CBPq

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁRA-QUEDISMO

# 2022

# REGULAMENTO ESPECÍFICO BRASILEIRO PARA INDOOR FQL e INDOOR VERTICAL FORMAÇÃO EM QUEDA LIVRE

Tradução e compilação (adaptação ás necessidades e possibilidades brasileiras), do Regulamento Específico FAI para Indoor Formação em Queda Livre e Indoor Vertical Formação em Queda Livre – Edição 2022

Válida a partir de 1º de Maio 2022

Copyright 2022

***Todos os Direitos de reprodução deste Regulamento estão reservados à Confederação Brasileira de Pára-quedismo - CBPq.***

**1. Este documento pode ser usado para informação e instrução, sendo vedada a sua comercialização;**
**2. Cópias deste documento podem ser realizadas para as atividades citadas acima e quando conservando estas instruções de "copyright".**

**Este documento foi copilado com base no Regulamento Especifico para Indoor Formação em Queda Livre e Indoor Vertical Formação em Queda Livre da ISC/FAI e do Código Desportivo da ISC/FAI (Seção V, Classe G – Paraquedismo). Juntamente com o Regulamento Brasileiro do Paraquedismo Desportivo, se constitui na base regulamentar dos Campeonatos brasileiros de Paraquedismo de Indoor FQL/VFQL.**

## INDICE GERAL


| ASSUNTO | CAPÍTULO | FOLHA |
|---|---|---|
| ***1 - AUTORIDADE DA CBPq***<br>*Autoridade do Controlador CBPq.* | **1** | **4** |
| ***2 – DEFINIÇÕES***<br>*Palavras Diversas*<br>*Frases Diversas* | **2** | **4 a 8** |
| ***3 - AS PROVAS***<br>*Descrição*<br>*Objetivos*<br>*Performances requeridas* | **3** | **8 a 9** |
| ***4 – REGRAS GERAIS***<br>*Composição das Equipes*<br>*O desenho (figuras)*<br>*Uso de paraquedismo*<br>*Ordem de Desempenho*<br>*Gravação de vídeo*<br>*Pontuação*<br>*Repetições*<br>*Performances de treinamento* | **4** | **9 a 12** |
| ***5 – JULGAMENTOS***<br>*Procedimento de Julgamento*<br>*Número de Juízes*<br>*Exibições / revisão das evidências de vídeo*<br>*Avaliação*<br>*Avaliação (cont.)*<br>*Início do Tempo de Trabalho* | **5** | **12 a 13** |
| ***6 – REGRAS ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO***<br>*Título da Competição*<br>*Objetivos da competição*<br>Composição das Delegações<br>Programa de Eventos<br>Medalhas | **6** | **13 a 15** |
| ***7 – DEFINIÇÕES E SÍMBOLOS***<br>*Codificação nos anexos do recipiente de sorteio*<br>*Visualização para posições de gripes* | **7** | **14 a 15** |
| ***8 – ANEXOS***<br>*A a H* | **8** | **16 a 31** |

## 1. AUTORIDADE DA CBPq

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 Indoor de Paraquedismo de FQL/VFQL (4 Way e 8 Way) os participantes, ao se inscreverem na competição, aceitam estas regras e as dos regulamentos citados *como obrigatórias*.

**1.1** Este Regulamento determina a condução dos Campeonatos Brasileiros Indoor de FQL/VFQL, nas condição ideais de pessoal e material. Para cada Campeonato deverá ser elaborado um Regulamento Particular adaptando-o as condições ideais de pessoal e material locais (doOrganizador), 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 Formação em Queda Livre no Portal da CBPq na internete, o número um (1), com até 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 preferencia em razão de itens conflitantes.

**1.2** Este Regulamento tem por finalidade, também, orientar as Federações Filiadas e Clubes diretamente filiados, na condução de seus Campeonatos 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.

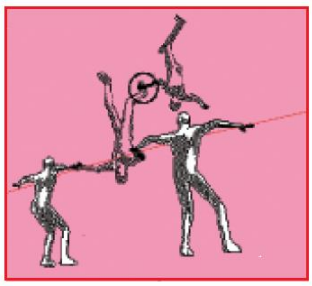
## 2. DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTAS REGRAS

**2.1. Formação:** consiste de competidores ligados por “Grips”. Para VFQL com cada competidor na orientação correta.

**2.2. “Grip”:** (ato de pegar ou segurar) consiste de um apoio em uma perna, braço ou pé de outro saltador, como mostrado em 7.2. No mínimo, um “grip” requer contato estacionário.

**2.3. linha de “Grips”:** Esta é a linha que liga os troncos de dois competidores através dos seus braços, pernas e pés e o “grip” que os une.

**2.3.1 Esclarecimento sobre (Random “O”), para VFS** - Há um plano vertical imaginário passando pelos punhos, com competidores externos tendo punhos de um lado do plano vertical e o competidor pegando o punho de perna do outro lado do plano vertical. Nenhuma linha de aderência pode cruzar o plano vertical dentro da formação.



**2.4. Corpo:** consiste de todo o competidor e seus equipamentos.

**2.5. "Pool" de Figuras:** consiste nas Formações aleatórias (Random) e em bloco. As sequências são apresentadas nos anexos a estas regras.

**2.6. Subgrupo:** É o atleta individual ou atletas em "grip", necessário para concluir uma manobra designada como intermediária de uma sequência de bloco.

**2.7. Ponto central de um subgrupo:** é um dos seguintes procedimentos:

1. Um "Grip" definido ou o centro geométrico dos "grips" definidos dentro de um subgrupo desenhado.

2. O centro geométrico do tronco do competidor.

**2.8. Separação Total:** é quando todos os competidores mostram, em determinado momento, que nenhuma parte do seu braço tem contato com outro corpo.

**2.9. Intermediária:** é um requisito intermediário, dentro de uma sequência de blocos, que deve ser realizado como descrito no pool de figuras sorteado para a rodada.

**2.10. Sequência:** representa uma série de formações de blocos aleatórios e sequências que são designadas para serem executadas em um salto.

**2.11. Formação Pontuada:** é uma formação que está corretamente executada e claramente apresentada como a formação aleatória (Random) ou dentro de uma sequência de bloco conforme representado no Pool de figuras sorteado, e que, para além da primeira formação após a saída, deve ser precedida por uma separação total ou realização de uma intermediária corretamente realizada e claramente apresentada, conforme o caso.

**2.12. Violação:** é um dos seguintes procedimentos:

1. Uma formação incorreta ou incompleta que é executada dentro do tempo de trabalho por qualquer equipe, mesmo com

. uma separação total ou,
. uma intermediaria, seja correta ou não.

2. A formação completa e correta precedida por uma total separação e/ou intermediária incorretamente executadas.

3. Uma formação, intermediaria, ou separação total, não claramente apresentadas.

**2.13. Omissão:** é um dos seguintes procedimentos:

1. Uma formação ou intermediaria não constante do pool sorteado para a rodada.

2. Não demonstrar a clara intenção de construir a formação/intermediaria correta e, em seu lugar apresentar uma outra formação ou intermediária, procurando obter uma vantagem da equipe com a substituição de figuras.

3. Se tanto a intermediária quanto a segunda formação, em uma sequência de blocos forem omitidos, 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 4 way no FQL:** O tempo de trabalho terá início quando os dois pés de qualquer membro da equipe deixarem o piso da antecâmara e o membro da equipe entrar no túnel. Os membros da equipe podem inclinar-se 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 VFQL:** As equipes devem entrar no túnel e ficar de pé na rede no centro do fluxo de ar. O tempo de trabalho começará quando ambos os pés de qualquer membro da equipe deixarem a rede.

**2.14.3** Para entrada de 8 way no FQL: As equipes devem entrar no túnel e construir a formação inicial conforme mostrado no anexo H. O tempo de trabalho começará quando a primeira pegada 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.

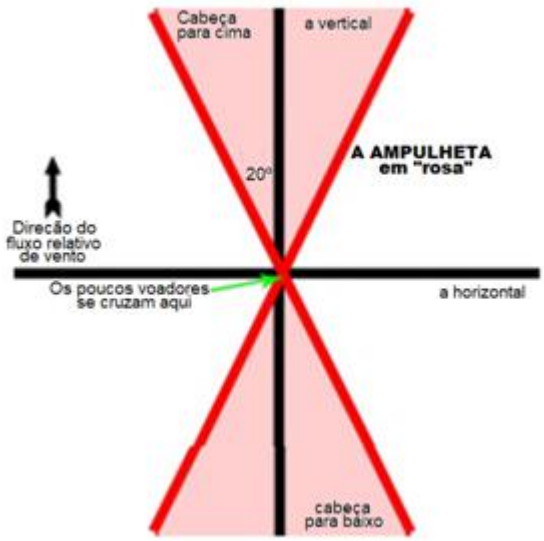
**2.15** Tempo de Trabalho: é o período de tempo durante o qual as equipes são pontuadas em um desempenho que começa quando ambos os pés de qualquer membro da equipe deixam o piso da antecâmara (rede do túnel para VFQL), para entrar no túnel e termina alguns segundos depois conforme especificado em 3.1.

**2.16 Antecâmara:** área usada pelas equipes como área de espera e parada para entrada no túnel de vento. Esta câmara é separada da área de visualização pública e é de uso exclusivo das equipes em espera.

**2.17 NV: No vídeo -** nenhuma imagem de vídeo está disponível para fins de julgamento.

**2.18 Chamada de Julgamento:** Uma avaliação pelos juízes de uma formação, violação ou omissão que não seja unânime.

## 2.19 ORIENTAÇÃO PARA O VFQL




**2.19.1. "The Vertical":** Uma linha imaginária paralela ao vento relativo (veja o diagrama)

**2.19.2. "The Horizontal":** Uma linha imaginária perpendicular ao vento relativo (veja o diagrama)

**2.19.3. "A linha do voador":** uma linha reta imaginária de comprimento infinito, seguindo aproximadamente a espinha do voador, do centro dos quadris do voador, passando pelo 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 cumprir um requisito de orientação (cabeça para cima ou cabeça para baixo) A orientação de um passageiro deve ser julgada com a intersecção vertical e horizontal nos quadris do passageiro.

**2.19.5. "Cabeça para cima":** A linha do passageiro deve estar dentro e permanecer dentro da parte superior da Ampulheta

**2.19.6. "Cabeça para baixo":** A linha do passageiro deve estar dentro e permanecer dentro da parte inferior da ampulheta

**2.19.7. A orientação "Bellyflying" ou "Belly to Earth"** requer que o torso do competidor esteja em uma posição horizontal (de bruços), com a frente do torso voltada para a terra. ("Bellyflying" não é usado atualmente em formações VFQL)

**2.19.8. A orientação de "vôo para trás"** requer que o torso do competidor esteja em uma posição horizontal (de bruços), com a parte de trás do torso voltada para a terra. ("Backflying" não é usado atualmente em formações VFQL).

## 3. AS PROVAS

**3.1 A disciplina será composta pelos seguintes eventos:**

**3.1.1 Eventos FQL de 4 Way:** O tempo de trabalho é de 35 segundos.

**3.1.2 Evento VFQL 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, enquanto segue 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 os 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 maior pontuação em qualquer rodada concluída,
iii. a pontuação mais alta começando com a última rodada concluída e continuando na ordem inversa, rodada por 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. O horário de início deve ser aquele utilizado para a avaliação original do desempenho.

**3.3 Requisitos de Desempenho**

**3.3.1** Cada rodada consiste em uma sequência de formações, descritas no pool de sorteio do anexo apropriado, conforme determinado pelo sorteio.

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

**3.3.3** As formações de pontuação não precisam ser perfeitamente simétricas, mas devem ser realizadas de maneira controlada. Imagens espelhadas de formações aleatórias,

sequências de blocos inteiros e formações iniciais são permitidas. Para VFS, as imagens espelhadas só são permitidas quando definidas em um plano vertical.

**3.3.4** Nas sequências, a separação total é necessária entre sequências de bloco, entre formações aleatórias e entre sequências de bloco 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 a intermediária como pretendido. Os graus mostrados são aproximadamente a quantidade da circunferência do ponto central do subgrupo a ser apresentado ao (s) ponto (s) central (is) do (s) outro (s) subgrupo (s). Para fins de julgamento, os graus aproximados e a direção do giro dos pontos centrais dos subgrupos serão avaliados usando apenas as evidências de vídeo bidimensionais apresentadas. Os graus de giro executados devem ser em uma única direção.

**3.3.6** O contato é permitido entre diferentes subgrupos durante o intervalo de uma sequência de blocos. Se uma intermediária requer uma mudança de orientação por um subgrupo, nenhuma alça pode ser feita 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 as pegadas descritas em outros competidores desse subgrupo. Para VFS, onde um subgrupo não é obrigado a alterar sua orientação, a orientação deve ser mantida em toda a intermediária.

**3.3.8** Apoiar as mãos em outros corpos em uma formação de pontuação não é permitido.

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

**3.3.10** Para VFQL, 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 de competidores de um ou ambos os sexos, exceto no evento feminino onde todas as competidoras 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» (numericamente numeradas) e as «Formações aleatórias» (marcadas em ordem alfabética) mostradas nos anexos apropriados serão colocadas individualmente em um recepitaculo. A retirada individual deste recipiente (sem reposição) 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 número que for alcançado primeiro. Um sorteio gerado por computador também é aceitável

**4.2.3 Uso do pool de sorteio:**

Cada bloco ou formação será sorteado para as rodadas programadas de cada competição. No caso de rodadas adicionais serem necessárias, devido ao caso de desempate, o pool de sorteio para esta rodada será composta pelos blocos e formações que não foram sorteadas para as rodadas programadas. No caso de todos os blocos e formações restantes não completarem a rodada de desempate, o sorteio continuará a partir de uma pool de sorteio original(novo), naquele evento, excluindo quaisquer blocos ou formações que já tenham sido sorteados para aquela rodada.

**4.3 Pratica de saltos ou tempo em túnel de vento**

Os competidores não estão autorizados a saltar de paraquedas de qualquer tipo, nem usar túnel de vento para treinar após o sorteio.

**4.4 Ordem de Desempenho**

**4.4.1** A ordem de desempenho para a primeira rodada de competição de cada evento será na ordem inversa das dez primeiras colocações naquele evento no mais recente Campeonato brasileiro de Paraquedismo Indoor sancionado pela CBPq do evento relevante. Todas as equipes não cobertas por este procedimento saltarão no início da rodada, com sua ordem de salto determinada por sorteio.

**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 viável.

**4.5 Gravação de Vídeo**

**4.5.1** 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 de juízes. O Controlador de Vídeo é responsável pela funcionalidade do equipamento de vídeo para garantir que seja utilizável para a competição.

**4.5.3** Para efeitos destas regras, «equipamento de vídeo» refere-se ao equipamento instalado no túnel de vento pelo organizador especificamente para a competição. Nenhum outro equipamento de vídeo será usado para o julgamento.

**4.5.4** O equipamento de vídeo será colocado no túnel de vento de forma a garantir que todos os membros da equipe estejam visíveis. A localização e o campo de visão devem ser aprovados pelo Juiz Chefe e pelo Controlador CBPq**.**

**4.5.5** A gravação (câmera), reprodução e todos os equipamentos auxiliares devem ter entrada de alta definição completa e saída de alta definição total 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 com o vídeo da apresentação.

**4.6 Pontuação**

**4.6.1** Uma equipe marcará um ponto para cada formação de pontuação realizada na sequência dentro do Tempo de Trabalho permitido para cada rodada. As equipes podem continuar marcando pontos repetindo continuamente a sequência.

**4.6.2** Para cada omissão, três pontos serão deduzidos dos pontos agregados marcados de acordo com 4.6.1.

**4.6.3** Se uma infração na formação de pontuação de uma sequência de blocos for transportada para o interior (ref. 2.8.), Isso será considerado como uma infração apenas, desde que a intenção dos requisitos intermediaria para a próxima formação seja claramente apresentada e nenhuma outra infração ocorra no interior.

**4.6.4** A pontuação mínima para qualquer rodada é zero (0) pontos.

**4.7 Repetições**

**4.7.1** Onde a evidência de vídeo é 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 por essa performance.

**4.7.2** O contato ou outros meios de interferência entre os membros da equipe e entre os membros da equipe e a tela do piso ou as paredes do túnel não é motivo para a equipe solicitar uma repetição.

**4.7.3** Problemas com o equipamento de um competidor não é motivo para a equipe solicitar uma repetição. Uma equipe que voa fora do alcance da câmera (muito alto) não terá uma reinterpretação**.**

**4.8 Performances de treinamento.**

**4.8.1** Cada equipe em cada evento terá a opção de um desempenho de treinamento oficial antes que o sorteio seja feito para determinar as configurações de velocidade apropriadas.

**4.8.2** A configuração do túnel de vento usada para a competição também será usada para a realização do treinamento oficial.

**4.8.3** Cada equipe, cuja inscrição oficial chegue ao Organizador antes do prazo, terá a opção de 15min de tempo de treinamento entre 8:00 e 24:00 nas 48 horas do início oficial do treinamento. A equipe deve agendar este horário com o Organizador antes do prazo oficial de inscrições. Após o prazo, o Organizador pode oferecer o tempo restante a qualquer pessoa. Os artistas juniores têm prioridade entre as 08:00 e as 18:00.

# 5. JULGAMENTO

## 5.1 Procedimento de Julgamento

As apresentações serão julgadas com base em evidências de vídeo.

## 5.2 Número de Juízes

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

## 5.3 Exibições / Revisão das Provas de Vídeo

Os Juízes assistirão às provas em vídeo de cada apresentação (1) uma vez em velocidade normal para determinar os pontos no tempo. O momento de congelamento do quadro no final do tempo de trabalho será determinado na primeira visualização. Se ocorrer um julgamento, uma segunda visualização do desempenho será realizada em velocidade normal ou reduzida entre 50-90 por cento da velocidade normal. A pedido do Juiz do Evento, uma (3ª) terceira visualização de parte(s) da apresentação pode ser realizada em velocidade normal ou reduzida. A velocidade da segunda e terceira visualização (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.

**5.3.1** Se, após as visualizações serem concluídas, e dentro de quinze segundos do conhecimento do resultado, o Juiz Principal, Juiz do Evento ou qualquer Juiz do painel considerar que uma avaliação absolutamente incorreta ocorreu, o Juiz Principal ou Juiz do Evento irá instruir que apenas a (s) parte (s) do desempenho em questão sejam revisadas a 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) do desempenho em questão, a pontuação para o desempenho será ajustado em conformidade. Apenas uma revisão é permitida para cada performance.

## 5.4 Avaliação

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

## 5.5 A maioria dos Juízes deve concordar com a avaliação para;

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

## 5.6 Início do Horário de Trabalho

O cronômetro será operado pelos juízes ou por pessoa (s) nomeada (s) pelo juiz chefe e será acionado conforme determinado em 2.15. Se os juízes não puderem determinar o início do

horário de trabalho, uma penalidade igual a 20% (arredondado para baixo) da pontuação desse salto será deduzida da pontuação desse salto.

## 6. REGRAS ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO

**6.1 Título da competição: "___º Campeonato Brasileiro/Estadual de Paraquedismo Indoor da CBPq/AFILIADA" ou "___ª Copa/Torneio Aberto de Paraquedismo Indoor".**

**6.2 Objetivos de Campeonatos Brasileiros/Estaduais ou Copas e Torneios Indoor de FQL/VFQL.**

**6.2.1** Para determinar os Campeões Mundiais/Continentais ou Vencedores da Copa do Mundo de Pára-quedismo de Formação Indoor e Pára-quedismo de Formação Vertical Indoor no:

• Evento FS de 4 Vias,
• Evento Feminino FS 4-Way
• Evento VFS de 4 Vias
• Evento FS Junior 4-Way
• Evento de 8 Vias

**6.2.2** e,

• Para determinar a classificação brasileira das equipes concorrentes,
• Estabelecer recordes brasileiros de paraquedismo Indoor de FQL/VFQL,
• Promover e desenvolver paraquedismo Indoor de FQL/VFQL
• Apresentar uma imagem visualmente atraente dos desempenhos da competição e classificações (pontuações) para competidores, espectadores e mídia,
• Para trocar ideias e fortalecer as relações amigáveis entre os pilotos de esportes indoor, juízes e pessoal de apoio de todas as afiliadas,
• Para permitir que os participantes compartilhem e troquem experiências, conhecimentos e informações,
• Para 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) Gerente de Equipe,
• Treinadores de equipe

**6.3.2 Em um Campeonato Mundial / Continental:**

• Uma equipe de FS de 4 vias composta por até
Cinco (5) Competidores FS 4-Way
• Uma equipe feminina 4-Way FS composta por até:
Cinco (5) competidoras femininas de 4 vias FS
• Uma equipe VFS 4-Way composta por até: Cinco (5) Competidores VFS 4-Way
• Uma equipe Junior 4-Way FS composta por até: Cinco (5) Competidores Junior 4-Way FS
• Uma equipe de 8 vias composta por até:
Dez (10) Competidores de 8 Vias.

**6.3.3 Em um Campeonato Brasileiro:**
Qualquer número de equipes por evento, a ser decidido pelo Organizador e anunciado no momento da licitação.

**6.3.4** Nenhum competidor pode competir no evento FQL 4-Way Open e no evento FQL Feminino 4-Way, mas pode participar em uma equipe FQL e uma equipe VFQL**.**

**6.3.5** Qualquer Competidor que compete em dois eventos diferentes deve ser listado separadamente no formulário de inscrição para cada evento.

**6.3.6** Os competidores juniores cujo aniversário de 15 anos ocorre antes do início oficial da competição podem, se desejarem, entrar em um evento de categoria aberta. Qualquer competidor só pode entrar em uma categoria.

**6.4 Programa de Eventos:**

**6.4.1 Os Campeonatos Brasileiros/Estaduais ou Copa Aberta ou Torneios de Indoor FQL são compostos de:**

• Até 10 rodadas abertas.
• Até 8 rodadas júnior.

**Para Indoor VFQL:**

• Até 10 rodadas.

**6.4.2** Um 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 um lance é recebido para várias competições do FCE ao mesmo tempo.

**6.4.4** Sempre que possível, os eventos juniores devem ser realizados em um horário separado para abrir eventos. manhã vs tarde.

**6.5 As medalhas são concedidas da seguinte forma:**

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

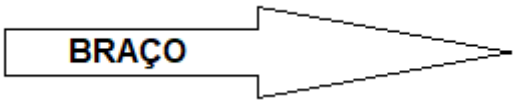
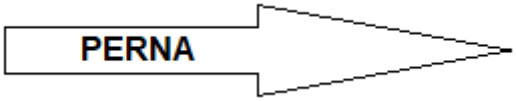
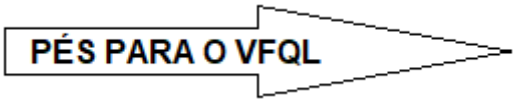
## 7. DEFINIÇÕES E SÍMBOLOS

**7.1** Codificações nos anexos das figuras de “RANDOM” e de “BLOCK SEQUENCE” são as seguintes:

| OCORRÊNCIA | SIMBOLO |
|---|---|
| 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 da intenção no VFQL | |
| 7.1.4 b) Indica esclarecimento da intenção no FQL | |

**7.2** Definições (limites) para os membros do corpo (braços e pernas e pés), ver 2.2

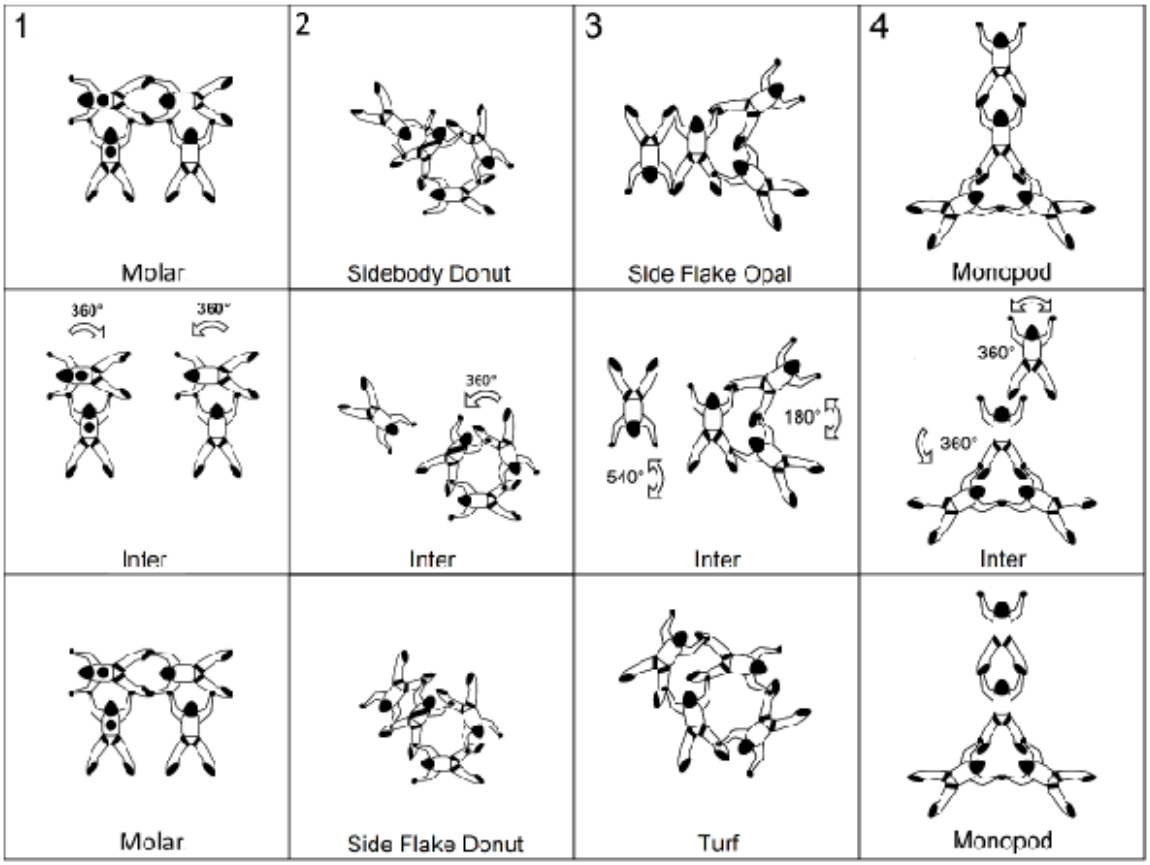
| MEMBRO DO CORPO | VISUALIZAÇÃO |
|---|---|
|  | |
|  | |
|  | |

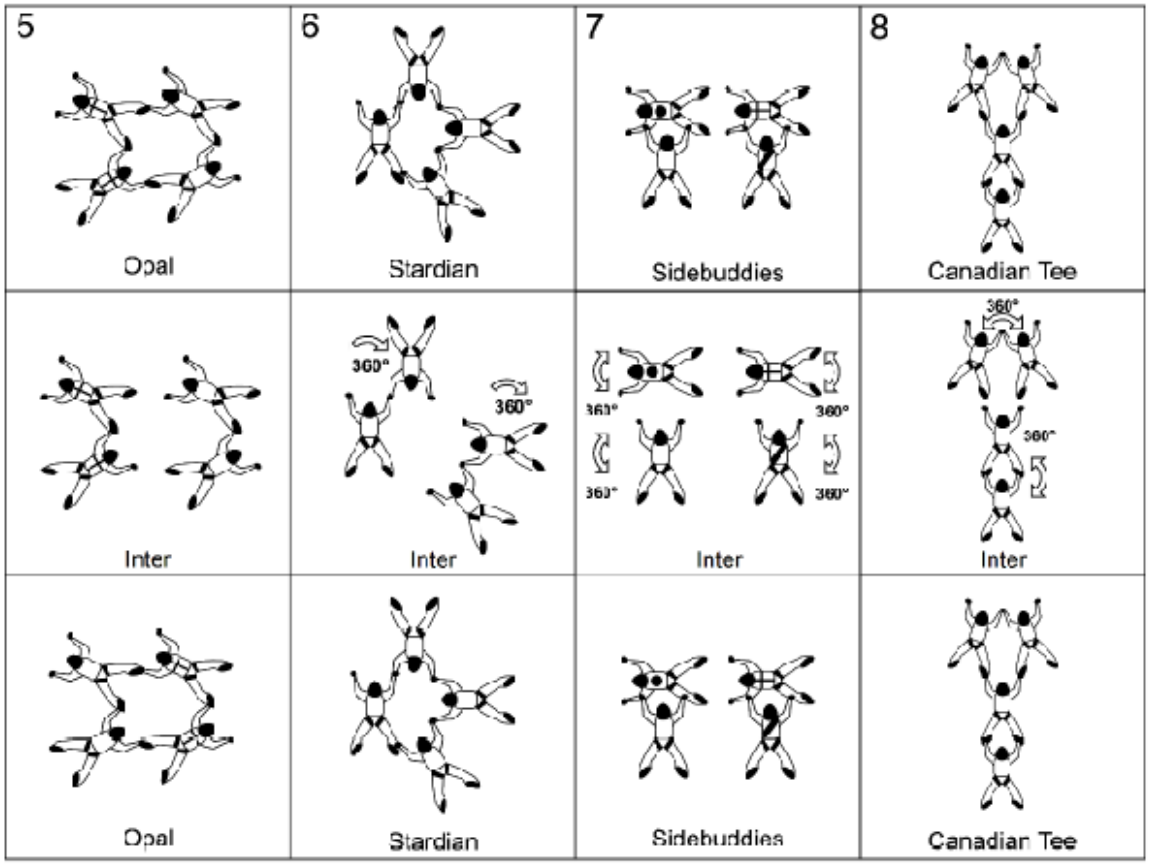
# GRADE DOS ANEXOS A ESTE REGULAMENTO

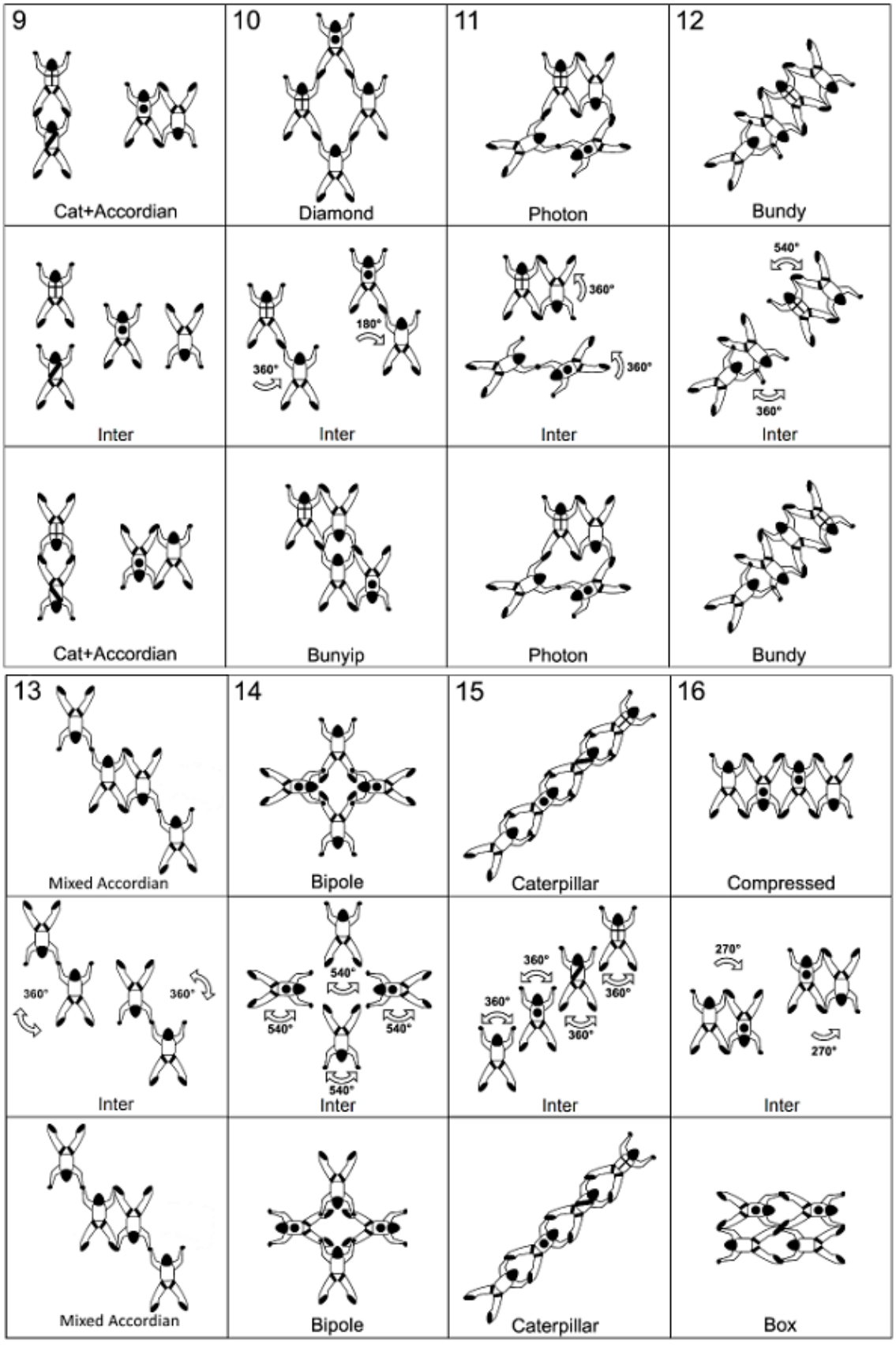
| A N E X O | CONTEÚDO |
|---|---|
| **A** | POOL DE FIGURAS DE BLOCO P/INDOOR FQL 4-WAY |
| **B** | POOL DE FIGURAS DE RANDOM P/INDOOR FQL 4-WAY |
| **C** | DIVE POOL  ISC AJUSTADO PARA O TAMANHO DO TÚNEL |
| **D** | POOL DE FIGURAS DE BLOCO PARA INDOOR VFQL 4-WAY |
| **E** | POOL DE FIGURAS ALEATÓRIAS(RANDOM) PARA INDOOR VFQL 4-WAY |
| **F** | POOL DE FIGURAS DE BLOCO PARA INDOOR VFQL 4-WAY |
| **G** | POOL DE FIGURAS DE RANDOM INDOOR 8-WAY |
| **H** | FORMAÇÃO INICIAL ATUAL PARA O INDOOR 8-WAY |

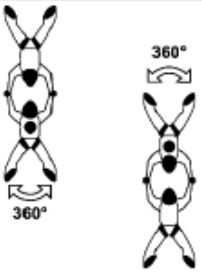
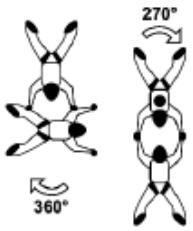
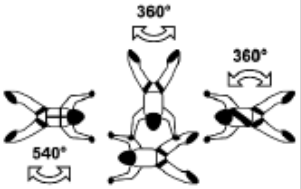
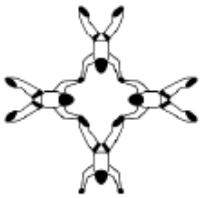
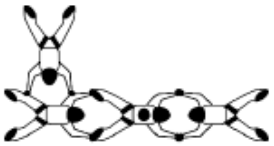
## ANEXO A

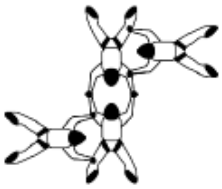
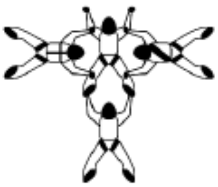
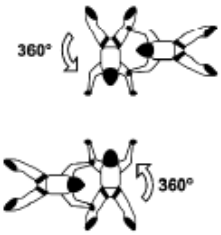
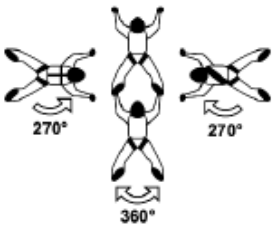
## FIGURAS SEQUENCIAIS DE BLOCO PARA INDOOR FQL 4-WAY



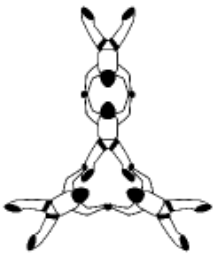
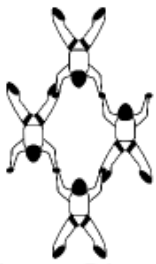
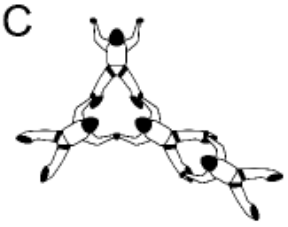
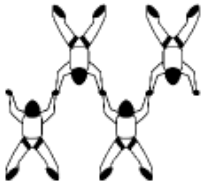
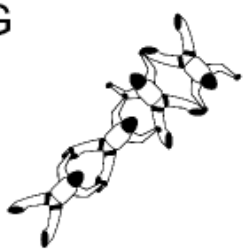
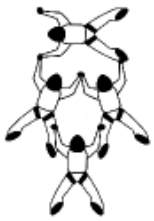
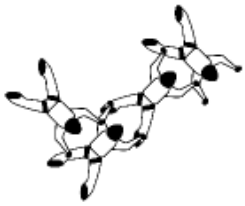
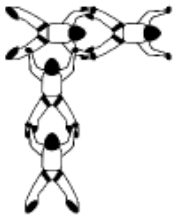
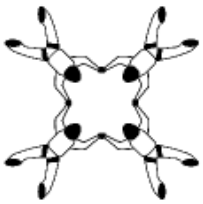
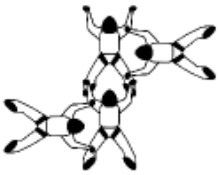
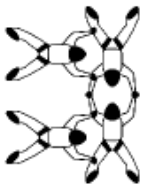
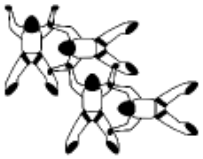
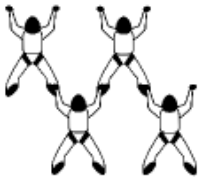

9
Cat+Accordian
10
Diamond
11
Photon
12
Bundy
Inter
180°
360°
Inter
360°
360°
Inter
540°
360°
Inter
Cat+Accordian
Bunyip
Photon
Bundy
13
Mixed Accordian
14
Bipole
15
Caterpillar
16
Compressed
360°
360°
Inter
540°
540°
540°
540°
Inter
360°
360°
360°
360°
Inter
270°
270°
Inter
Mixed Accordian
Bipole
Caterpillar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

| | | | |
|---|---|---|---|
| 17 Danish Tee | 18 Zircon | 19 Ritz | 20 Piver |
| Inter |   Inter |   Inter |   Inter |
|  Murphy | Zircon |  Icepick | Viper |

| | |
|---|---|
| 21  Zig Zag | 22  Tee |
|   Inter |   Inter |
| Marquis | Chinese Tee |

## ANEXO B

## FIGURAS ALEATÓRIAS (RANDOM) PARA O INDOOR FQL 4-WAY

| | | | |
|---|---|---|---|
| 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

## FIGURAS DO POOL DE INDOOR FQL 4-WAY, AJUSTADA PARA OS TAMANHOS DE TÚNEIS

### TÚNEL DE 12 PÉS:

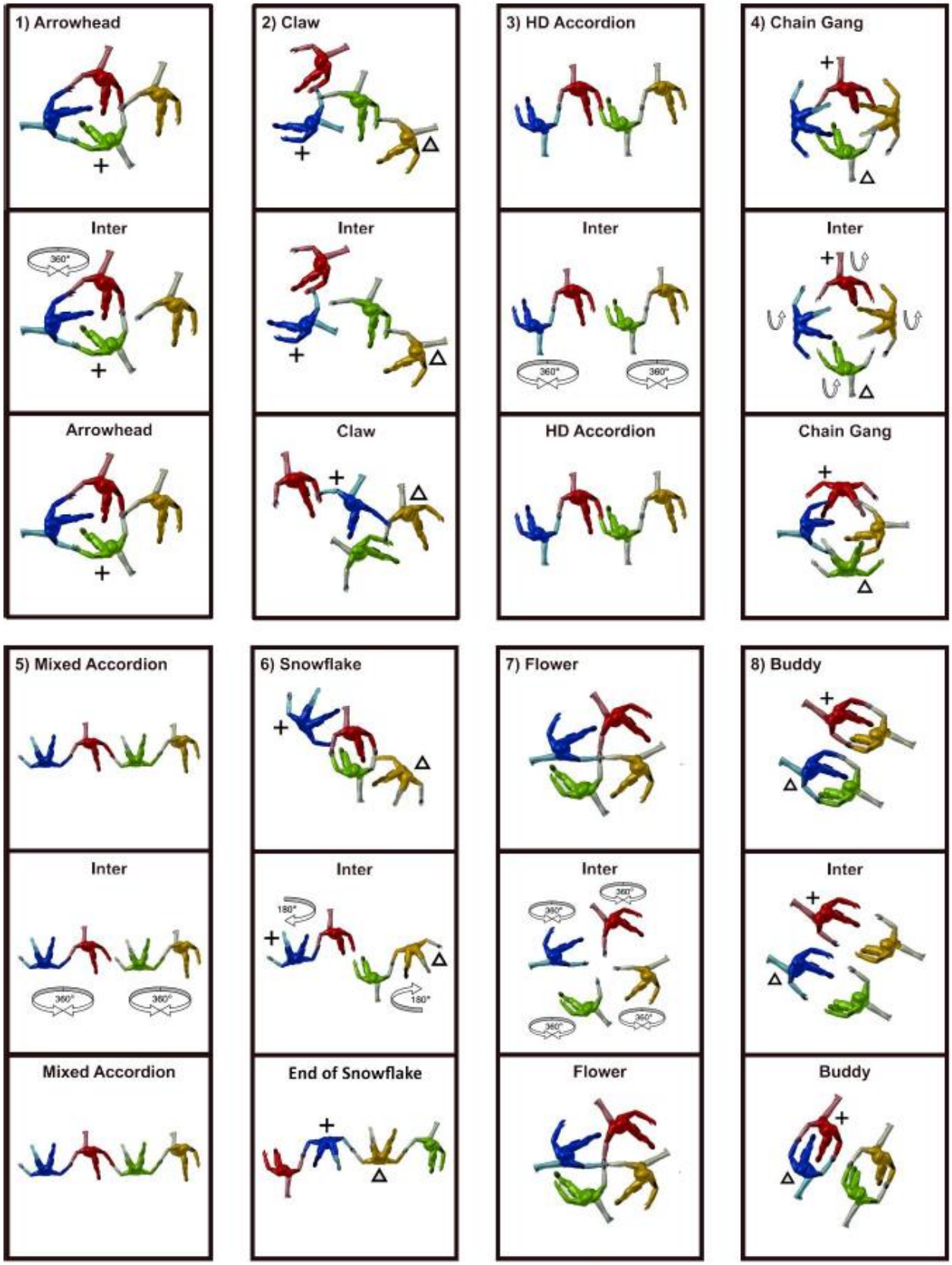
| *CATEGORIA* | *Nº FIGURAS* | *RANDOM* | *BLOCOS* |
|---|---|---|---|
| Open | 5 a 6 | A – Q | 3,5,6,7,9,11,14,15,16,17,18,21 |
| Junior | 4 a 5 | A - Q | 6,7,9,11,14,15,18,21 |

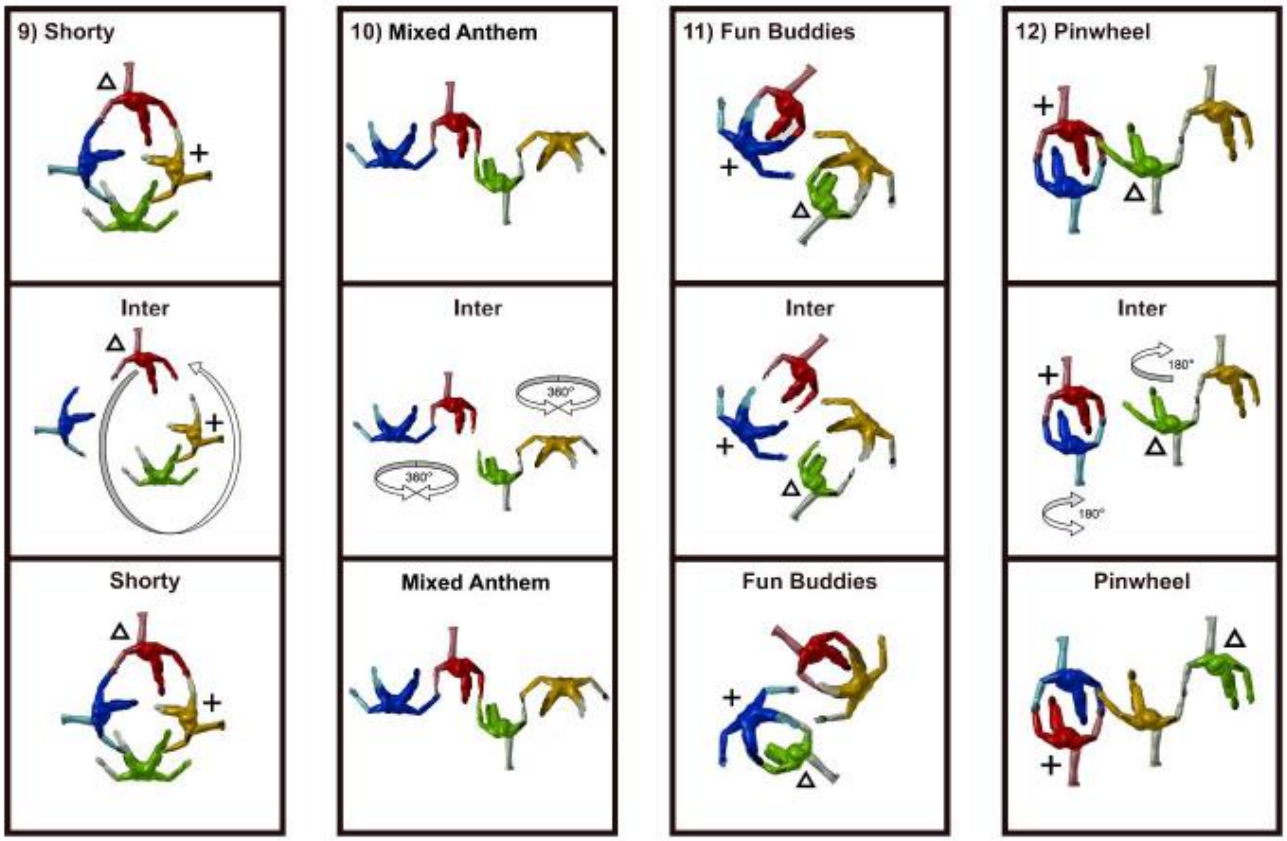
### TÚNEL DE 14 PÉS OU MAIS:

| *CATEGORIA* | *Nº FIGURAS* | *RANDOM* | *BLOCOS* |
|---|---|---|---|
| Open | 5 a 6 | A – Q | Todos os 22 blocos |
| Junior | 4 a 5 | A - Q | 1,2,4,6,7,8,9,11,13,14,15,18,19,20,21,22 |

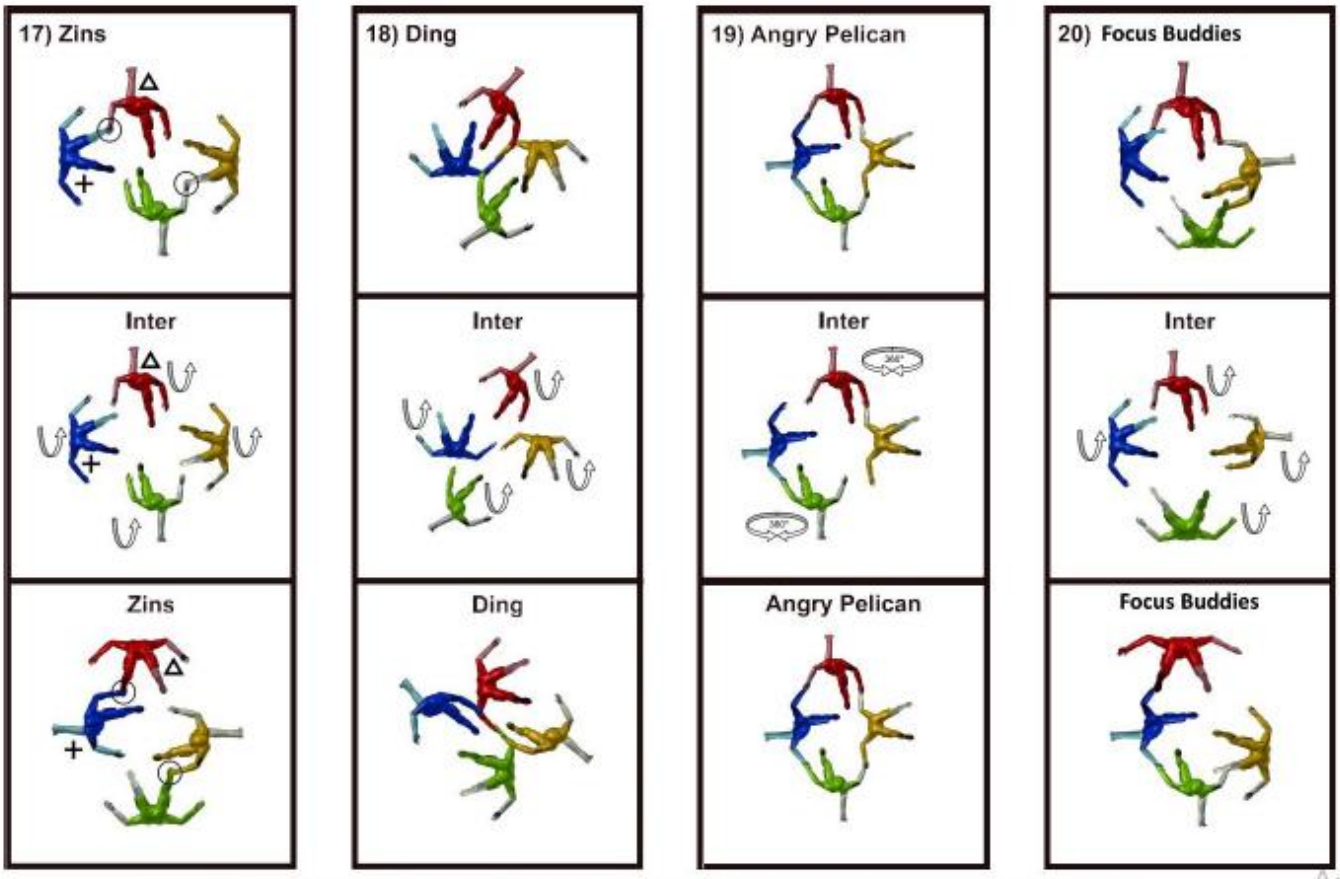
## ANEXO D

## FIGURAS SEQUENCIAIS DE BLOCO PARA INDOOR VFQL 4-WAY

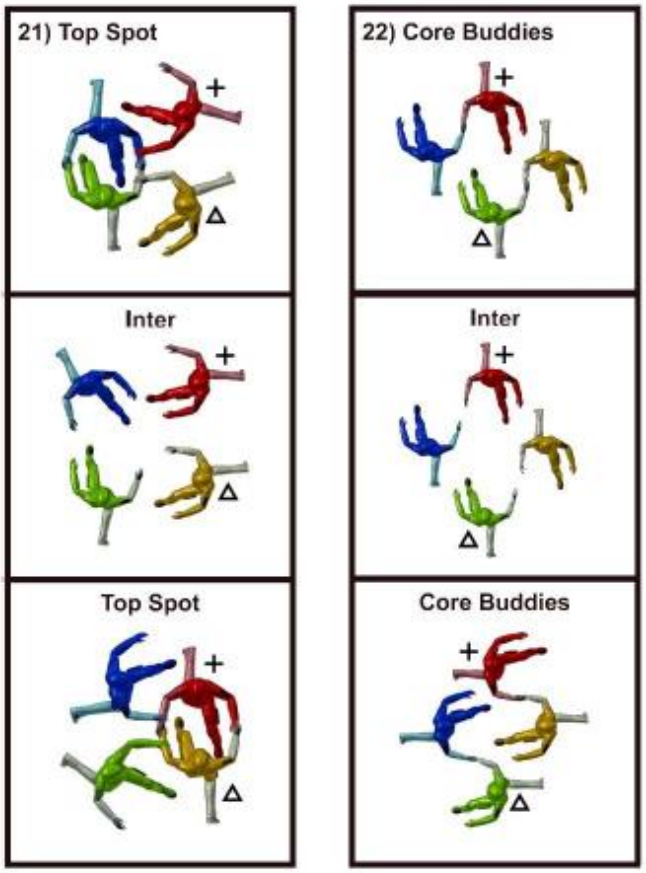





images courtesy of International Bodyflight Association



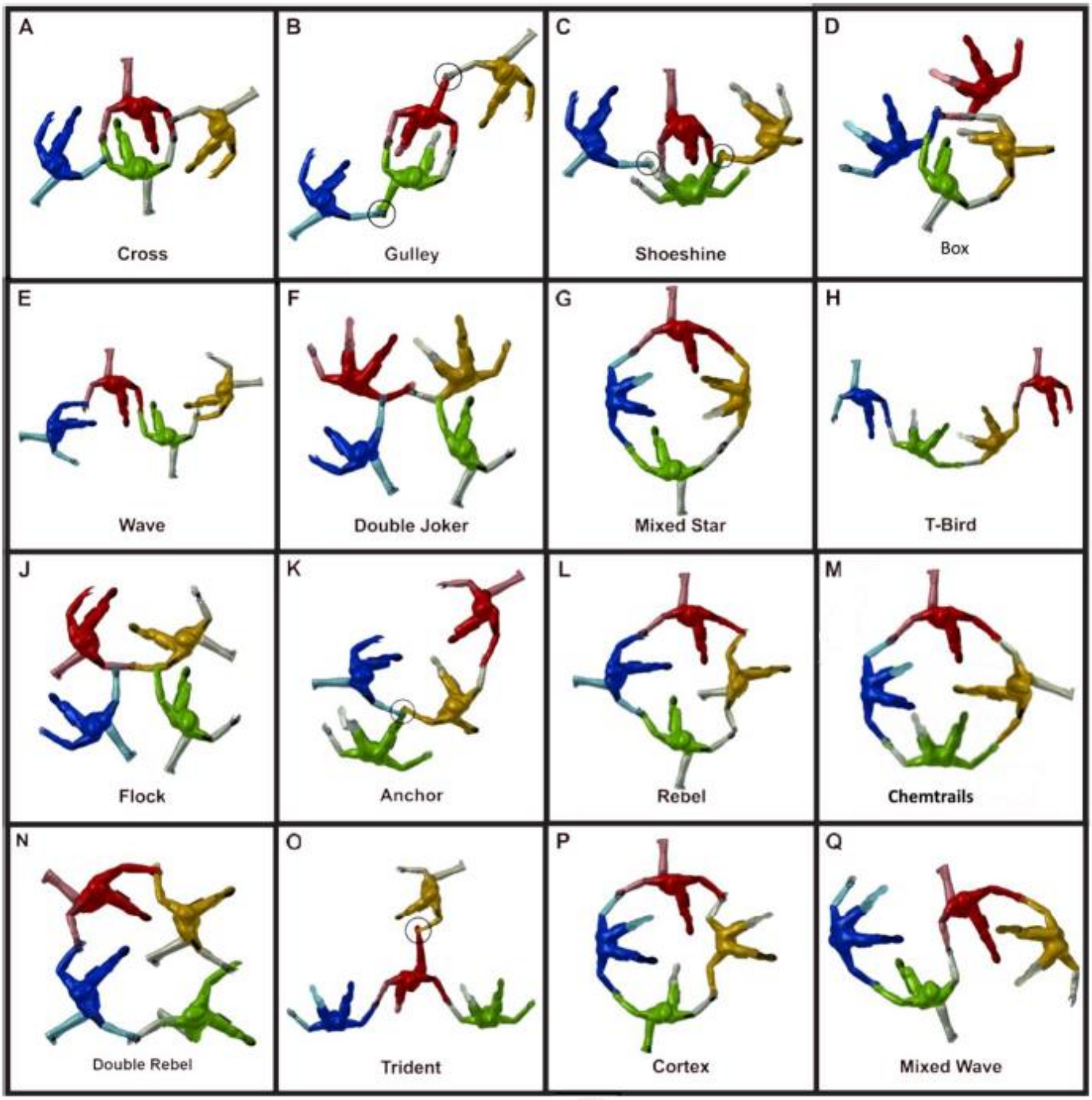

**NOTA - um círculo indica um "GRIP" de pé (Ref. regras de competição 2.2)**




*images courtesy of International Bodyflight Association*

## ANEXO E

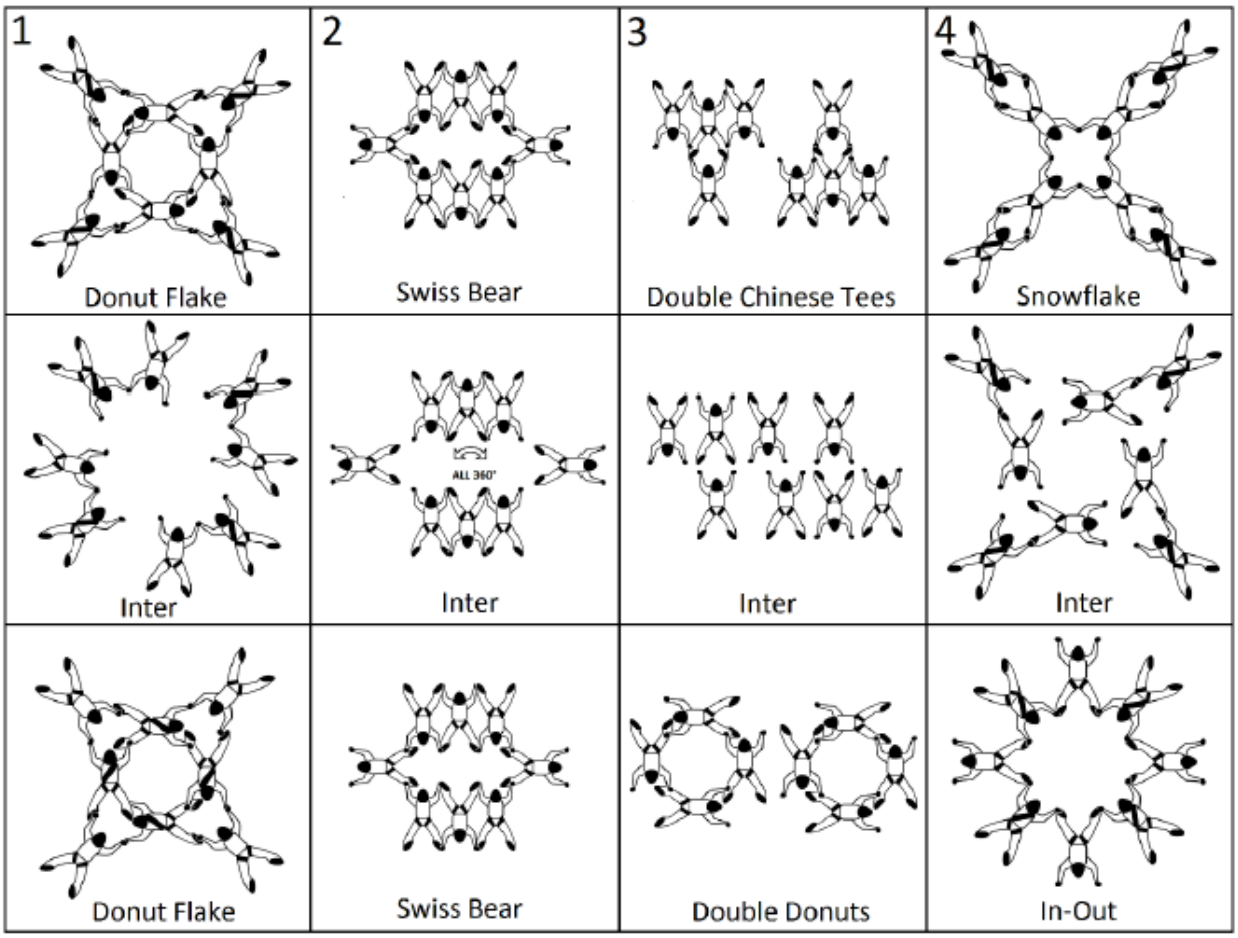
## FIGURAS ALEATÓRIAS (RANDOM) PARA INDOOR VFQL 4-WAY

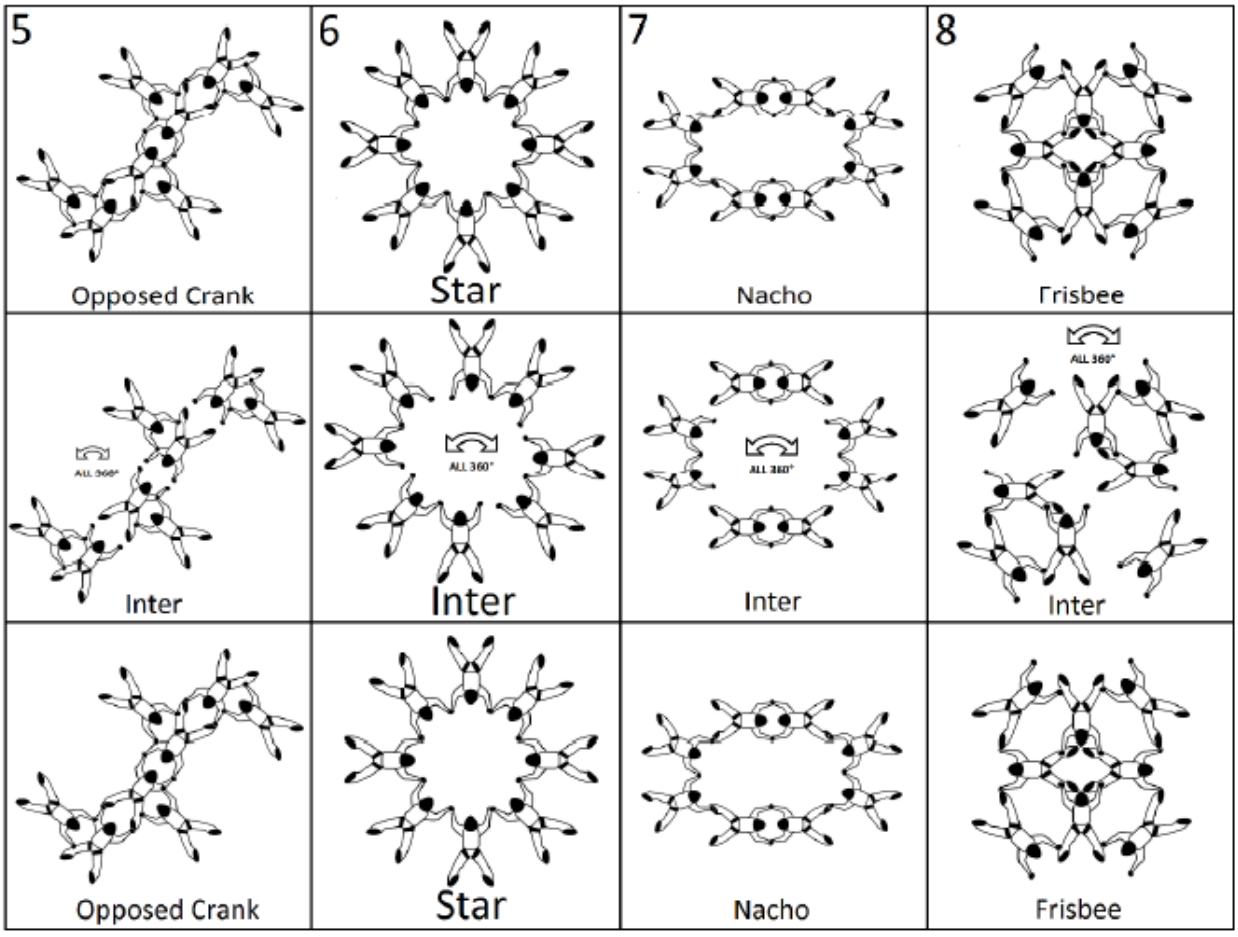


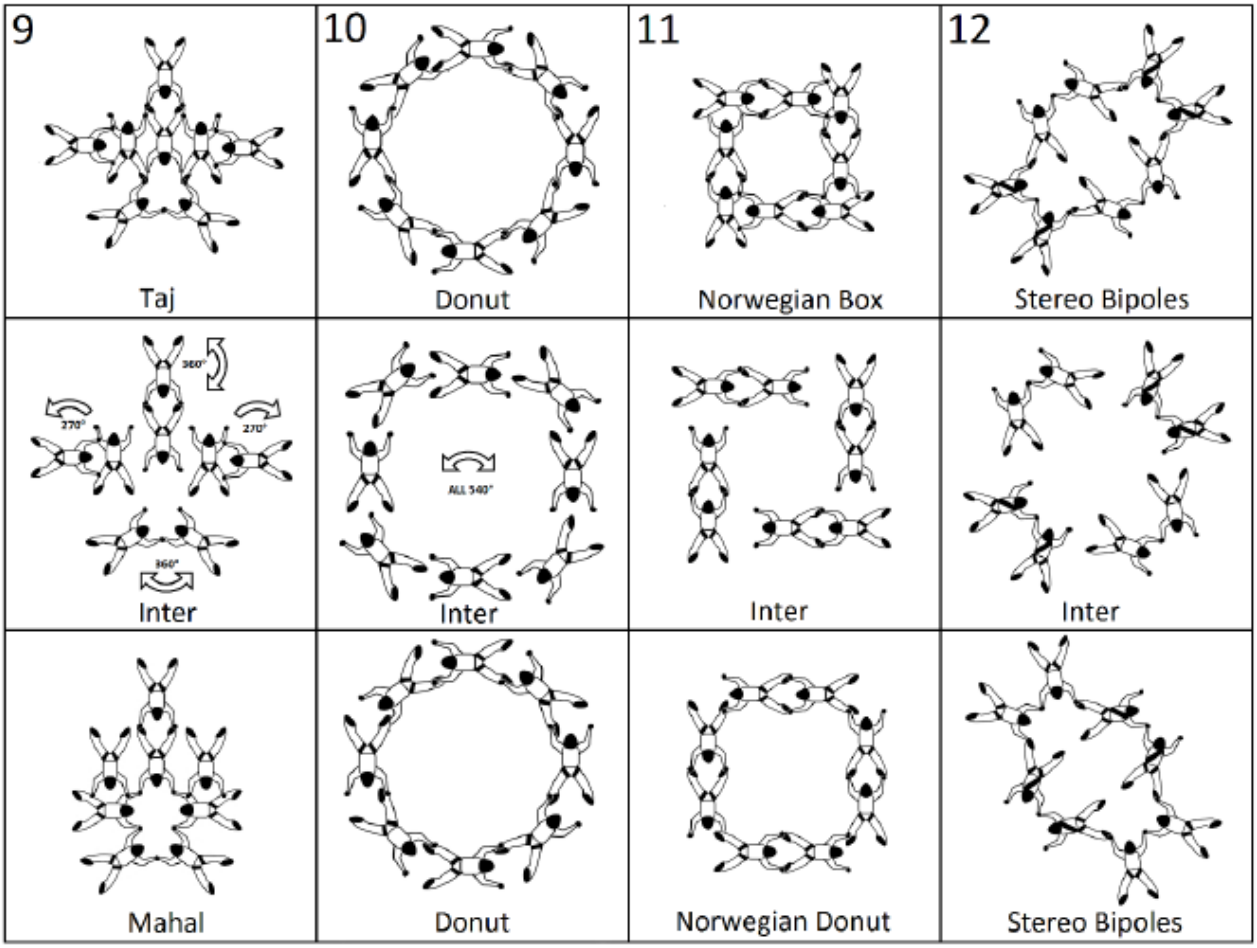

**NOTA - um círculo indica um "GRIP" de pé (Ref. regras de competição 2.2)**

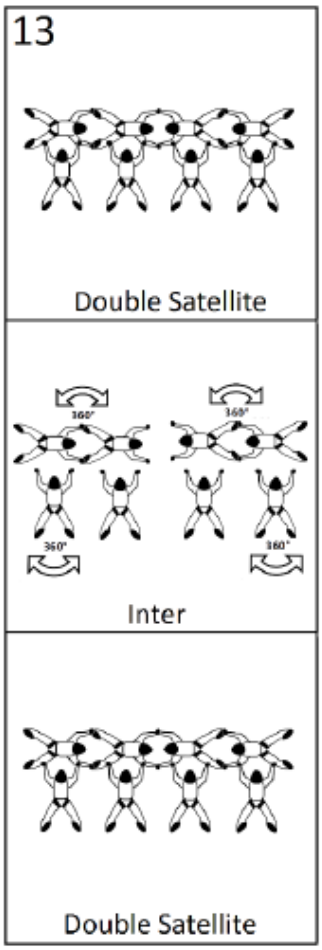
*images courtesy of International Bodyflight Association*

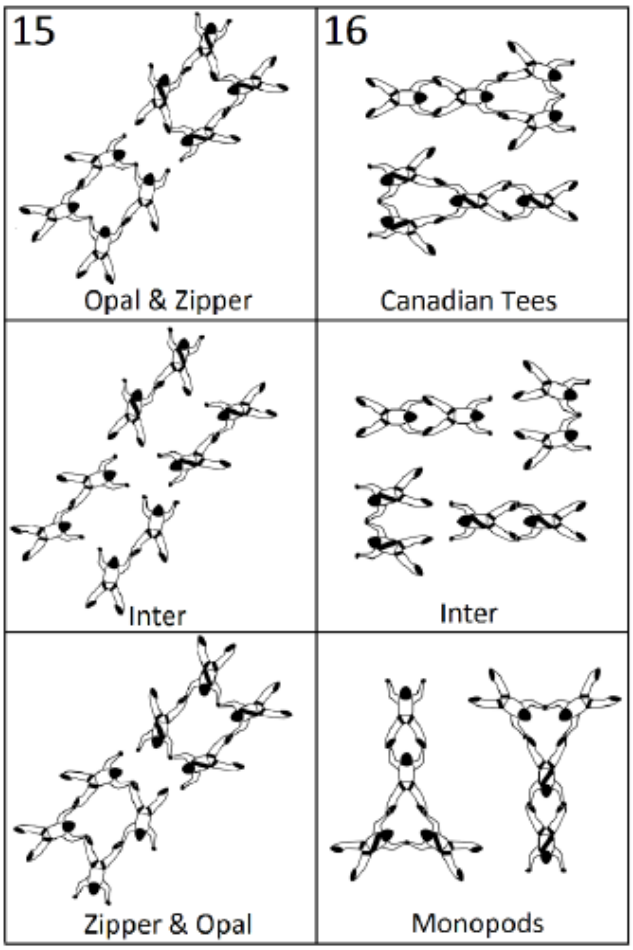
## ANEXO F
## FIGURAS DA SEQUÊNCIA DE BLOCOS INDOOR FQL 8-WAY

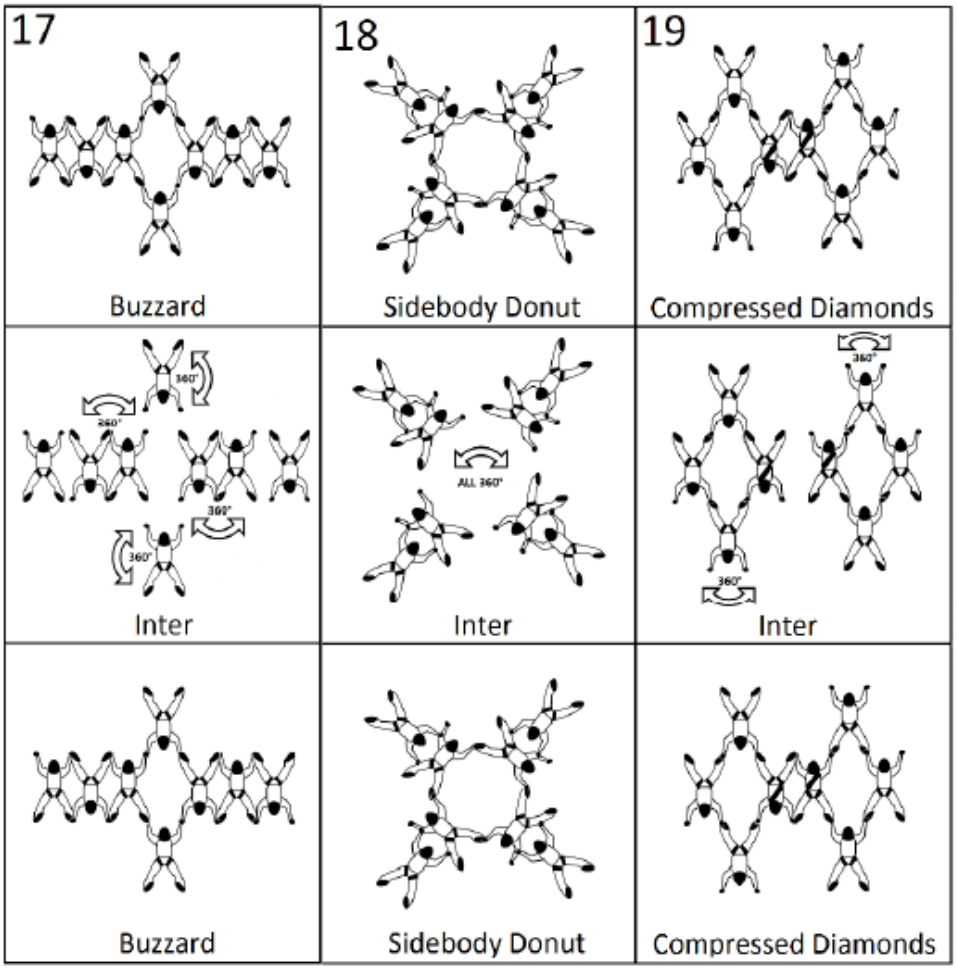


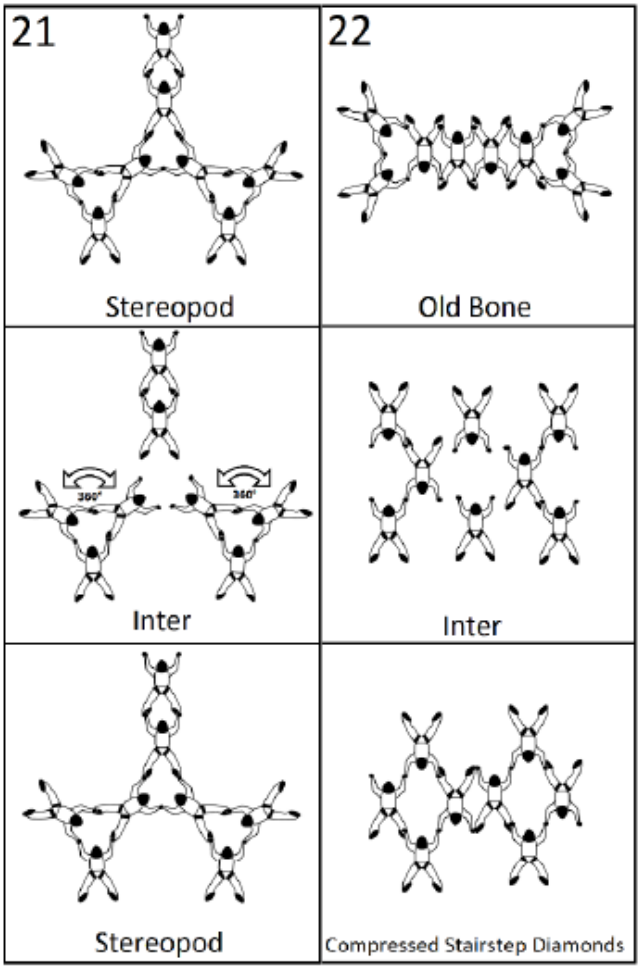




9
Taj
10
Donut
11
Norwegian Box
12
Stereo Bipoles
Inter
ALL 540°
Inter
Inter
Inter
Mahal
Donut
Norwegian Donut
Stereo Bipoles


13
Double Satellite
Inter
Double Satellite

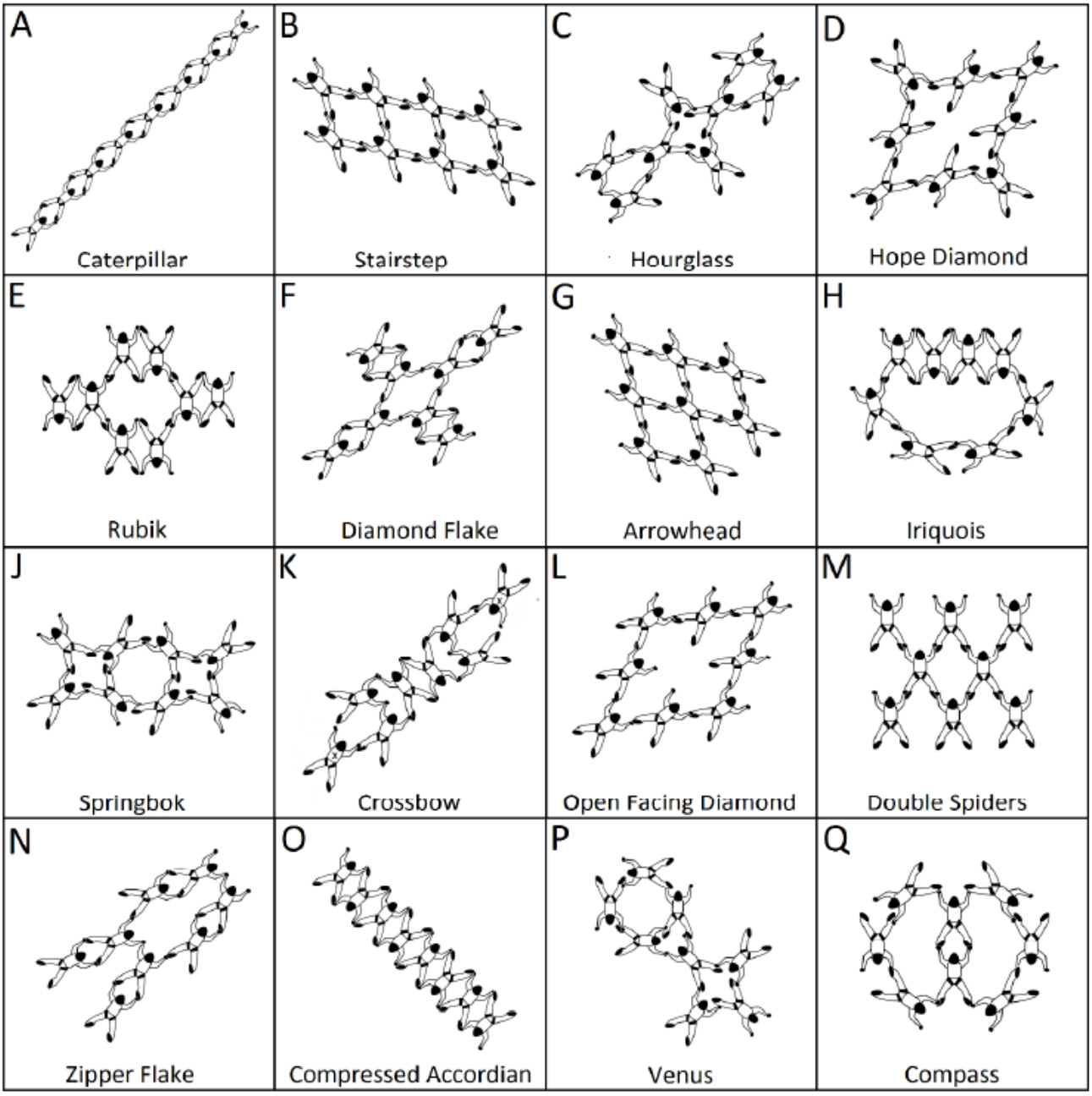

15
Opal & Zipper
16
Canadian Tees
Inter
Inter
Zipper & Opal
Monopods


17
Buzzard
18
Sidebody Donut
19
Compressed Diamonds
Inter
Inter
Inter
Buzzard
Sidebody Donut
Compressed Diamonds


21
Stereopod
22
Old Bone
Inter
Inter
Stereopod
Compressed Stairstep Diamonds

## ANEXO G

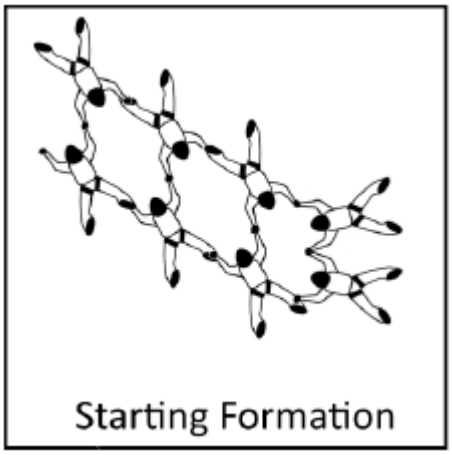
## POOL DE RANDOM (ALEATÓRIOS) DE INDOOR FQL 8-WAY

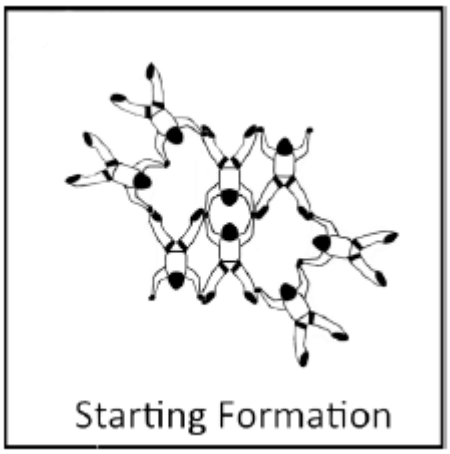



FIGURAS DE CAUDA K RANDOM MARCADOS COM "X" PODEM AGARRAR QUALQUER UMA DAS PERNAS COM A MÃO OPOSTA. PEGA DIREITA NA PERNA ESQUERDA - OU - PEGA ESQUERDA NA PERNA DIREITA

## ANEXO H

## FIGURAS INICIAIS DO INDOOR FQL 8-WAY




**COMENTÁRIO FINAL**

***Trabalho compilado, adaptado à realidade nacional brasileira, com base na tradução efetuada sobre o REGULAMENTO ESPECIFICO PARA INDOOR FQL/VFQL – Edição 2022, válida a partir de Maio de 2022 pelo***

***FAI Skydive Judge A/S/FS/CP Jelson J.R. Amorim do Brasil***