor

Edição 2025
Em vigor a partir de 1º de maio de 2025

Ver 1.0 2025-05-01

Direitos autorais 2025

Todos os direitos reservados. Os direitos autorais deste documento são de propriedade da Fédération Aéronautique Internationale (FAI). Qualquer pessoa agindo 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 utilizado apenas a título informativo e não pode ser explorado para fins comerciais.**
- 2. Qualquer cópia deste documento ou parte dele deve incluir este aviso de direitos autorais.**
- 3. Os regulamentos aplicáveis ao direito aéreo, tráfego aéreo e controle nos respectivos países são reservados em qualquer caso. Devem ser observados e, se for caso disso, prevalecer sobre quaisquer regulamentos desportivos.**

Observe 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 é licenciado nos termos deste documento.

DIREITOS AOS 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 denominados eventos esportivos internacionais da FAI. De acordo com os Estatutos da FAI, a FAI possui e controla todos os direitos relacionados aos eventos esportivos internacionais da FAI. Os membros da FAI devem, dentro de seus territórios nacionais, impor a propriedade da FAI sobre os eventos esportivos internacionais da FAI e exigir que eles sejam registrados no Calendário Esportivo da FAI.

Um organizador de eventos que deseje explorar os direitos de qualquer atividade comercial em tais eventos deve buscar um acordo prévio com a FAI. Os direitos de propriedade da FAI que podem, por acordo, ser transferidos para o organizador do evento incluem, mas não estão limitados 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 dados, gravados eletronicamente ou de outra forma ou transmitidos 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 física ou jurídica que aceite a responsabilidade pela organização de um evento esportivo da FAI, seja ou não por acordo por escrito, ao fazê-lo também aceita os direitos de propriedade da FAI conforme declarado acima. Quando nenhuma transferência de direitos tiver sido 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 seu próprio uso arquivístico e/ou promocional, acesso total a quaisquer imagens sonoras e/ou visuais de qualquer evento esportivo da FAI. A FAI também se reserva o direito de providenciar, às suas próprias custas, que toda e qualquer parte de qualquer evento seja registrada.



Link para Estatutos e Manuais da FAI

Revisões

VERSÃO	ALTERAÇÕES
Versão 1.0 2025-05-01	Tabela de revisões adicionada. 2.2, 4.4.1, 5.4, 5.6, 6.2.1, 6.3.4, 7.1, 7.2, Bloco FS de 4 way 20, bloco VFS 12

ÍNDICE

Este documento, as Regras de Competição para Paraquedismo em Formação Indoor e Paraquedismo em Formação Vertical Indoor, Edição 2025, entra em vigor em 1º de maio de 2025. A edição de 2025 difere da edição de 2024 nos parágrafos com a cor azul marinho.

1	AUTORIDADE CBPq.....	6
2	DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTAS REGRAS.....	6
2.1	Formação.....	6
2.2	Grip	6
2.3	Linha de Grip.....	6
2.4	Corpo	6
2.5	Dive Pool.....	6
2.6	Subgrupo.....	6
2.7	O ponto central de um subgrupo.....	6
2.8	Separação total.....	7
2.9	Inter.....	7
2.10	Sequência.....	7
2.11	Formação de pontuação	7
2.12	Infração.....	7
2.13	Omissão.....	7
2.14	Entrada	7
2.15	Tempo de trabalho	8
2.16	Antecâmara	8
2.17	NV	8
2.18	Chamada de julgamento	8
2.19	Orientação VFS	8
3	OS EVENTOS	9
3.1	Descrições do evento.....	9
3.2	Objetivo dos Eventos	9
3.3	Requisitos de desempenho	9
4	REGRAS GERAIS	10
4.1	Composição das Equipes	10
4.2	O sorteio.....	10
4.3	Prática de saltos ou tempo de túnel de vento	10
4.4	Ordem de execução.....	10
4.5	Gravação de vídeo	11
4.6	Marcar.....	11
4.7	Reapresentações	11
4.8	Desempenhos de treinamento.....	12
5	JULGAMENTO	12
5.1	Procedimento de Julgamento	12

5.2	Número de juízes.....	12
5.3	Visualizações/Revisão da Evidência em Vídeo	12
5.4	Avaliação	12
5.5	Avaliação (cont.).....	13
5.6	Início do Tempo de Trabalho.....	13
6	REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO	13
6.1	Título do Campeonato.....	13
6.2	Objetivos dos Campeonatos Brasileiros e Copas do Brasil	13
6.3	Composição das Delegações	13
6.4	Programa de Eventos.....	14
6.5	Medalhas concedidas	14
7	DEFINIÇÕES DE SÍMBOLOS.....	15
7.1	Codificação nos anexos do Dive Pool.....	15
7.2	Visualização das Posições de Grip.....	15
	ANEXOS.....	15
	ANEXO A - Formação Atual Paraquedismo 4-Way Pool Block.....	17
	ANEXO B - Formação Atual Paraquedismo 4-Way Pool Random.....	20
	ANEXO C - ISC FS 4-Way Dive Pool ajustado para tamanhos de túneis	21
	ANEXO D - Formação Vertical Atual Paraquedismo 4-Way Pool de Blocos	22
	ANEXO E - Formação Vertical Atual Paraquedismo 4-Way Pool Random.....	25
	ANEXO F - Formação Indoor Atual Paraquedismo 8 Way Pool de Blocos	26
	ANEXO G - Formação Indoor Atual Paraquedismo 8-Way Pool Random	29
	ANEXO H - Formação Indoor Atual Paraquedismo 8-Way Formações Iniciais	30

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

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

2 DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTAS REGRAS

2.1 FORMAÇÃO

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

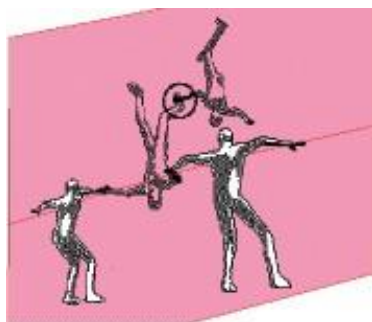
2.2 GRIP

Consiste em contato estacionário entre qualquer parte do lado da palma da mão e/ou dedos de um competidor em um braço, perna ou pé de outro competidor, conforme mostrado em 7.2. Para VFS, uma pegada de pé se estende até (e inclui) o tornozelo.

2.3 LINHA DE GRIP

Esta é a linha que liga dois competidores por meio de seus braços ou pernas e pés e a pegada que os une.

- 2.3.1 Para VFS Esclarecimento sobre aleatório O) – Há um plano vertical imaginário passando pelas alças, com competidores externos tendo alças de mão em um lado do plano vertical e o competidor pegando a perna do outro lado do plano vertical. Nenhuma linha de aderência pode cruzar o plano vertical dentro da formação.



2.4 CORPO

Consiste em todo o competidor e seu equipamento.

2.5 POOL DOS SALTOS

Consiste nas Formações Aleatórias e Sequências de Blocos representadas nos adendos a essas regras.

2.6 SUBGRUPO

É um competidor individual ou competidores ligados por garras necessários para completar uma manobra designada durante o intervalo de uma sequência de blocos.

2.7 PONTO CENTRAL DE UM SUBGRUPO

É um dos seguintes:

1. A pega definida ou o centro geométrico das pegadas definidas dentro de um subgrupo de concorrentes ligados por pegadas.
2. O centro geométrico do torso de um competidor individual.

2.8 SEPARAÇÃO TOTAL

É quando todos os competidores mostram em um determinado momento que soltaram todas as suas pegadas e nenhuma parte de seus braços tem contato com o corpo de outro competidor.

2.9 INTER

É um requisito intermediário dentro de uma sequência de blocos, que deve ser executado conforme representado nas piscinas de mergulho.

2.10 SEQUÊNCIA

É uma série de formações aleatórias e sequências de blocos que são designadas para serem executadas.

2.11 FORMAÇÃO DE PONTUAÇÃO

É uma formação que não é uma infração e está corretamente completada e claramente apresentada como uma formação aleatória ou dentro de uma sequência de blocos, conforme representado na piscina de mergulho, e que, além da primeira formação após a entrada, deve ser precedida por uma separação total ou inter, conforme apropriado.

2.12 INFRAÇÃO

É um dos seguintes:

1. Uma formação incorreta ou incompleta que é seguida dentro do tempo de trabalho por
 - uma separação total ou,
 - um inter, correto ou não.
2. Uma formação corretamente preenchida precedida por uma separação incorreta ou total incorreta.
3. Uma formação, separação inter ou total não apresentada claramente.

2.13 OMISSÃO

É um dos seguintes:

1. Uma formação ou inter ausente da sequência desenhada.
2. Nenhuma intenção clara de construir a formação correta ou inter é vista e outra formação ou inter é apresentada e há uma vantagem para a equipe resultante da substituição.
3. Se a inter e a segunda formação em uma sequência de blocos forem omitidas, isso será considerado como apenas uma omissão.

2.14 ENTRADA

As equipes devem entrar no túnel usando a porta designada.

- 2.14.1 Para entrada de FS 4 way: O tempo de trabalho começará quando ambos os pés de qualquer membro da equipe deixarem o piso da antecâmara e o membro da equipe entrar no túnel. Os membros da equipe podem se inclinar para o fluxo de ar com um pé dentro do túnel sem que o tempo de trabalho comece, desde que um pé permaneça no chão da antecâmara e qualquer pé dentro do túnel não use a rede para o lançamento.
- 2.14.2 Para entrada VFS: As equipes devem entrar no túnel e ficar em pé na rede no centro do fluxo de ar. O tempo de trabalho começará quando os dois pés de qualquer membro da equipe saírem da rede.
- 2.14.3 Para entrada de 8 Way FS: As equipes devem entrar no túnel e construir uma formação inicial selecionada entre as mostradas no Anexo H. O tempo de trabalho começará quando o primeiro grip da formação inicial for quebrada. Se a formação inicial for omitida ou construída incorretamente, o tempo de trabalho começará quando os dois pés de qualquer membro deixarem a rede e uma penalidade de um (1) ponto será aplicada.

2.15 TEMPO DE TRABALHO

É o período durante o qual as equipas são pontuadas num desempenho que começa quando ambos os pés de qualquer membro da equipa abandonam o piso da antecâmara (rede de túnel para VFS) para entrar no túnel e termina alguns segundos mais tarde, conforme especificado em 3.1.

2.16 ANTECÂMARA

A área usada pelas equipes como área de espera e preparação para entrada no túnel de vento. Esta câmara é separada da área de exibição pública e é para uso exclusivo das equipes de plantão.

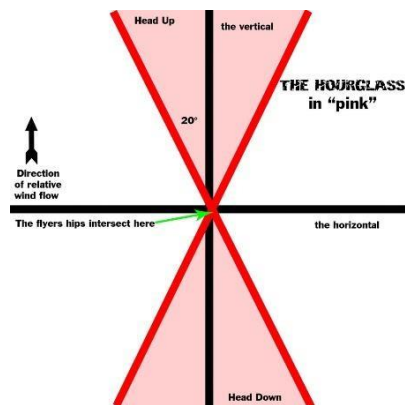
2.17 NV

Sem vídeo – nenhuma imagem de vídeo está disponível para fins de julgamento.

2.18 CHAMADA DE JULGAMENTO

Uma avaliação pelos juízes de uma formação, infração ou omissão que não seja unânime.

2.19 ORIENTAÇÃO VFS:



- 2.19.1 "A Vertical": Uma linha imaginária paralela ao vento relativo (veja o diagrama)
- 2.19.2 "A Horizontal": Uma linha imaginária perpendicular ao vento relativo (ver diagrama)
- 2.19.3 "A Linha do Voador": Uma linha reta imaginária de comprimento infinito, seguindo aproximadamente a espinha do voador, desde o centro dos quadris do voador até o centro da cabeça do voador e além.
- 2.19.4 "A Ampulheta": A faixa aceitável de desvio da Vertical que a Linha de um passageiro pode assumir ao atender a um requisito de orientação (cabeça para cima ou cabeça para baixo). A orientação de um flyer deve ser julgada com a Vertical e a Horizontal se cruzando nos quadris do flyer.
- 2.19.5 "Head up": A Linha do voador deve estar dentro e permanecer dentro da parte superior da Ampulheta
- 2.19.6 "Cabeça para baixo": A Linha do voador deve cair e permanecer dentro da parte inferior da Ampulheta
- 2.19.7 A orientação "barriga" ou "barriga para a terra" requer que o torso do competidor esteja na posição horizontal (deitado), com a frente do tronco voltada para a terra. ("Bellyflying" não é usado atualmente em formações VFS)
- 2.19.8 A orientação de "backflying" requer que o dorso do competidor esteja em uma posição horizontal (deitada), com a parte de trás do tronco voltada para a terra. ("Backflying" não é usado atualmente em formações VFS).

3 OS EVENTOS

3.1 DESCRIÇÕES DO EVENTO

A disciplina será composta pelos seguintes eventos:

- 3.1.1 Eventos FS de 4 way: O tempo de trabalho é de 35 segundos.
- 3.1.2 Evento VFS de 4 way: O tempo de trabalho é de 35 segundos.
- 3.1.3 Evento de 8 way: O tempo de trabalho é de 50 segundos.

3.2 OBJETIVO DOS EVENTOS

- 3.2.1 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.
- 3.2.2 O total acumulado de todas as rodadas concluídas é usado para determinar a colocação das equipes. Apenas uma rodada concluída é necessária para declarar campeões.

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

- I. uma rodada de desempate, se possível (apenas para as três primeiras colocações). A rodada de desempate será a próxima rodada sorteada da competição,
- II. a pontuação mais alta em qualquer rodada concluída,
- III. a pontuação mais alta começando com a última rodada concluída e continuando na ordem inversa, rodada a rodada, até que o empate seja desfeito,
- IV. o tempo mais rápido (medido em centésimos de segundo) até a última formação marcada sem infração por ambas as equipes na última rodada concluída. A hora de início deve ser a utilizada para a avaliação original do desempenho.

3.3 REQUISITOS DE DESEMPENHO

3.3.1 Cada rodada consiste em uma sequência de formações, representadas no pool do Anexo apropriado, conforme determinado pelo sorteio.

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

3.3.3 As formações de pontuação não precisam ser perfeitamente simétricas, mas devem ser executadas de maneira controlada. São permitidas imagens espelhadas de formações aleatórias, sequências de blocos inteiros e formações iniciais. Para VFS, as imagens espelhadas só são permitidas quando definidas em um plano vertical.

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

3.3.5 Onde os graus são mostrados (180 °, 270 °, 360 °, 540 °), isso indica os graus aproximados e a direção da curva necessária para completar o intervalo conforme pretendido. Os graus mostrados são aproximadamente a mesma quantidade da circunferência do ponto central do subgrupo a apresentar ao(s) ponto(s) central(is) do(s) outro(s) subgrupo(s). Para fins de julgamento, os graus aproximados e a direção de giro dos pontos centrais dos subgrupos serão avaliados usando apenas as evidências de vídeo bidimensionais apresentadas. Os graus de giro realizados devem ser em uma única direção.

3.3.6 O contato é permitido entre diferentes subgrupos durante a inter de uma sequência de blocos. Se um inter exigir uma mudança de orientação por um subgrupo, nenhuma aderência pode ser tomada entre esse subgrupo e qualquer outro subgrupo durante a mudança de orientação.

3.3.7 Onde os subgrupos são mostrados, eles devem permanecer intactos como um subgrupo com apenas os gripes representados em outros competidores desse subgrupo. Para VFS, onde um subgrupo não é obrigado a mudar sua orientação, a orientação deve ser mantida em todo o inter.

3.3.8 Não é permitido ajudar as mãos em outros corpos em uma formação de pontuação.

3.3.9 São permitidas as mãos do competidor em seu próprio corpo dentro de um subgrupo ou de uma formação de pontuação.

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

4 REGRAS GERAIS

4.1 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

As equipes podem consistir em competidores de um ou ambos os sexos, exceto no evento feminino, onde todos os competidores devem ser do sexo feminino.

4.2 O SORTEIO

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

4.2.2 Sorteios de Eventos: Todas as «Sequências de Blocos» (numeradas numericamente) e as «Formações Aleatórias» (marcadas em ordem alfabética) mostradas nos adendos apropriados serão colocadas individualmente em um contêiner. A retirada individual do contêiner (sem substituição) determinará as sequências a serem voadas em cada rodada. Cada rodada será sorteada de modo a consistir em cinco ou seis formações de pontuação, o que for atingido primeiro. Um sorteio gerado por computador também é aceitável

4.2.3 Uso do Pool de figuras: Cada bloco ou formação será sorteado para as rodadas programadas de cada competição. No caso de rodadas adicionais serem necessárias, devido ao "fly-off" de desempate, o pool para esta rodada consistirá nos blocos e formações que não foram sorteados para as rodadas programadas. Caso todos os blocos e formações restantes não completem a rodada de desempate, o sorteio continuará a partir de um pool de figuras original inteiro nesse evento, excluindo quaisquer blocos ou formações que já tenham sido sorteados para essa rodada.

4.3 PRÁTICA DE SALTOS OU TEMPO EM TÚNEL DE VENTO

Os competidores não estão autorizados a fazer um salto de paraquedas de qualquer tipo nem usar um túnel de vento para praticar após o sorteio.

4.4 ORDEM DE DESEMPENHO

4.4.1 A ordem de desempenho para a primeira rodada de competição de cada evento estará na ordem inversa das dez primeiras colocações nesse evento no mais recente Campeonato Mundial de Paraquedismo Indoor sancionado pelo ISC do Evento relevante. Todas as equipes não abrangidas por este procedimento se apresentarão no início da rodada, com sua ordem de desempenho determinada por um empate.

4.4.2 Uma ordem atualizada de desempenho na ordem inversa de colocação deve ser implementada após cada intervalo na competição que ocorre após uma rodada concluída, quando possível.

4.5 GRAVAÇÃO DE VÍDEO

4.5.1 A evidência de vídeo é necessária para julgar cada desempenho e mostrar o desempenho da equipe a terceiros.

4.5.2 Um controlador de vídeo será nomeado pelo juiz-chefe antes do início da conferência dos juízes. O controlador de vídeo é responsável pela funcionalidade do equipamento de vídeo para garantir que ele seja utilizável para a competição.

4.5.3 Para efeitos das presentes regras, entende-se por «equipamento de vídeo» o equipamento instalado no túnel de vento pelo organizador especificamente para a competição. Nenhum outro equipamento de vídeo será usado para julgar.

4.5.4 O equipamento de vídeo será colocado no túnel de vento em um local que garanta que todos os membros da equipe estejam visíveis. A localização e o campo de visão

devem ser aprovados pelo Juiz Chefe e pelo Controlador da FAI. Se houver quaisquer limitações no campo de visão, os competidores devem ser informados de tais limitações antes do início da competição ou durante a competição, se forem feitas alterações no local do vídeo ou no campo de visão.

- 4.5.5 A gravação (câmera), a reprodução e todos os equipamentos auxiliares devem ser de entrada de alta definição completa e saída de alta definição completa com uma taxa de quadros mínima de 50 quadros por segundo e devem fornecer visualização para os juízes.
- 4.5.6 O Organizador deve fornecer às equipes uma forma de identificação vinculando o número da equipe ao vídeo da apresentação.

4.6 MARCAR

- 4.6.1 Uma equipe marcará um ponto para cada formação de pontuação realizada na sequência dentro do tempo de trabalho permitido de cada rodada. As equipes podem continuar marcando repetindo continuamente a sequência.
- 4.6.2 Para cada omissão, três pontos serão deduzidos do total de pontos marcados de acordo com 4.6.1.
- 4.6.3 Se uma infração na formação de pontuação de uma sequência de blocos for levada para o inter (ref. 2.8.), isso será considerado apenas como uma infração, desde que a intenção dos requisitos inter para a próxima formação seja claramente apresentada e nenhuma outra infração ocorra no inter.
- 4.6.4 A pontuação mínima para qualquer rodada é zero (0) pontos.

4.7 REAPRESENTAÇÕES

- 4.7.1 Quando a evidência de vídeo for considerada insuficiente para fins de julgamento, uma repetição será dada, a menos que o Painel de Revisão de Vídeo determine que houve um abuso intencional das regras pela equipe, caso em que nenhuma repetição será concedida, e a equipe receberá a pontuação mínima para essa apresentação.
- 4.7.2 O contacto ou outros meios de interferência entre os membros da equipa e entre os membros da equipa e o painel do pavimento ou as paredes do túnel não devem ser motivo para a equipa solicitar uma nova execução.
- 4.7.3 Problemas com o equipamento de um competidor não devem ser motivo para a equipe solicitar uma reapresentação.
- 4.7.4 Uma equipe que voa para fora do alcance da câmera (muito alto) não receberá uma reapresentação.

4.8 DESEMPENHOS DE TREINAMENTO

- 4.8.1 Cada equipe em cada evento terá a opção de uma apresentação oficial de treinamento antes do sorteio para determinar as configurações de velocidade apropriadas.
- 4.8.2 A configuração do túnel de vento usada para a competição também será usada para o desempenho oficial do treinamento.
- 4.8.3 Cada equipe, cuja inscrição oficial chega ao Organizador antes do prazo, terá a opção de 15 minutos de tempo de treinamento entre 8:00 e 24:00 dentro de 48 horas após o início do treinamento oficial. A equipe deve reservar este horário com o Organizador antes do prazo oficial de inscrição. Após o prazo, o Organizador pode oferecer o

tempo restante a qualquer pessoa.

5 JULGAMENTO

5.1 PROCEDIMENTO DE JULGAMENTO

As performances serão julgadas usando evidências de vídeo.

5.2 NÚMERO DE JUÍZES

Um mínimo de três (3) juízes devem avaliar o desempenho de cada equipe.

5.3 VISUALIZAÇÕES/REVISÃO DA EVIDÊNCIA EM VÍDEO

5.3.1 Os juízes assistirão às evidências em vídeo de cada apresentação (1) uma vez na velocidade normal para determinar os pontos no tempo. O momento do congelamento do quadro no final do tempo de trabalho será determinado na primeira visualização. Se ocorrer uma chamada de julgamento, uma segunda visualização da performance ou parte(s) da performance será conduzida em velocidade normal ou reduzida entre 50-90 por cento da velocidade normal. A pedido do Juiz do Evento, uma (3ª) terceira visão da(s) parte(s) da performance pode ser conduzida em velocidade normal ou reduzida. A velocidade da segunda e terceira visualizações (normal ou reduzida) será determinada pelo Juiz do Evento. O Juiz Chefe decidirá antes do início de cada rodada a porcentagem de velocidade reduzida a ser usada para a rodada. O quadro congelado da primeira visualização será aplicado em cada visualização.

5.3.2 Se, após a conclusão das visualizações, e dentro de quinze segundos após o conhecimento do resultado, o Juiz Chefe, Juiz de Evento ou qualquer Juiz do painel considerar que ocorreu uma avaliação absolutamente incorreta, o Juiz Chefe ou Juiz de Evento determinará que apenas a(s) parte(s) do desempenho em questão seja(m) revisada(s) em velocidade reduzida de acordo com 5.3. Se a revisão resultar em uma decisão unânime no caso de um painel de 3 pessoas, ou no mínimo quatro para uma decisão no caso de um painel de 5 pessoas na(s) parte(s) da performance em questão, a pontuação para a performance será ajustada de acordo. Apenas uma revisão é permitida para cada apresentação.

5.4 AVALIAÇÃO

Os juízes usarão um sistema de pontuação eletrônica para registrar sua avaliação do desempenho. No final do tempo de trabalho, o quadro congelado será aplicado em cada visualização, com base no tempo retirado do apenas na primeira visualização. Os juízes podem corrigir seu registro de avaliação após o desempenho ter sido julgado. As correções no registro de avaliação só podem ser feitas antes que o Juiz Chefe assine a folha de pontuação. Todas as avaliações individuais dos juízes serão publicadas.

5.5 A MAIORIA DOS JUÍZES DEVE CONCORDAR NA AVALIAÇÃO PARA.

- creditar a formação de pontuação, ou
- atribuir uma infração, ou
- atribuir uma omissão, ou
- determinar uma situação de NV.

5.6 INÍCIO DO TEMPO DE TRABALHO

O cronômetro será operado pelos juízes ou por uma (s) pessoa (s) nomeada pelo juiz-chefe e será iniciado conforme determinado em 2.15. Se os juízes não puderem

determinar o início do tempo de trabalho, uma penalidade igual a 20% (arredondada para baixo) da pontuação dessa performance será deduzida da pontuação dessa performance.

6 REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO

6.1 TÍTULO DO CONCURSO

"____ Campeonato Mundial / Continental de Paraquedismo Indoor da FAI" ou "____th Copa do Mundo de Paraquedismo Indoor".

6.2 OBJETIVOS DOS CAMPEONATOS BRASILEIROS E COPAS DO BRASIL

6.2.1 Para determinar os Campeões Brasileiros ou Vencedores da Copa do Brasil de Paraquedismo em Formação Indoor e Paraquedismo em Formação Vertical Indoor no:

- Evento Open FS de 4 Way,
- Evento Feminino FS de 4 Way
- Evento VFS de 4 Way
- Evento de 8 Way

6.2.2 e

- Para determinar a classificação brasileira das equipes competidoras,
- Para estabelecer os recordes nacionais de paraquedismo de formação indoor e paraquedismo de formação vertical indoor,
- Promover e desenvolver o Paraquedismo de Formação Indoor e o Paraquedismo de Formação Vertical Indoor,
- Apresentar uma imagem visualmente atraente dos desempenhos e classificações (pontuações) da competição para competidores, espectadores e mídia,
- Trocar ideias e fortalecer relações amigáveis entre os atletas, juizes e pessoal de apoio de todas as nações,
- Permitir que os participantes compartilhem e troquem experiências, conhecimentos e informações,
- Melhorar os métodos e práticas de julgamento.

6.3 COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES:

6.3.1 Cada delegação pode ser composta por:

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

6.3.2 Em um Campeonato Mundial / Continental:

- Uma equipe de 4-Way FS composta por: Cinco (5) competidores de 4-Way FS
- Uma equipe feminina de 4-Way FS composta por: Cinco (5) competidoras femininas de 4-Way FS
- Uma equipe 4-Way VFS composta por: Cinco (5) competidores 4-Way VFS
- Uma equipe de 8 vias composta por: Dez (10) competidores de 8 vias

6.3.3 Em uma Copa do Mundo:

- Qualquer número (até um máximo de 4) equipes por evento (composto como para um Campeonato Mundial) a ser decidido pelo Organizador e anunciado no momento da licitação.

6.3.4 Nenhum competidor pode competir em mais de dois eventos de paraquedismo em formação (incluindo paraquedismo em formação vertical). Além disso, nenhum competidor pode competir no evento 4-Way FS Open e no evento 4-way FS Feminino.

6.3.5 Qualquer competidor que competir em dois eventos diferentes deve ser listado separadamente no formulário de inscrição para cada evento.

6.4 PROGRAMA DE EVENTOS:

6.4.1 O Campeonato Mundial/Continental ou Copa do Mundo é composto por até 10 rodadas para Paraquedismo em Formação Indoor e Paraquedismo em Formação Vertical Indoor:

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

6.4.3 A competição será organizada durante um período máximo de 3 dias de competição. Exceções podem ser feitas quando uma oferta é recebida para várias competições FCE ao mesmo tempo.

6.5 AS MEDALHAS SÃO CONCEDIDAS DA SEGUINTE FORMA:

Todos os membros da equipe nos eventos receberão medalhas se ficarem em primeiro, segundo ou terceiro.

7 DEFINIÇÕES DE SÍMBOLOS

7.1 A CODIFICAÇÃO NOS ANEXOS DO DIVE POOL é a seguinte:

7.1.1

Indica a direção da curva pelo subgrupo



7.1.2

Indica a curva do subgrupo em qualquer direção



7.1.3

Indica curvas por todos os subgrupos



7.1.4 a)

Indica esclarecimento de intenção VFS



7.1.4 b)

Indica o esclarecimento da intenção FS

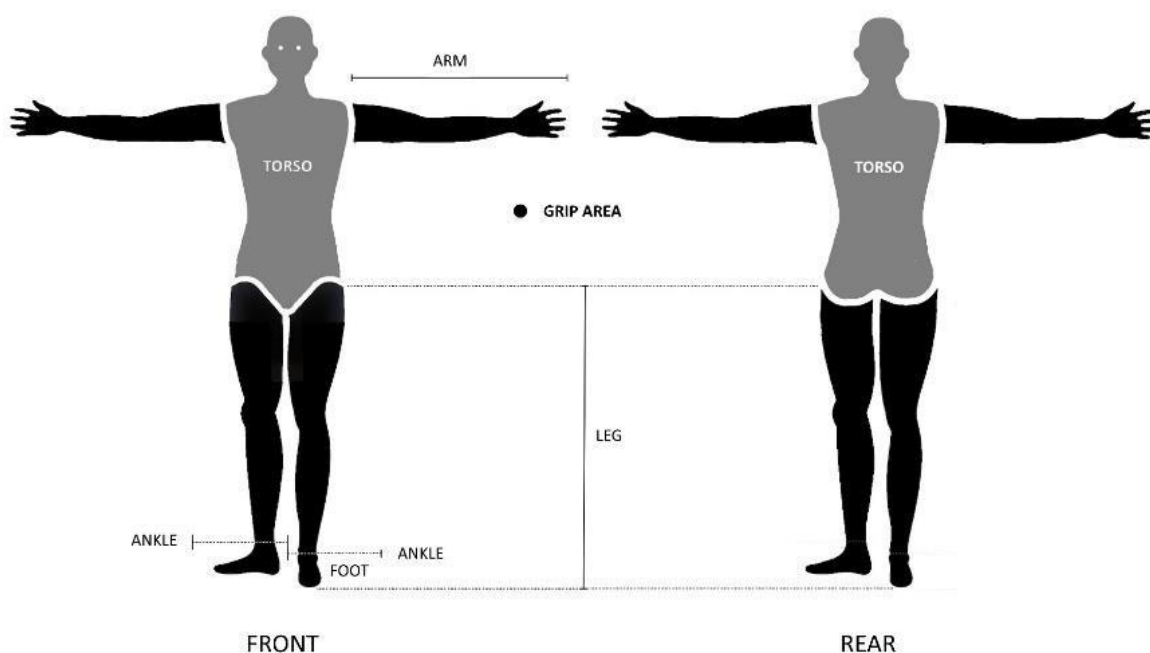


7.1.5

Indica mudança de orientação vertical VFS



7.2 VISUALIZAÇÃO DAS POSIÇÕES DE ADERÊNCIA, ref 2.2



ANEXOS

Anexo A: Correta Formação de Paraquedismo 4 Way Pool de Bloco

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

Anexo C: ISC FS Pool de Saltos ajustada para Tamanhos de Túneis

Anexo D: Correta Formação Vertical de Paraquedismo Pool de Blocos de 4 Way

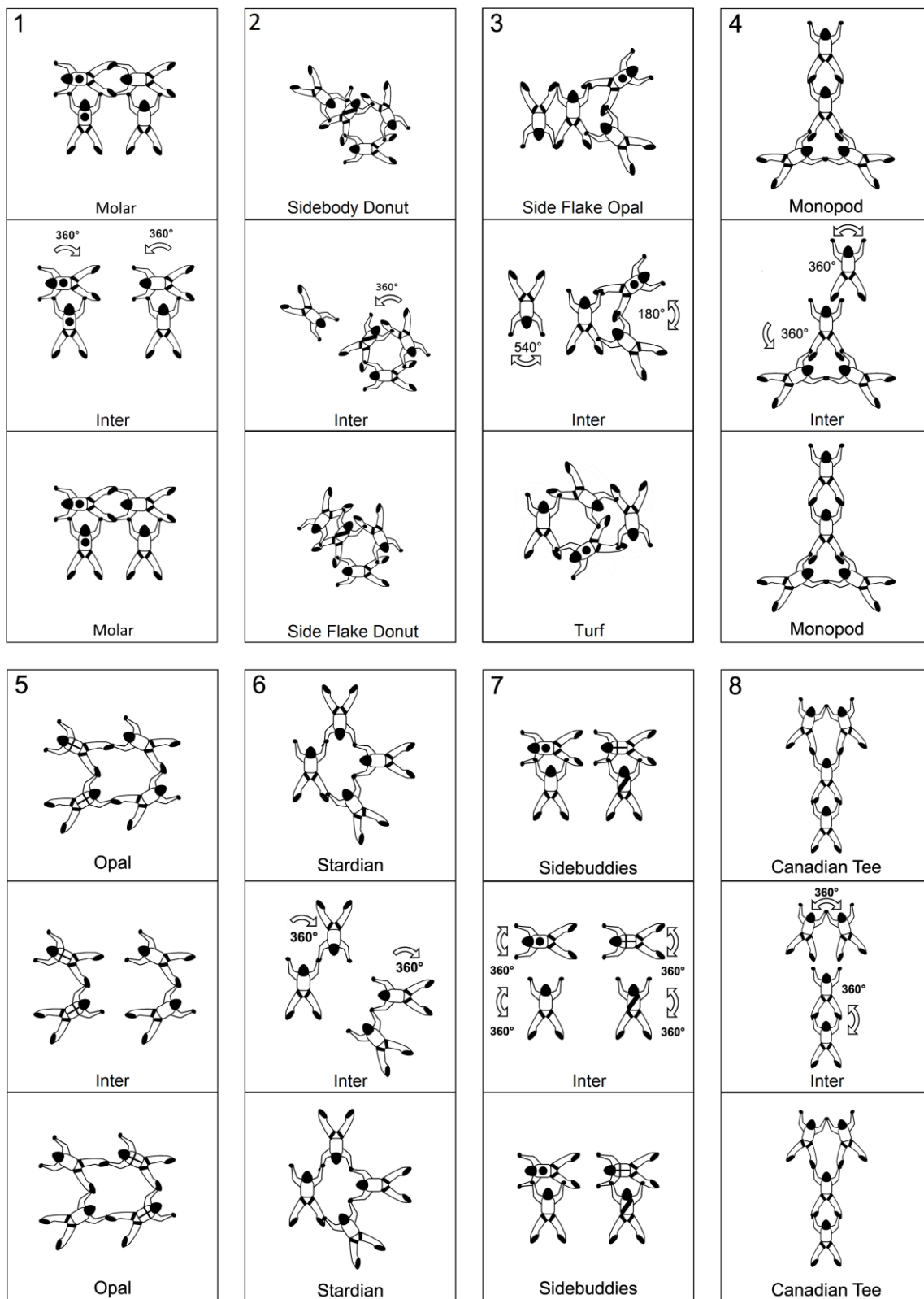
Anexo E: Correta Formação Vertical de Paraquedismo para o Pool Random de 4 Way

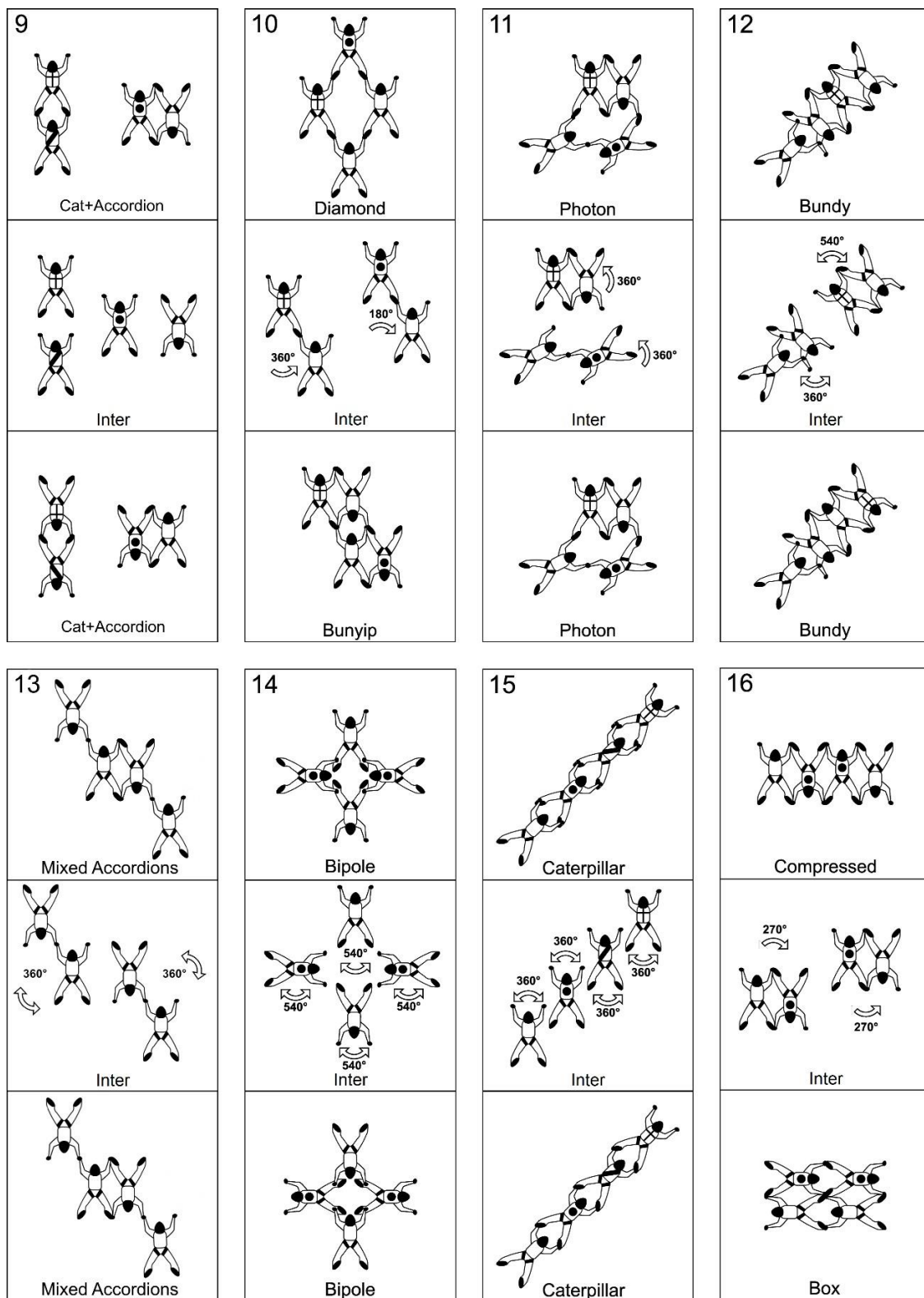
Anexo F: Correta Formação Vertical de Paraquedismo para Pool de Blocos de 8 Way

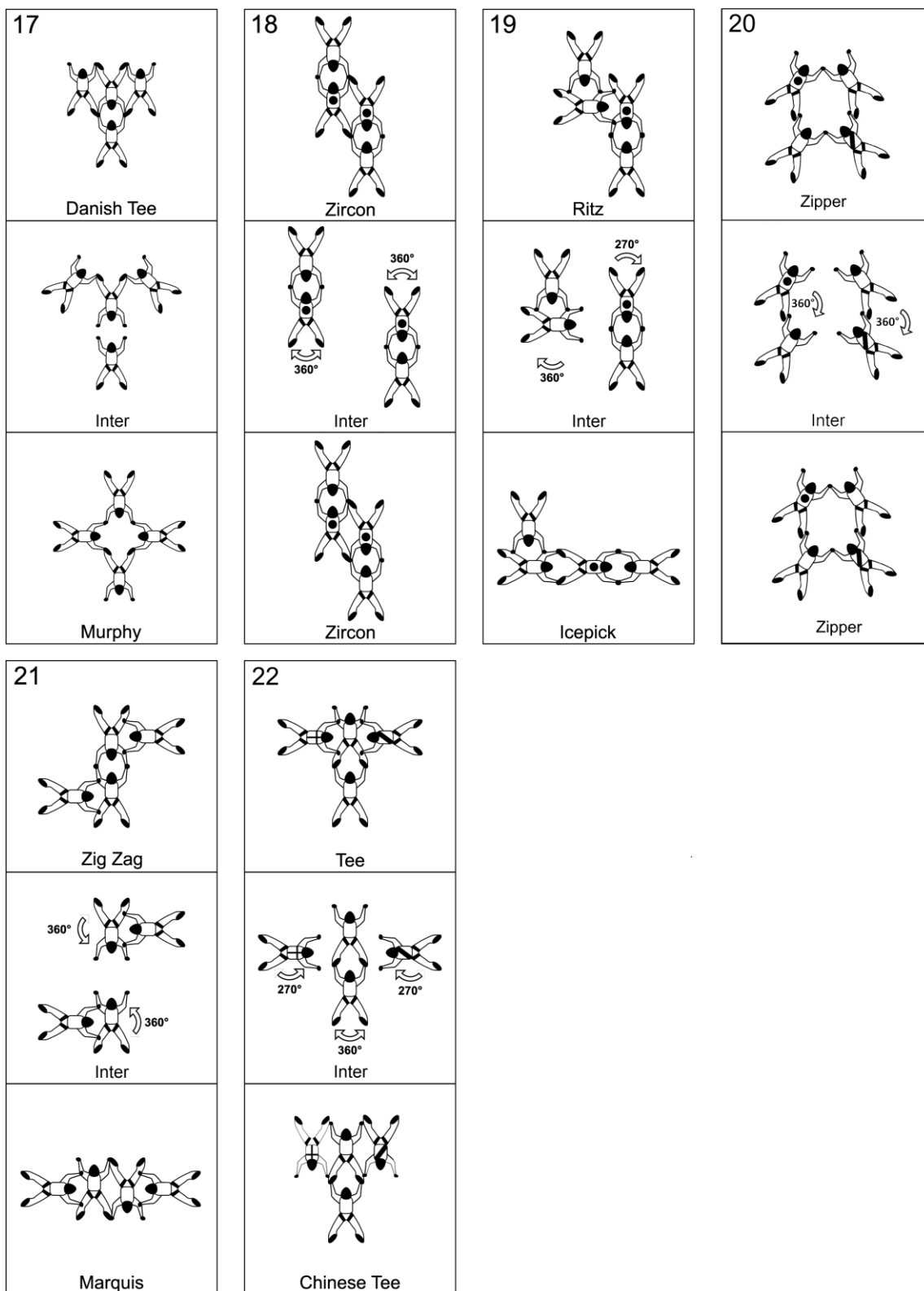
Anexo G: Correta Formação Vertical de Paraquedismo para Pool Random de 8 Way

Anexo H: Correta Formação Indoor de Paraquedismo 8 Way Formação Inicial

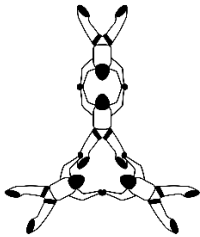
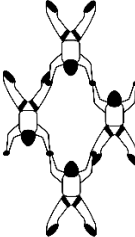
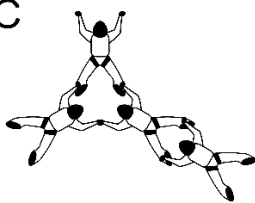
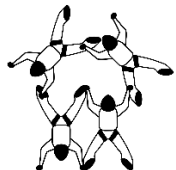
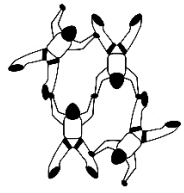
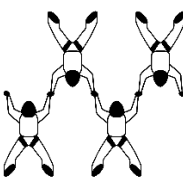
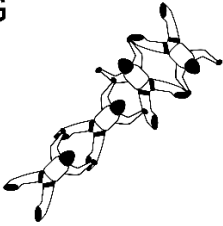
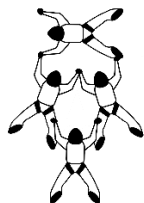
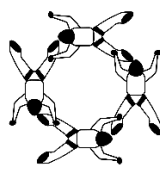
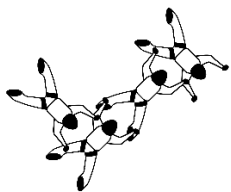
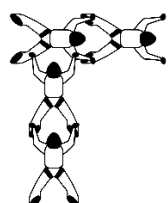
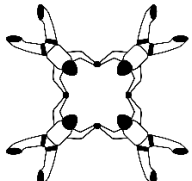
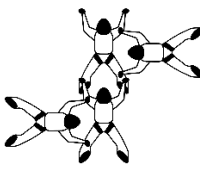
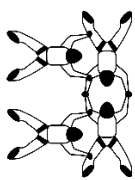
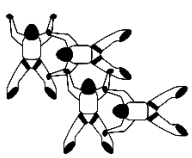
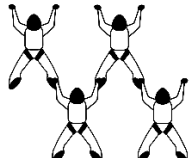
ANEXO A - CORRETA FORMAÇÃO DE PARAQUEDISMO 4 WAY POOL DE BLOCO







ANEXO B – CORRETA FORMAÇÃO DE PARAQUEDISMO 4 WAY POOL DE RANDOM

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

ANEXO C - ISC FS POOL DE SALTOS AJUSTADO PARA TAMANHOS DE TÚNEIS

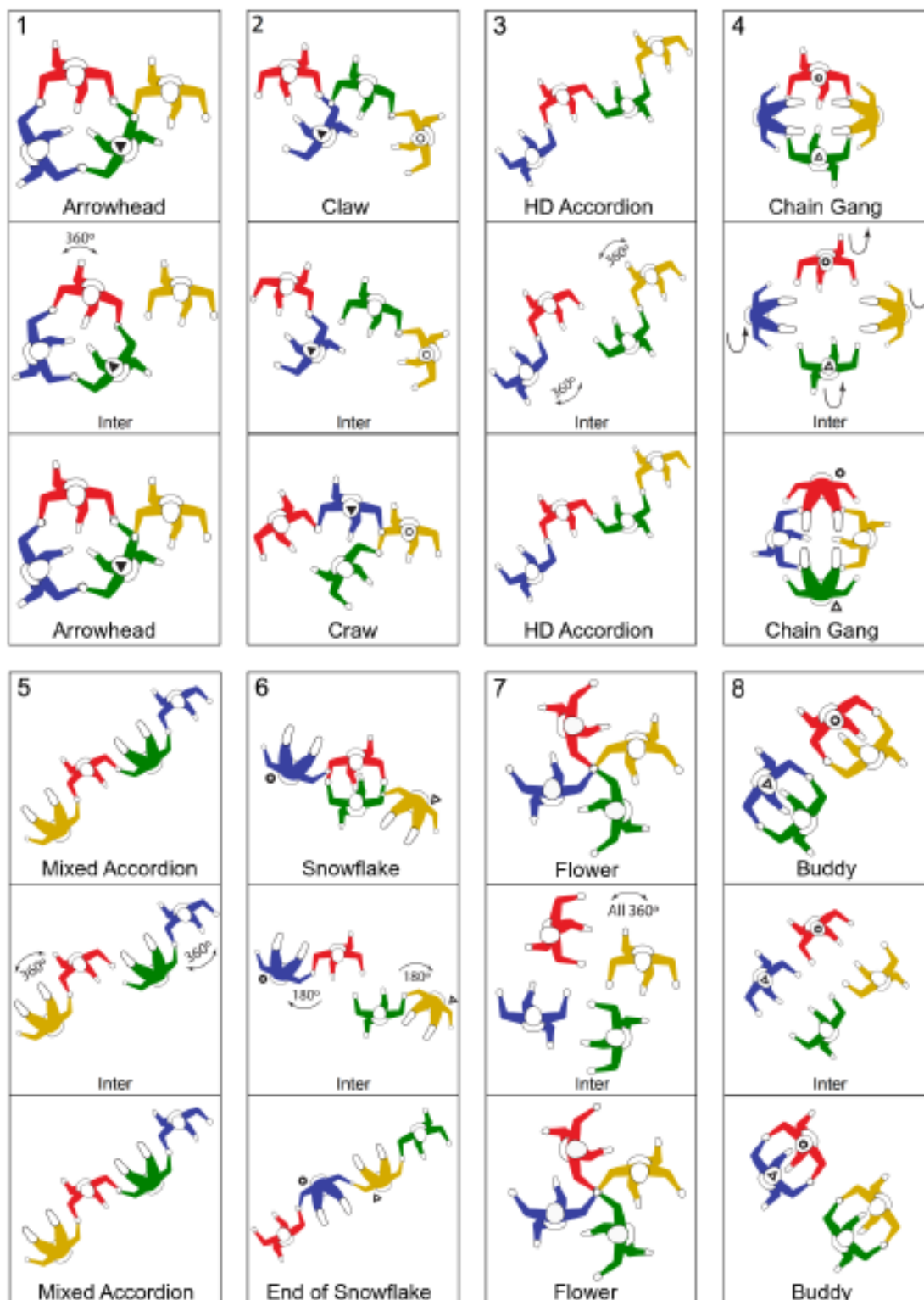
Túnel de 12 pés

Categoria	Sequência	Formações aleatórias	Blocos
Open	5 a 6	A - Q	3,5,6,7,9,11,14,15,16,17,18,21

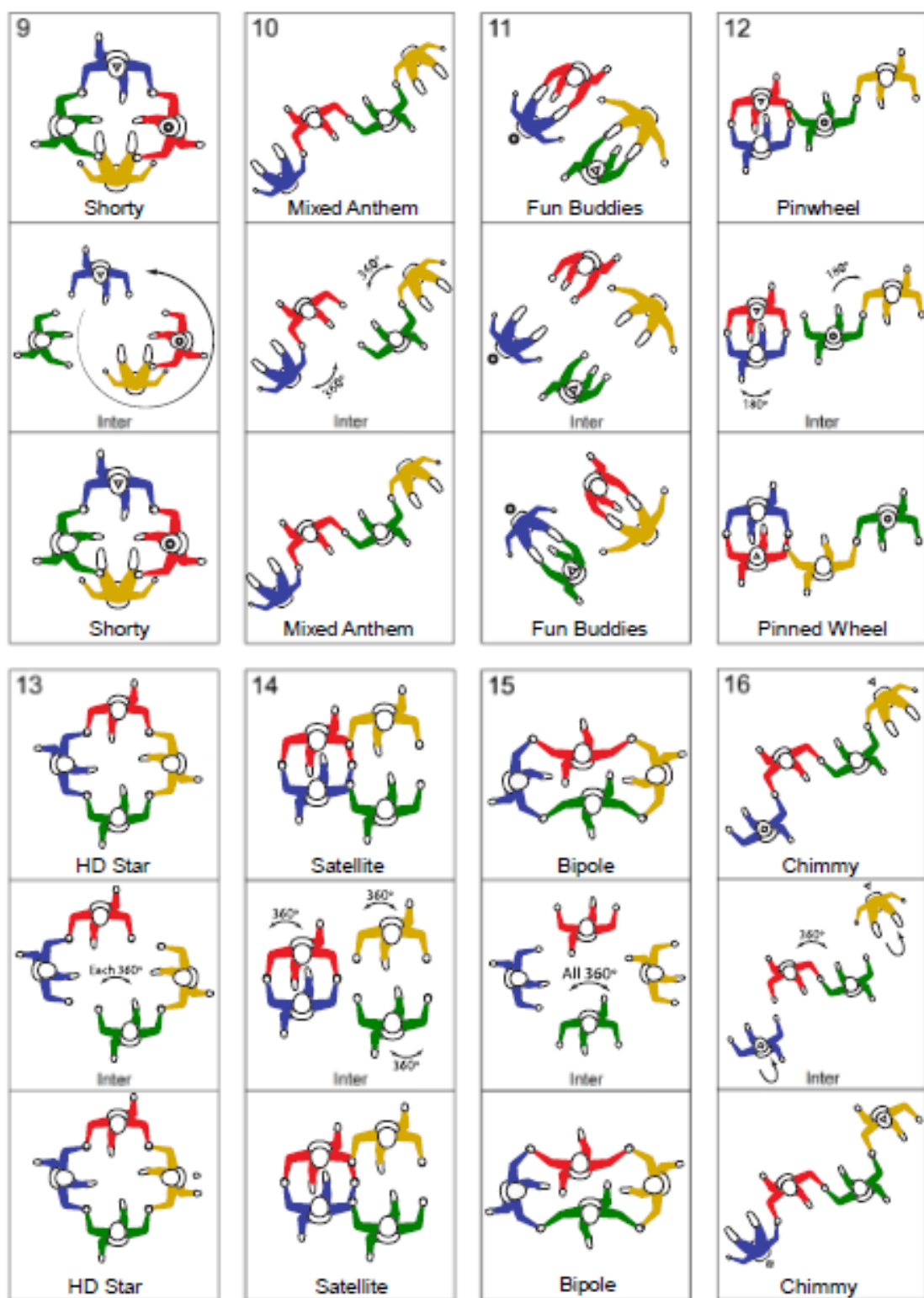
Túnel de 14 pés ou maior

Categoria	Sequência	Formações aleatórias	Blocos
Open	5 a 6	A - Q	Todos os 22 blocos

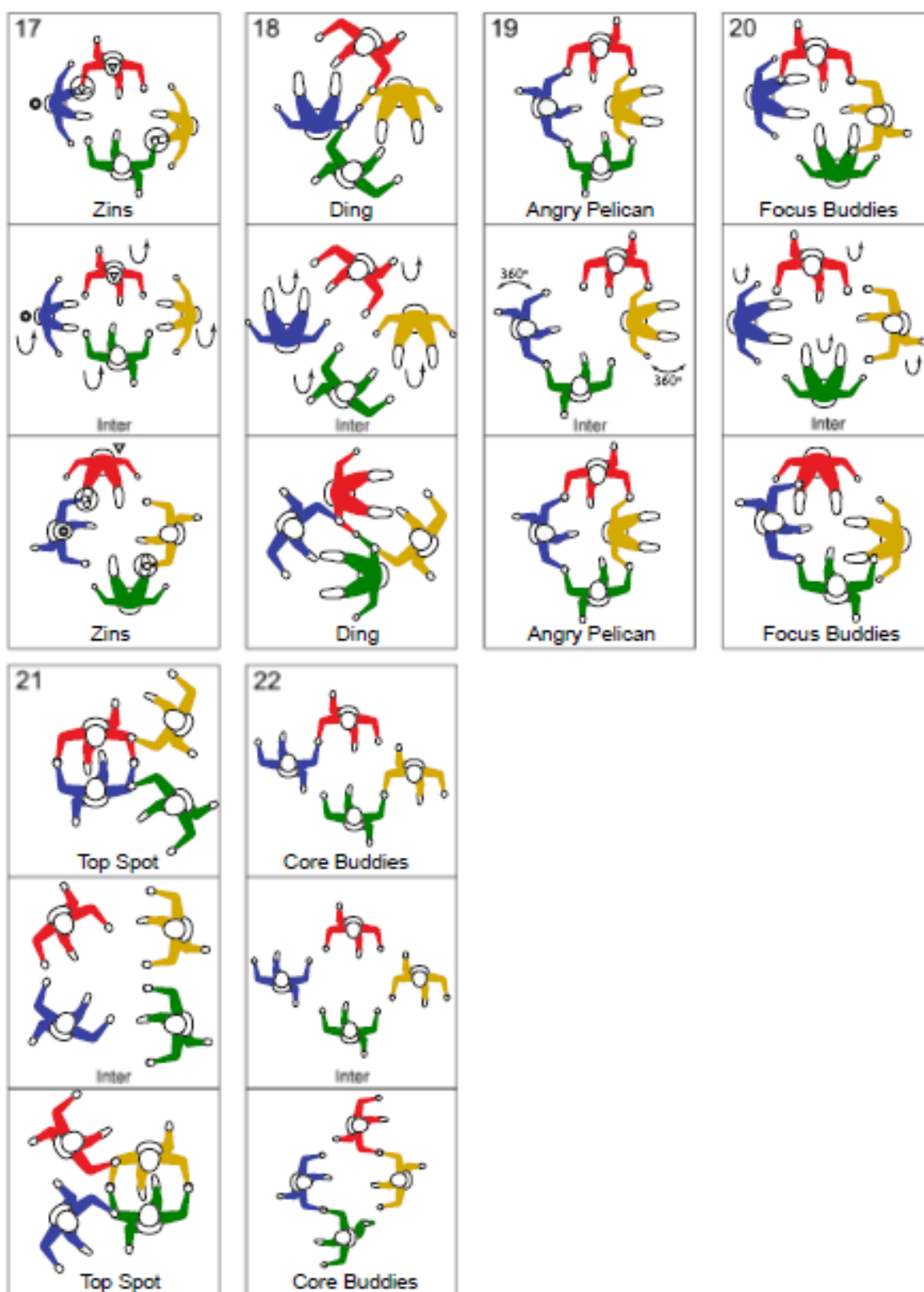
ANEXO D - CORRETA FORMAÇÃO VERTICAL DE PARAQUEDISMO PARA O POOL DE BLOCOS DE 4 WAY



USPA Images Copyright United States Parachute Association



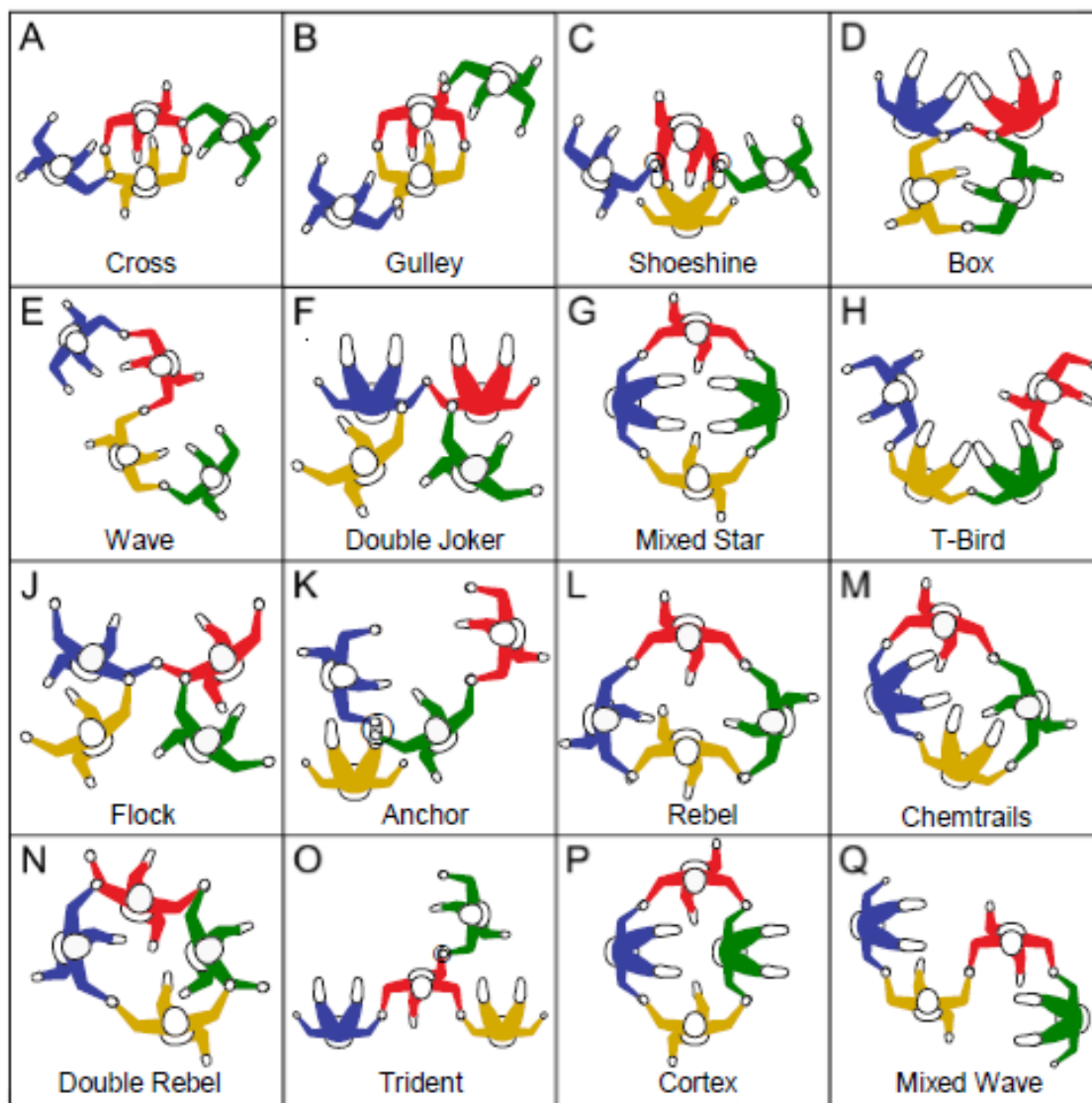
USPA Images Copyright United States Parachute Association



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

USPA Images Copyright United States Parachute Association

ANEXO E - CORRETA FORMAÇÃO VERTICAL DE PARAQUEDISMO PARA O POOL RANDOM DE 4 WAY

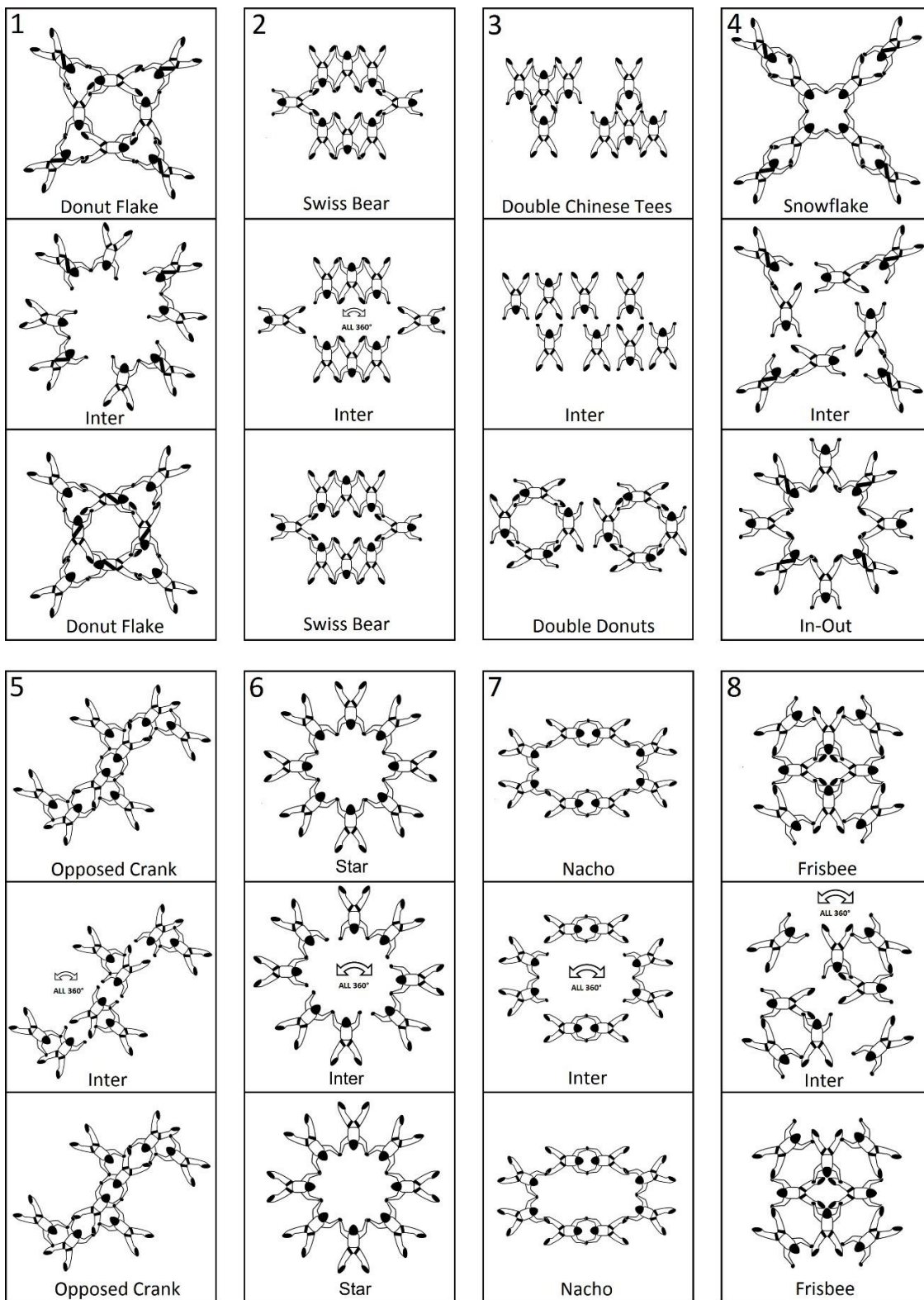


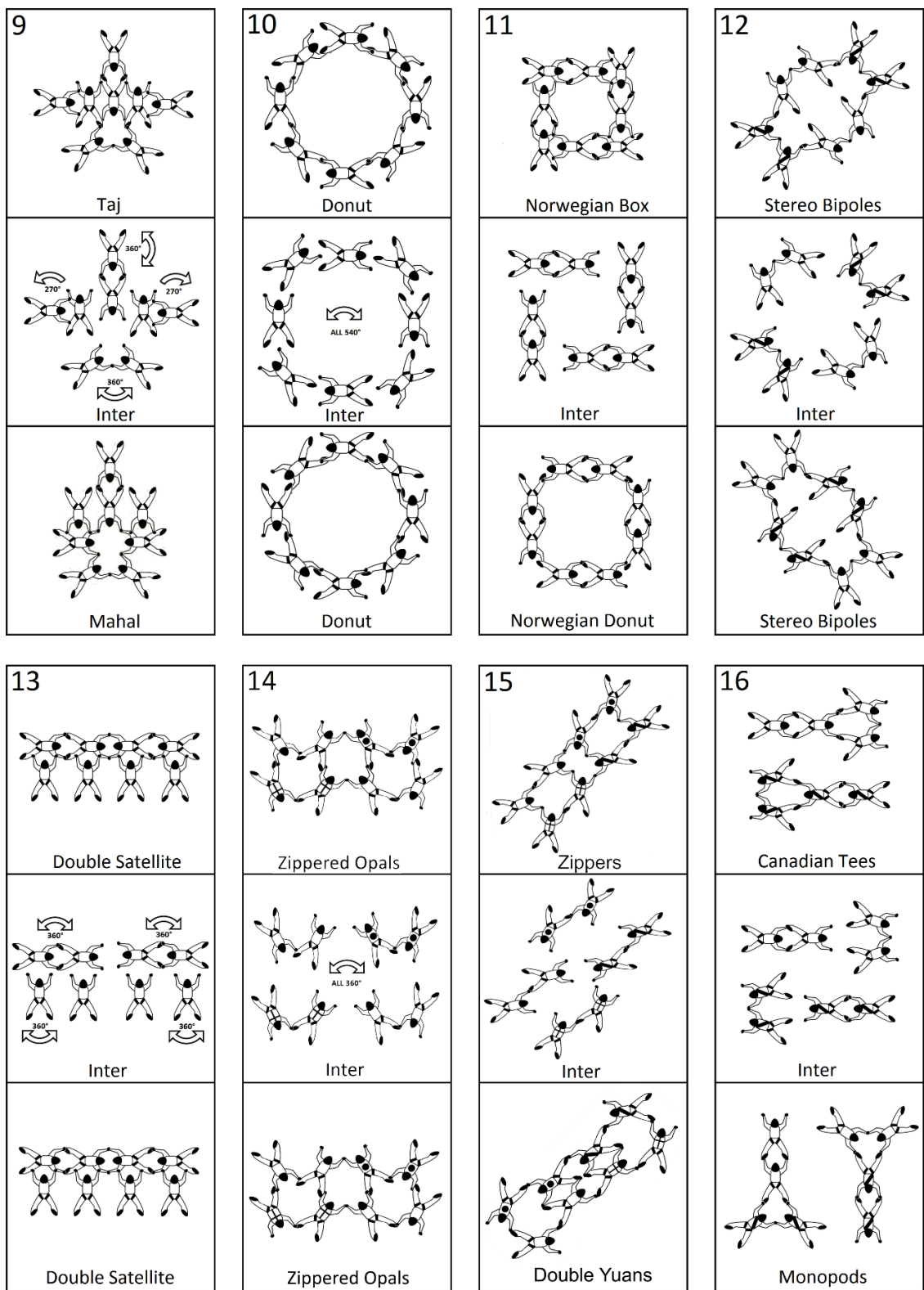
Note: A circle denotes a foot grip (ref. Competition Rules 2.2)

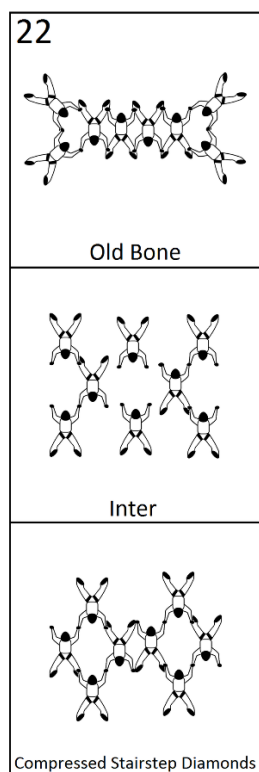
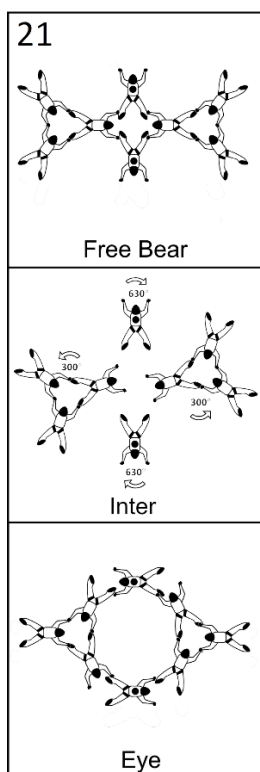
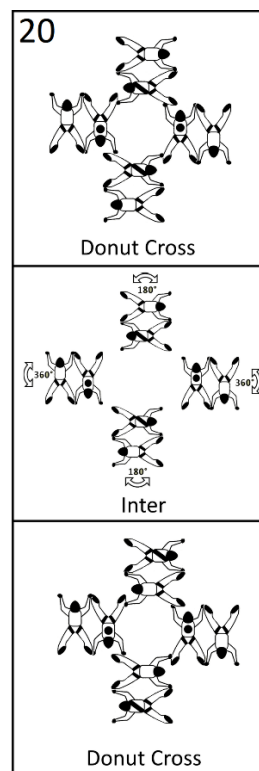
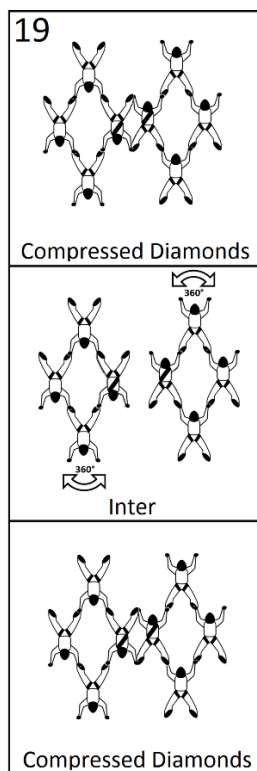
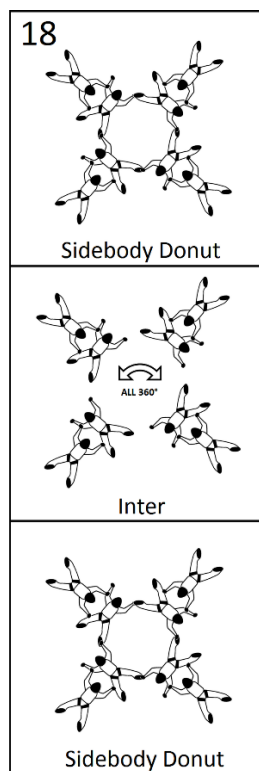
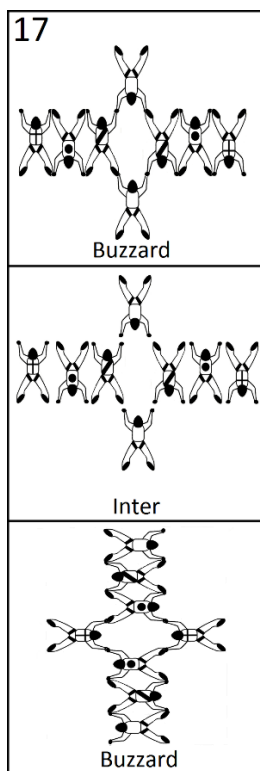


Images Copyright United States Parachute Association

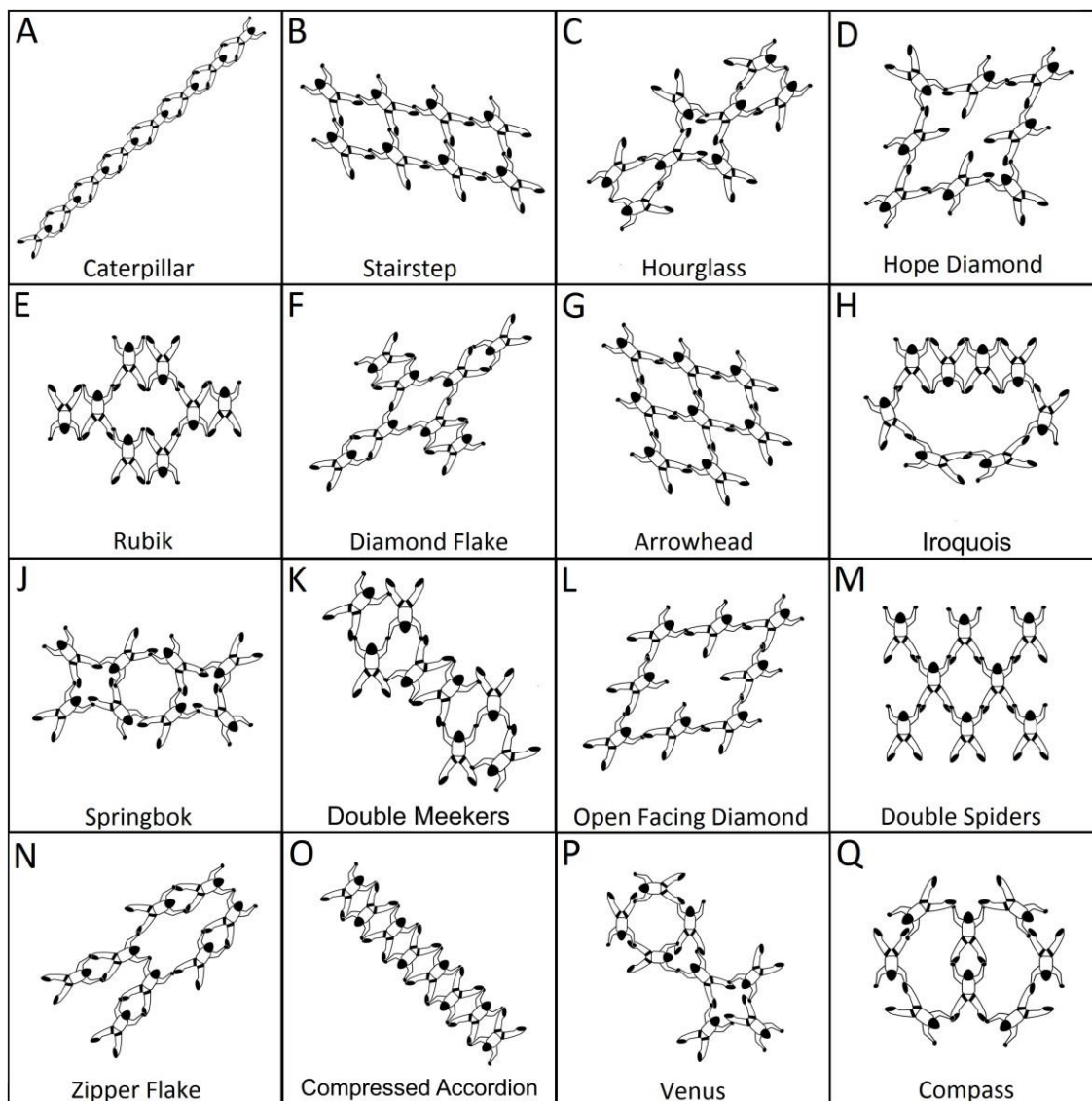
ANEXO F - CORRETA FORMAÇÃO VERTICAL DE PARAQUEDISMO PARA O POOL DE BLOCOS DE 8 WAY







ANEXO G - CORRETA FORMAÇÃO VERTICAL DE PARAQUEDISMO PARA O POOL ALEATÓRIA DE 8 WAY



ANEXO H - CORRETA FORMAÇÃO INDOOR DE PARAQUEDISMO DE 8 WAY FORMAÇÃO INICIAL

