



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁRA-QUEDISMO

2023

**REGULAMENTO ESPECÍFICO BRASILEIRO PARA FORMAÇÃO EM QUEDA LIVRE/FQL e
VERTICAL FORMAÇÃO EM QUEDA LIVRE/VFQL**

Tradução e compilação (adaptação às necessidades e possibilidades
brasileiras), do Regulamento Específico FAI para Formação em Queda
Livre e Vertical Formação em Queda Livre - Edição 2023
Válida a partir de 1º de Março 2023

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁRA-QUEDISMO - CBPq

COMITÊ DE ARBITRAGEM DA CBPq - CARBI CBPq

Copyright 2023

*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 a Formação em Queda Livre e Vertical Formação em Queda Livre (4 Way e 8 Way) do IPC/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 Formação em Queda Livre (FQL) e Vertical Formação em Queda Livre (VFQL).

ÍNDICE GERAL

ASSUNTO	CAPÍTULO	FOLHA
1 - AUTORIDADE DA CBPq <i>Autoridade do Controlador CBPq.</i>	1	4
2 – DEFINIÇÕES <i>Palavras Diversas</i> <i>Frases Diversas</i>	2	4 e 5
3 - AS PROVAS <i>FQL 4</i> <i>FQL 8</i> <i>Alturas</i> <i>Objetivos</i> <i>Requisitos de desempenho</i>	3	5 a 7
4 – REGRAS GERAIS <i>Constituição das Equipes</i> <i>Sorteio</i> <i>Ordem de Saída</i> <i>Transmissão de vídeo e gravação</i> <i>Procedimento de Saída</i> <i>Pontuação</i> <i>Ressaltos</i> <i>Saltos de Treinamento</i>	4	7 a 10
5 – JULGAMENTOS <i>Generalidades</i>	5	10 e 11
6 – REGRAS ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO <i>Título da Competição</i> <i>Objetivos da competição</i> <i>Composição das Delegações</i> <i>Programa de Eventos</i>	6	11 a 13
7 – DEFINIÇÕES E SÍMBOLOS <i>Generalidades</i>	7	13 e 14

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 de Paraquedismo de Formação em Queda Livre (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 de Formação em Queda Livre, nas condições ideais de pessoal e material. Para cada Campeonato deverá ser elaborado um Regulamento Particular adaptando-o as condições ideais de pessoal e material locais (do Organizador), 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 internet, 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 preferência 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.

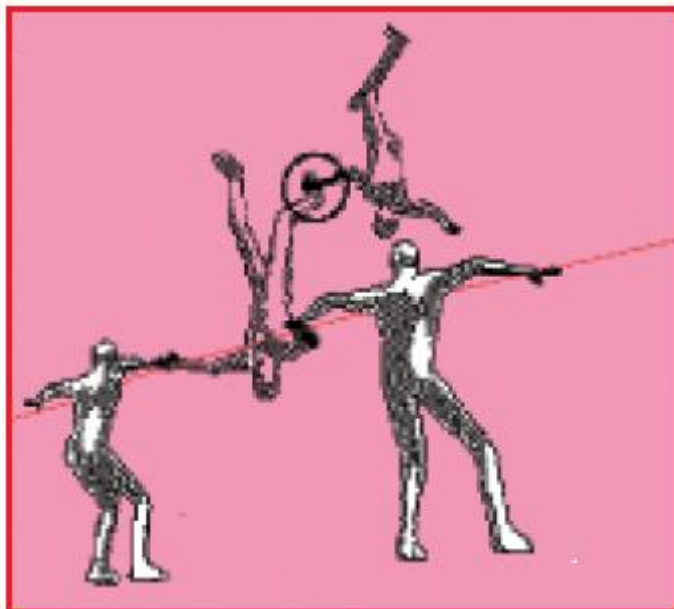
2. DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTAS REGRAS

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

2.2. Grip: consiste no contato estacionário entre qualquer parte do lado da palma da mão e/ou dedos, e um braço perna ou pé de outro saltador conforme mostrado em 7.2.

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:

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 inter, seja correta ou não.
2. A formação completa e correta precedida por uma total separação e/ou intermediária incorretamente executadas.
3. Uma formação, intermediária, ou separação total, não claramente apresentadas.

2.13. Omissão: é um dos seguintes procedimentos:

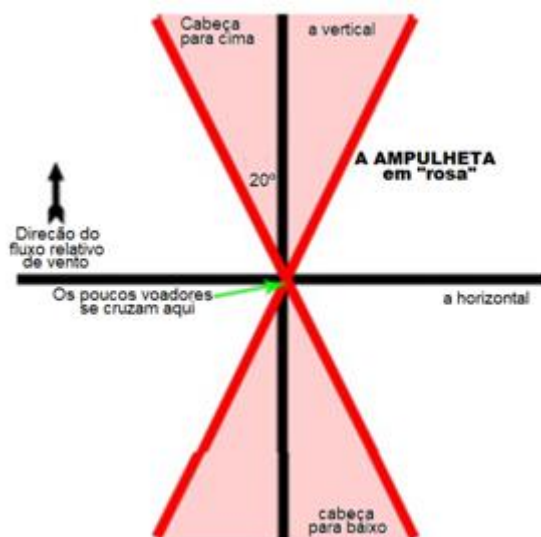
1. Uma formação ou intermediária não constante do pool sorteado para a rodada.
2. Não demonstrar a clara intenção de construir a formação/intermediária correta e, em seu lugar apresentar uma outra formação ou intermediária, procurando obter uma vantagem da equipe com a substituição de figuras.

2.14. Tempo de Trabalho: é o período de tempo durante o qual as equipes são pontuadas em um salto que começa, no primeiro momento em que qualquer competidor (que não seja o cinegrafista), separa-se da aeronave, conforme determinado pelos juízes, e termina um número de segundos mais tarde, conforme especificado em 3.1.

2.15 NV: Formações, interseções ou separações totais não visíveis na tela devido a condições meteorológicas ou solares, ou fatores relacionados ao equipamento de vídeo em queda livre do Cinegrafista que não podem ser controlados.

2.16. Chamada de julgamento: Uma avaliação pelos juízes de uma formação, violação ou omissão cujo resultado não é unânime.

2.17 VFS Orientação:



2.17.1 "A Vertical": Uma linha imaginária paralela ao vento relativo (ver diagrama)

2.17.2 "A Horizontal": Uma linha imaginária perpendicular ao vento relativo (ver diagrama)

2.17.3 "A linha do voador" (flyer): Uma linha reta imaginária de comprimento infinito, seguindo aproximadamente a espinha do voador, do centro dos quadris do voador, (flyer), passando pelo centro da cabeça do voador (flyer) e além.

2.17.4 "A ampulheta": A faixa aceitável de desvio da vertical que a linha de um competidor (flyer), pode assumir ao atender a um requisito de orientação (cabeça para cima ou cabeça para baixo). A orientação de um competidor (flyer), deve ser julgada com a intersecção vertical e horizontal nos quadris do passageiro.

2.17.5 "Cabeça para cima": A linha do competidor (flyer), deve estar dentro e permanecer dentro da parte superior da ampulheta

2.17.6 "Cabeça para baixo": A linha do competidor (flyer), deve estar dentro e permanecer dentro da parte inferior da ampulheta

2.17.7 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 VFS)

2.17.8 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 VFS).

2.18 Zênite: Ponto da esfera celeste localizado verticalmente acima da cabeça de um observador.

3. AS PROVAS

3.1. A disciplina será composta dos seguintes provas:

3.1.1 Eventos FQL de 4 way: A altitude de saída é de 3.200 metros / 10500 pés AGL. O tempo de trabalho é de 35 segundos.

3.1.2 Evento VFQL4 de 4 way: A altitude de saída é de 3.960 metros / 13.000 pés AGL. O tempo de trabalho é de 35 segundos

3.1.3 Prova de FQL8 (8way): Altitude de saída é de 3 960 metros / 13 000 pés AGL. Tempo de trabalho é de 50 segundos.

3.1.3.1 O tempo de trabalho será:

. 20 ou 35 segundos para as provas 4-Way (FQL4) e (4VFS), e

. 30 ou 50 segundos para a prova de 8-Way

O tempo de trabalho reduzido deve ser utilizado se a saída de altitude é reduzida (Ref 3.1.1 e 3.1.2). A próxima rodada deve começar se o tempo de trabalho é alterado.

3.1.3.2 A altura mínima de saída será:

. 2150 metros / 7000 pés AGL para a prova de 4-Way (4FQL),

. 2750 metros / 9000 pés AGL para a prova de V4-Way (4VFQL) e a prova de 8-Way.

A altitude máxima de saída será 3960 metros / 13.000 pés AGL para todas as provas.

3.1.4 Alteração da altura de lançamento: Por razões meteorológicas apenas, e com o consentimento do Controlador CBPq e o Juiz Chefe, o Diretor da Competição pode alterar a altura de saída e/ou tempo de trabalho e continuar a competição. Neste caso, serão aplicadas as seguintes condições:

3.1.4.1 O tempo de trabalho será

. 20 ou 35 segundos para as provas de 4-Way (FQL4) e (VFQL4), e

. 30 ou 50 segundos para a prova de 8-Way (FQL8)

O tempo de trabalho reduzido deve ser utilizado se a saída altitude é reduzida (Ref 3.1.1 e 3.1.2). A próxima rodada deve começar se o tempo de trabalho é alterado.

3.1.4.2 A altura mínima de saída será:

- AGL de 2.290 metros / 7.500 pés para os eventos FQL de 4 way,

- AGL de 2750 metros / 9000 pés para o evento VFQL de 4 way e o evento de 8 way.

A altitude máxima de saída será 3960 metros / 13.000 pés AGL para todas as provas.

3.1.5 Sempre que possível, o Diretor do Encontro tentará agendar rodadas VFS em horários em que o sol não esteja a 20 graus do zênite para permitir que o cinegrafista da equipe grave o vídeo claramente de sua equipe. Deve-se considerar também a aproximação da aeronave para todos os eventos, a fim de minimizar a interferência do sol na saída.

3.2. Objetivo nas Provas

3.2.1 Uma Equipe terá como objetivo nos saltos de competição, a execução do maior número de pontos válidos e possíveis dentro do tempo de trabalho, seguindo a sequência previamente sorteada para aquele salto (rodada).

3.2.2 O total de pontos válidos acumulados de todas as rodadas concluídas será utilizado para determinar a colocação das equipes, sendo que basta apenas uma rodada concluída para declarar os campeões.

3.2.2.1 Se duas ou mais equipes têm escores iguais a seguinte ordem de procedimentos serão aplicados para determinar as colocações finais:

- I. Se possível, uma rodada de desempate, (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 completada,
- III. a pontuação mais alta começando com a última rodada completada e continuando em ordem inversa, rodada por rodada até que o empate seja desfeito,
- IV. o tempo mais rápido (medido a centésimos de segundo) até a última formação marcada sem violação por ambas as equipes na última rodada completada.

O tempo de início deve ser usado para avaliação original do salto

3.3 Requisitos de Desempenho

3.3.1 Cada rodada consiste em uma sequência de formações descritas nas figuras constantes dos anexos apropriados, conforme determinado pelo sorteio.

3.3.3 É de responsabilidade das equipes, apresentar claramente para os juízes, o início do tempo de trabalho, pontuações, formações, intermediárias e separações totais. As formações não precisam ser perfeitamente simétricas, mas devem ser realizados de forma controlada. Imagens em espelho (*mirror image*) são válidas e permitidas. Para VFQL imagens de espelho são permitidas apenas quando definidas em um plano vertical.

3.3.4 Uma intermediária com total separação é necessária entre sequências de blocos, entre figuras de “Random”, e entre as seqüências de blocos e figuras de “Random” ou vice versa.

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 inter como pretendido. Os graus mostrados são aproximadamente aquela 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 realizados 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 inter requer uma mudança de orientação por um subgrupo, nenhuma alça (grip) 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 garras descritas em outros jumpers 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 "Grips" auxiliares entre competidores, não previstos na figura sorteada, não são permitidos.

3.3.9 Apoios do competidor no próprio corpo e dentro de um subgrupo ou formação de pontuação, são permitidos.

3.3.10 Para VFS nenhuma linha de "grips" (ref. 2.3) pode cruzar outra linha de "grips" dentro de uma mesma formação.

4. REGRAS GERAIS

4.1. Constituição das Equipes: As Equipes podem ser constituídas de competidores de um ou de ambos os sexos, exceto no caso das Equipes de mulheres, onde (exceto para o câmara), todos as competidoras tem que ser do sexo feminino (ver 6.3.4)

4.2. O sorteio

4.2.1 O sorteio das seqüências será realizado publicamente e supervisionado pelo Juiz Chefe. As equipes deverão ser informadas do resultado do sorteio a não menos que duas horas antes do início da competição.

4.2.2 Nesses sorteios da competição, todas as figuras de blocos (descritos por números), e, de figuras individuais "randoms" (descritos por letras) contidas nos anexos destas regras, serão acondicionadas individualmente em uma urna apropriada. Para o sorteio serão retiradas uma a uma até a montagem total de todas as rodadas e não poderão retornar uma vez retirada. As figuras sorteadas e assim montadas, constituirão a ordem a ser seguida no sequencial de cada rodada e, cada rodada será composta por cinco ou seis figuras válidas, sendo que, este número, vai depender do tipo de sorteio (figura individual e/ou de bloco) e valerá o primeiro total a ser conseguido, cinco ou seis.

4.2.3. Em cada competição, as figuras individuais "Random" e as de blocos "block sequence", serão sorteadas apenas uma vez. Nas competições em que rodadas adicionais sejam exigidas para desempate, estas rodadas (de desempate), serão constituídas de figuras e blocos que não foram sorteados para as rodadas normais. Ainda para as rodadas de desempate, caso seja

necessário realizar novos sorteios para outras rodadas de desempate, todos os blocos e figuras individuais voltam a ser utilizados, estes sorteios então, serão realizados com todos os blocos e figuras individuais, excluindo-se do sorteio apenas aqueles que já tenham sido utilizados nas rodadas anteriores de desempate.

4.2.4 Sempre que possível, usar-se-á nestes sorteios, um software, reconhecido internacionalmente, que realizará o sorteio digitalmente e, devidamente adequado para as condições do Brasil.

4.3. Proibição: Não será permitida aos atletas a utilização do túnel de vento (simulador de queda livre) após o sorteio.

4.4 Ordem de Saída

4.4.1 A ordem dos saltos para a primeira rodada de uma competição (**Camp Bras FQL**) obedecerá à ordem inversa dos dez primeiros colocados desta mesma competição na versão mais recente disputada (campeonato imediatamente anterior). Quaisquer Equipes participantes, não contempladas no critério descrito acima estarão à frente das demais já contempladas na ordem de saída e sua ordem será determinada por sorteio.

4.4.2 Sempre que possível, será implementada uma ordem inversa de saltos atualizada após cada intervalo nos saltos de competição que ocorra após uma rodada completada.

4.5. Transmissão de vídeo e gravação

4.5.1 Cada equipe deverá fornecer a prova de vídeo necessário para julgar cada rodada. Cada Cinegrafista de queda livre deve utilizar um sistema de transmissão de vídeo, que seja compatível com o do Organizador.

4.5.2 Para o propósito destas regras, “equipamento de vídeo em queda livre” deve consistir no(s) sistema(s) de vídeo completo(s) usado(s) para gravar a evidência em vídeo do desempenho da equipe em queda livre, incluindo a(s) câmera(s), mídia de gravação e bateria(s). Todos os equipamentos de vídeo devem fornecer um sinal digital do tipo Alta Definição 1080 com uma taxa de quadros mínima de 50 quadros por segundo, através de um cartão de memória. O cinegrafista é responsável por garantir a compatibilidade do equipamento de vídeo em queda livre com o sistema de pontuação.

4.5.3 Após cada salto e com a maior brevidade o câmera deve entregar o equipamento de vídeo (incluindo a fita) utilizado para gravar o salto, para que se possa realizar cópia na estação de gravação designada pelo Organizador. A gravação de vídeo deve permanecer disponível para visualização ou “download” até que todos os pontos (avaliação) sejam considerados como finais.

4.5.4 Apenas uma gravação de vídeo será copiada e julgada. Gravações secundárias só poderão ser utilizadas em situações de NV.

4.5.5 A estação de gravação para julgamento deverá ser o mais próximo possível da área prevista para o pouso.

4.5.6 Um controlador de vídeo será nomeado pelo Juiz Chefe antes do início da reunião dos juízes. O Controlador de vídeo pode inspecionar o equipamento de vídeo de uma Equipe para verificar se ele atende aos requisitos de desempenho, conforme determinado por ele/ela. As inspeções podem ser feitas a qualquer momento durante a competição, desde que não interfiram no desempenho da Equipe conforme determinado pelo Juiz da Prova. Se o equipamento de vídeo

da Equipe, não atende aos desempenhos previstos conforme determinado pelo Controlador de vídeo, será considerado inutilizável para a competição.

4.5.7 Um Painel de Revisão de vídeo, constituído pelo juiz Chefe, pelo Presidente do Júri e pelo Controlador CBPq, será estabelecido antes do início dos saltos de treinamento oficial. As decisões proferidas pelo Painel de Revisão de Vídeo, serão definitivas e não estarão sujeitas a protesto ou revisão pelo Júri.

4.5.8 Se o Painel de Revisão de Vídeo determina que o equipamento de vídeo foi deliberadamente adulterado, a equipe não receberá os pontos para todas as rodadas da competição envolvidas com esta adulteração.

4.6 Procedimentos de saída

4.6.1 Além daquelas impostas pelo Piloto Chefe por razões de segurança, não há limitações na saída da Equipe.

4.6.2 A saída será controlada por comandos de rádio e retransmitida para a equipe na aeronave pelo piloto ou a tripulação. Comandos de saída serão feitos usando um sistema de sinal apropriado.

4.7. Pontuação

4.7.1 Uma equipe marcará um ponto para cada formação correta executada na sequência da rodada e dentro do prazo estipulado de trabalho de cada salto. As Equipes podem continuar a marcar repetindo a sequência.

4.7.2 Para cada omissão, três pontos serão deduzidos. Se na execução de um bloco, a inter e a segunda figura deixarem de ser realizadas, considerar-se-á apenas uma omissão.

4.7.3 Se uma infração ocorre na 1ª figura de um bloco e a equipe demonstra claramente a intenção e os requisitos da intermediária seguinte (ver 2.9), ela será considerada uma penalidade apenas, desde que outra infração não ocorra na intermediária.

4.7.4 A pontuação mínima para qualquer rodada é zero pontos.

4.8. Ressaltos

4.8.1 Em uma situação NV, a gravação em vídeo será considerada insuficiente para julgamento, e a Banca de Avaliação irá avaliar as condições e circunstâncias desta ocorrência. Neste caso, deverá ser concedida a repetição do salto, a menos que a Banca de Avaliação determine que houve um abuso intencional das regras por parte da equipe e, desta forma, não haverá repetição do salto e a pontuação da equipe deverá ser zero.

4.8.2 Contato ou outros meios de interferência entre os atletas de uma mesma equipe e/ou sua câmera não são motivos para o time solicitar ressaltos.

4.8.3 Condições climáticas adversas durante um salto não são motivos para o protesto. No entanto, uma repetição do salto pode ser concedida em razão de condições climáticas adversas, a critério do Juiz Chefe.

4.8.4 Problemas com o equipamento de um atleta (incluindo-se o equipamento de vídeo) não são motivos para o time solicitar ressaltos.

4.9. Saltos de treinamento

4.9.1 A cada equipe em cada evento, será concedida a opção de um salto de treinamento oficial antes do sorteio do pool ser realizado.

4.9.2 O tipo de aeronave e configuração, o sistema de pontuação e julgamento a ser utilizado na competição, serão também os mesmos utilizados para o salto de treinamento oficial.

4.9.3 Duas rodadas (saltos) serão disponibilizados para uso de cada equipe. As equipes poderão realizar um sequência de sua própria escolha, e receber a avaliação dos juízes. Nestes casos, as equipes devem fornecer aos juízes, junto com o vídeo, a sequência escolhida.

5. JULGAMENTO

5.1 Procedimento de Julgamento

O salto de treinamento oficial e os saltos de competição serão julgados quando o cinegrafista fornecer as evidências em vídeo. O Juiz Chefe pode modificar este procedimento com o consentimento do Controlador CBPq.

5.2 Ordem de Julgamento

O julgamento, na medida em que as circunstâncias práticas permitirem (aterrissagens, re-saltos, etc.), será julgado na ordem inversa da classificação. O Juiz do Evento pode variar isso para tentar garantir que as equipes recebam suas pontuações antes de realizar suas próximas rodadas.

5.3 No mínimo Cinco (5) juízes devem avaliar o desempenho de cada equipe.

5.4 Visualização/Revisão das Provas em Vídeo

Os Juízes assistirão ao vídeo de cada salto (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 salto ou parte(s) do salto será realizada 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) do salto 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 round a porcentagem de velocidade reduzida a ser usada para o round. O quadro congelado da primeira visualização será aplicado em cada visualização.

5.4.1 Se, após estas visões estarem concluídas, dentro de 15 segundos da divulgação do resultado, o Juiz Chefe, Juiz da Prova ou qualquer juiz do Painel considerar que houve uma avaliação absolutamente incorreta (um erro no julgamento), o juiz Chefe ou o Juiz da Prova determinará que apenas a(s) parte(s) do salto em questão (que está sob suspeita), seja revista, em velocidade reduzida da mesma maneira como em 5.4. Se os resultados da revisão forem unânime confirmados e alterados, a pontuação válida para o salto em questão será corrigida. Apenas uma revisão é permitida para cada salto.

5.5 Os juízes irão utilizar um sistema de pontuação eletrônico para registrar suas avaliações das rodadas. Caso a organização não possua este equipamento eletrônico, serão utilizadas as fichas de score predeterminadas, de acordo com os critérios de avaliação que o organizador deverá

fornecer. Em qualquer caso, será possível a correção do registro da avaliação após o julgamento do salto. Entretanto, estas correções somente poderão ser feitas antes que o Juiz Chefe assine a planilha de pontos válidos. Todas as avaliações serão publicadas.

5.6 A maioria dos juízes deve concordar na avaliação, a fim de:

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

5.7 O cronômetro será operado pelos juízes ou por uma outra pessoa (nomeada pelo Juiz Chefe), e será iniciado tal como determinado em 2.14. Se os Juízes não conseguirem determinar corretamente o início do tempo de trabalho, o seguinte procedimento deve ser seguido: - o tempo de trabalho vai começar quando o cinegrafista se separa da aeronave e uma penalidade, igual a 20% (arredondado para baixo), da pontuação, será deduzida da pontuação da equipe neste salto.

6. REGRAS ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO

6.1. Título da competição:

"___ CAMPEONATO BRASILEIRO DE PARAQUEDISMO DE FORMAÇÃO EM QUEDA LIVRE"
OU "___ COPA BRASILEIRA ABERTA DE FORMAÇÃO EM QUEDA LIVRE".

6.2. Objetivos da Competição

6.2.1 Determinar os Campeões Brasileiros de Formação em Queda Livre (Masculino e feminino), Formação em Queda Livre nas provas:

- . FQL4 (4 Way);
- . FQL4 feminino (4Way Female);
- . VFQL (V4 Way) e
- . FQL8 (8 Way).

6.2.2 e para:

- Determinar ranking brasileiros para as Equipes de competição;
- Estabelecer recordes brasileiros de Formação em Queda Livre;
- Obter o amparo da CBPq para busca de patrocínios, especialmente para as equipes que representarão o Brasil em competições internacionais;
- Estabelecer e determinar o "ranking" brasileiro das equipes competidoras;
- Promover e desenvolver a Formação em Queda Livre;
- Apresentar uma imagem atrativa dos saltos de competição e padrões para os competidores, expectadores e mídia;
- Compartilhar idéias e estreitar as relações entre os atletas do paraquedismo de FQL, juízes e pessoal de apoio de todas as Equipes;
- Permitir aos participantes o compartilhamento e troca de experiências, conhecimento e informação;
- Aprimorar métodos e práticas de julgamento;

6.3 Composição das delegações:

6.3.1 Cada delegação pode ser composta por:

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

6.3.2 Para um campeonato Nacional Brasileiro

- câmera de voo como em 6.3.4 e
- Uma equipe de FQL-4 masculina com até 5 atletas;
- Uma equipe de FQL-4 feminina com até 5 atletas;
- Uma equipe de FQL-Intermediária (homens e mulheres)
- Uma equipe de 8-way consistindo de até nove (9) Competidores

Observação: Os atletas das Equipes de FQL4 podem ser também os das Equipes de FQL8.

6.3.3 Em uma Copa Brasileira aberta

Qualquer número (até um máximo de quatro) por prova, conforme for determinado nos Boletins Informativos 1 e 2 do Evento (Regulamento particular da competição).

6.3.4 Os câmeras devem ser inscritos para cada equipe como parte da delegação e devem ser membros da Delegação. Um cinegrafista pode ser substituído a qualquer momento durante a competição (com o acordo do Controlador CBPq). O processo de avaliação das provas em vídeo será o mesmo para qualquer Cinegrafista. Este competidor deve ser considerado como um membro da equipe para fins de premiação e medalhas.

6.3.5 Nenhum competidor (incluído o câmera) pode competir em mais de duas provas no mesmo evento (incluído FQL Vertical), exemplo: FQL4 e FQL8. Além disso, nenhum competidor pode concorrer, ao mesmo tempo, em FQL 4 Open e no FQL 4 Feminino (uma mesma mulher competindo em duas equipes, uma mista e outra feminina).

6.3.6 Qualquer competidor que compete em dois eventos diferentes (FQL 4 e FQL8) deve ser listado separadamente em uma ficha de inscrição para cada evento.

6.4. Programa de eventos:

6.4.1 O Campeonato Brasileiro de FQL é composto de até 10 rodadas de FQL e VFQL, conforme seja.

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

6.4.3 A competição será organizada durante um período máximo de 5 dias de competição. Exceções podem ser feitas no caso de uma oferta ser recebida para várias competições FCE de uma só vez.

6.5 Medalhas e Certificados são concedidos da seguinte forma:

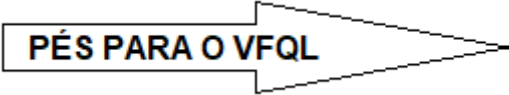
- Todos os membros da equipe nas provas serão premiados com medalhas de primeiro, segundo ou Terceiro colocado.
- Certificados serão concedidos a todos os competidores classificados até a terceira colocação

7. DEFINIÇÕES E SÍMBOLOS

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

OCORRÊNCIA	SÍMBOLO
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	

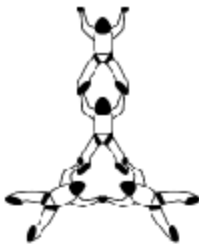
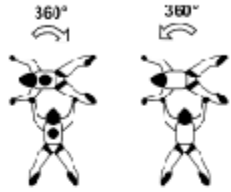
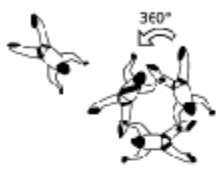
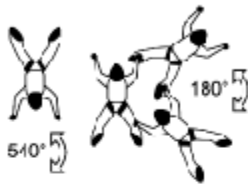
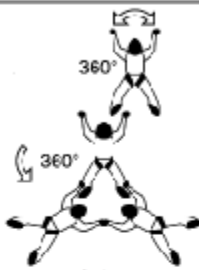
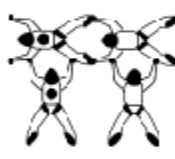
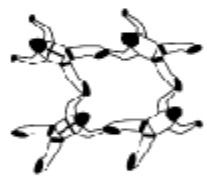
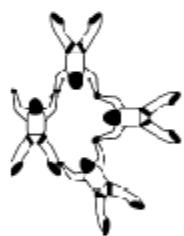
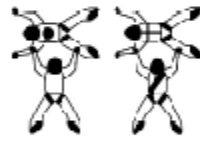
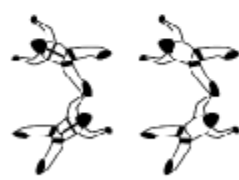
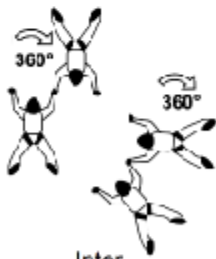
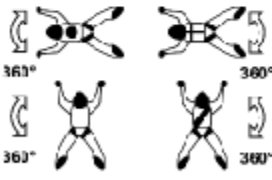
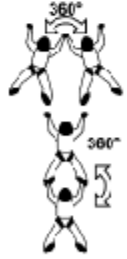
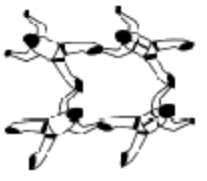
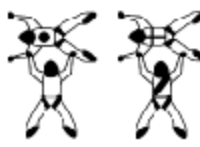
7.2 Definições (limites) para os membros do corpo (braços e pernas e pés), ver 2.2

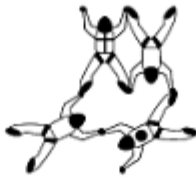
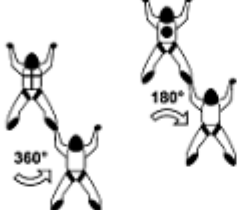
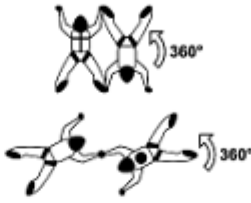
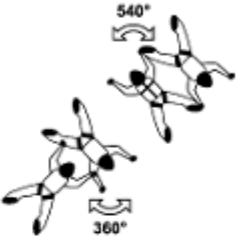
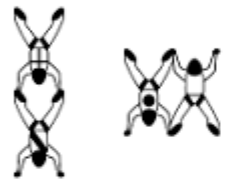
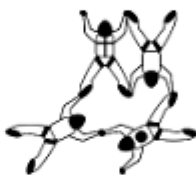
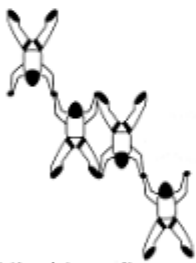
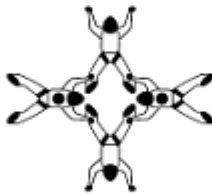
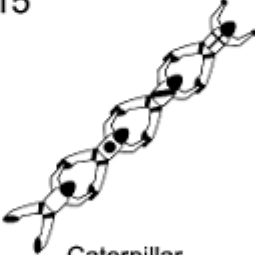
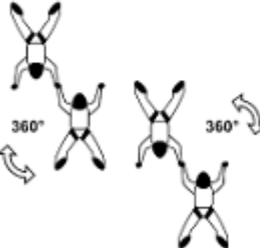
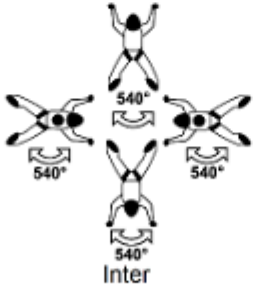
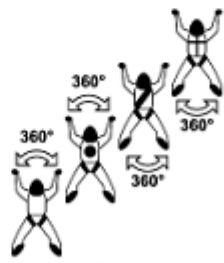
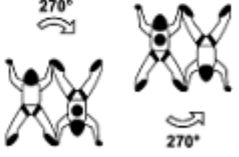
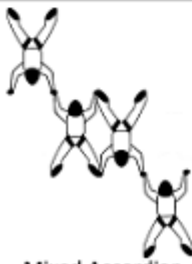
MEMBRO DO CORPO	VISUALIZAÇÃO
	
	
	

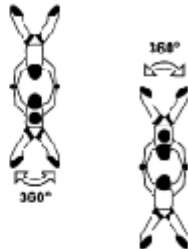
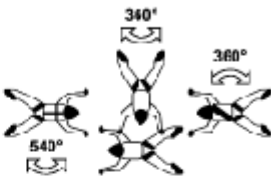
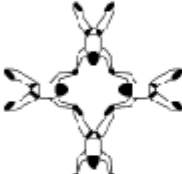
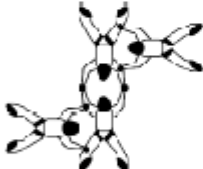
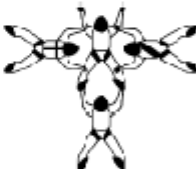
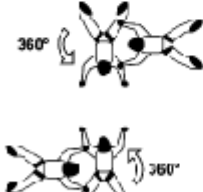
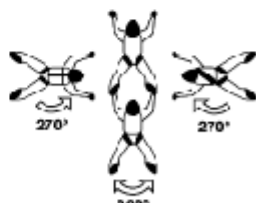
GRADE DOS ANEXOS A ESTE REGULAMENTO

A N E X O	CONTEÚDO
A	FQL 4 – POOL DE FIGURAS DO SEQUENCIAL EM BLOCO - 1 a 22
B	FQL 4 – POOL DE FIGURAS DE RANDOM – A a Q
C	FQL8 – POOL DE FIGURAS DO SEQUENCIAL EM BLOCO – 1 a 22
D	FQL8 – POOL DE FIGURAS DE RANDOM – A a Q
E	VERTICAL FQL – POOL DE FIGURAS DO SEQUENCIAL EM BLOCO – 1 a 22
F	VERTICAL FQL – POOL DE FIGURAS DE RANDOM – A a Q

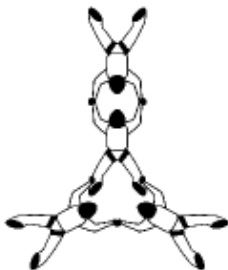
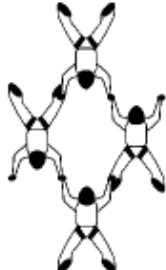
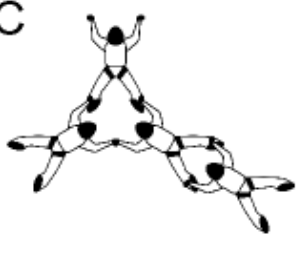
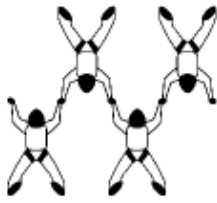
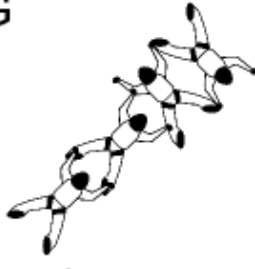
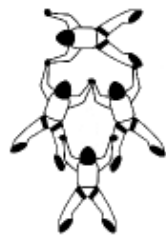
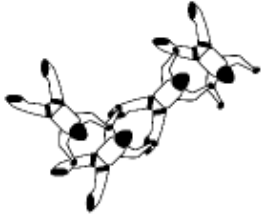
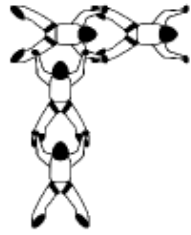
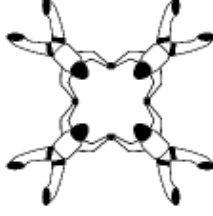
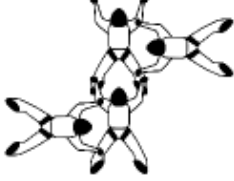
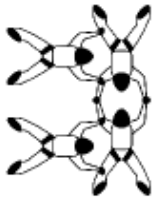
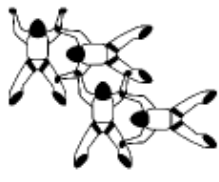
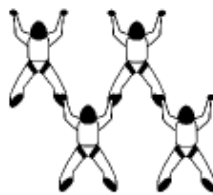
ANEXO A – FQL4 – FIGURAS SEQUENCIAIS DE BLOCO

1  Molar	2  Sidebody Donut	3  Side Flake Opal	4  Monopod
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Molar	 Side Flake Donut	 Turf	 Monopod
5  Opal	6  Stardian	7  Sidebuddies	8  Canadian Tee
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Opal	 Stardian	 Sidebuddies	 Canadian Tee

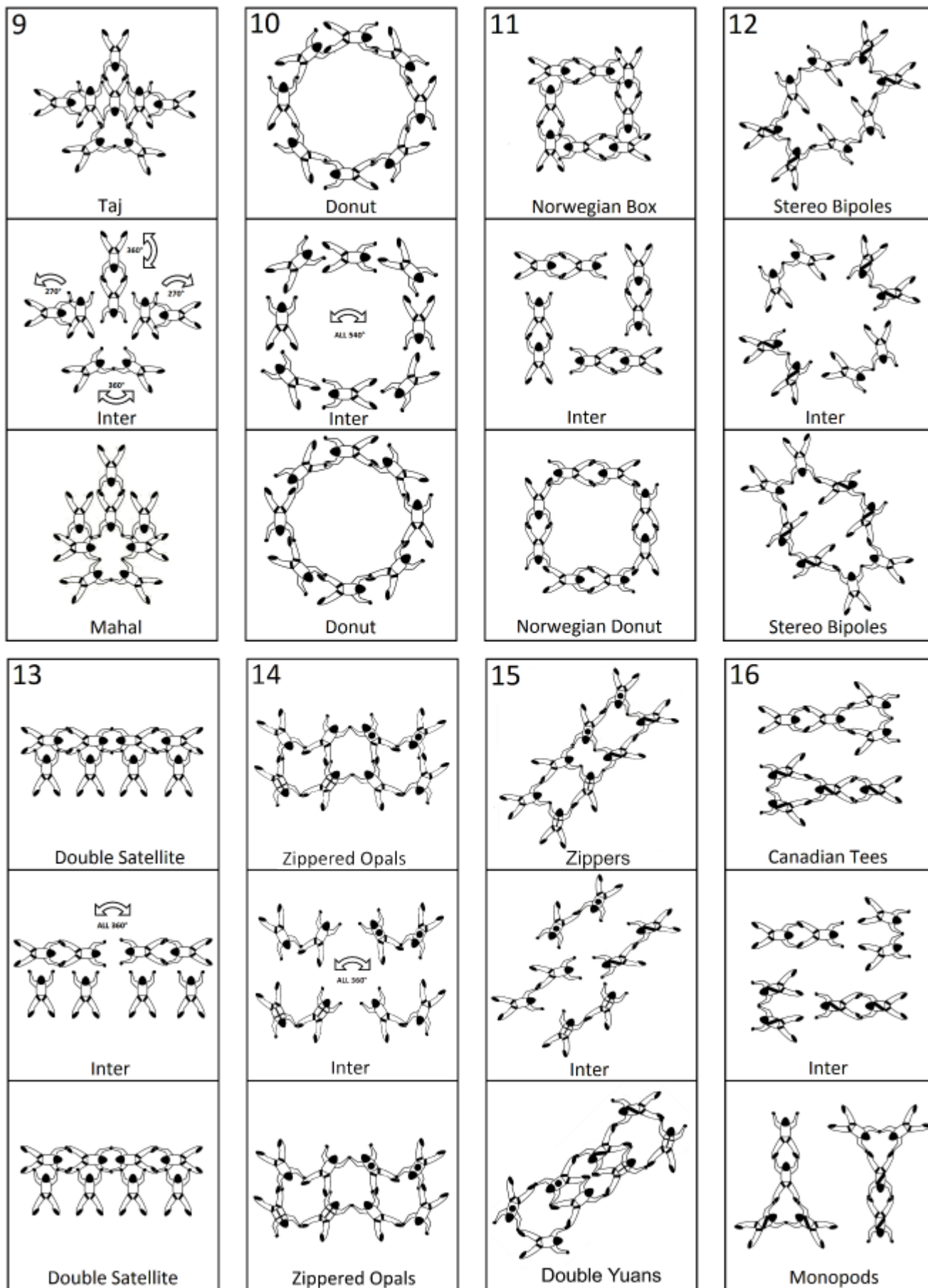
9  Cat+Accordion	10  Diamond	11  Photon	12  Bundy
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Cat+Accordion	 Bunyip	 Photon	 Bundy
13  Mixed Accordion	14  Bipole	15  Caterpillar	16  Compressed
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Mixed Accordion	 Bipole	 Caterpillar	 Box

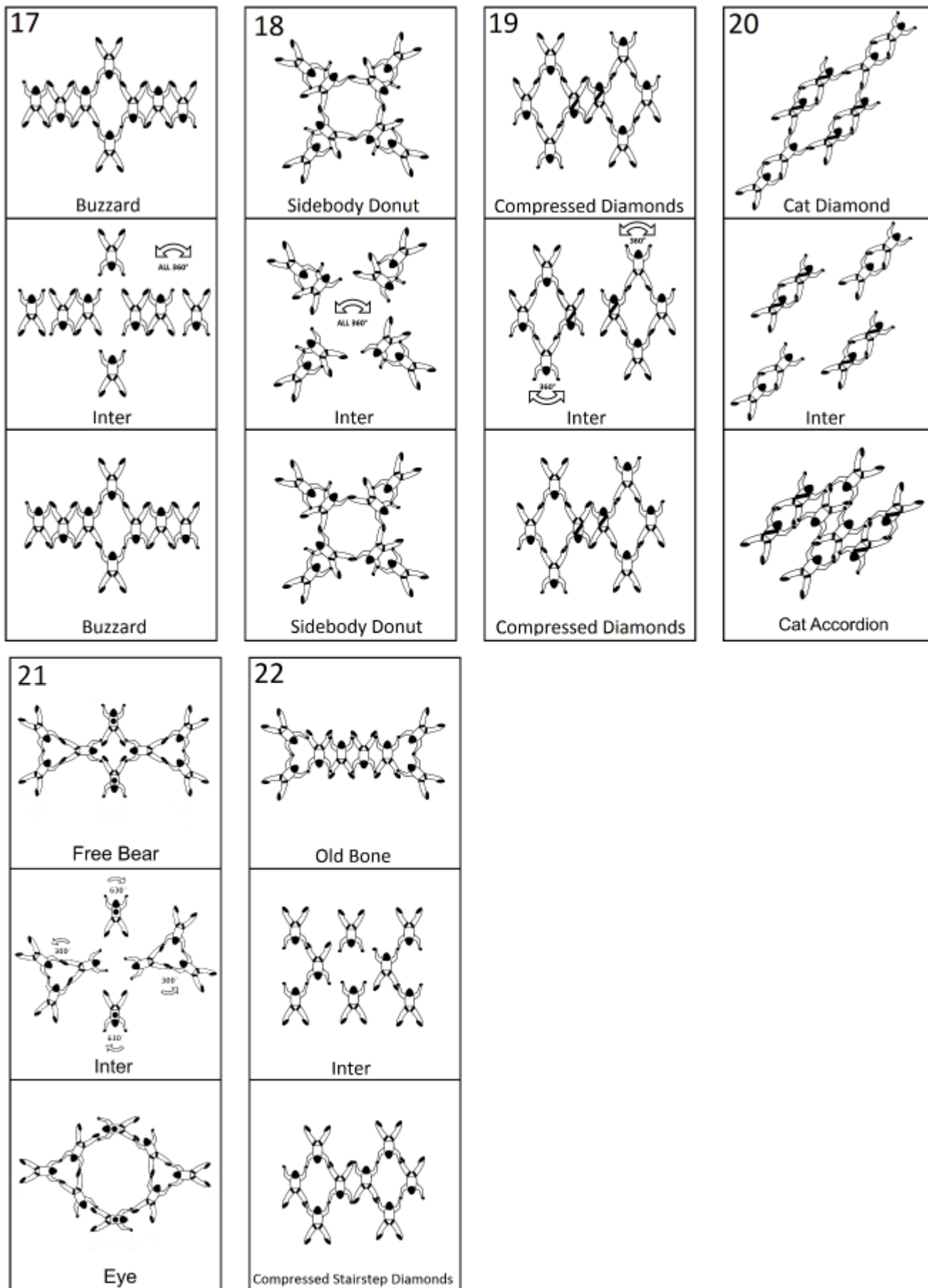
17	18	19	20
 Blocks Page 3 - 17-22 Danish Tee	 Zrcon	 Ritz	 Piver
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Murphy	 Zrcon	 Icepick	 Viper
21	22		
 Zig Zag	 Tee		
 Inter	 Inter		
 Marquis	 Chinese Tee		

ANEXO B – FQL4 – FIGURAS ALEATÓRIAS (RANDOM)

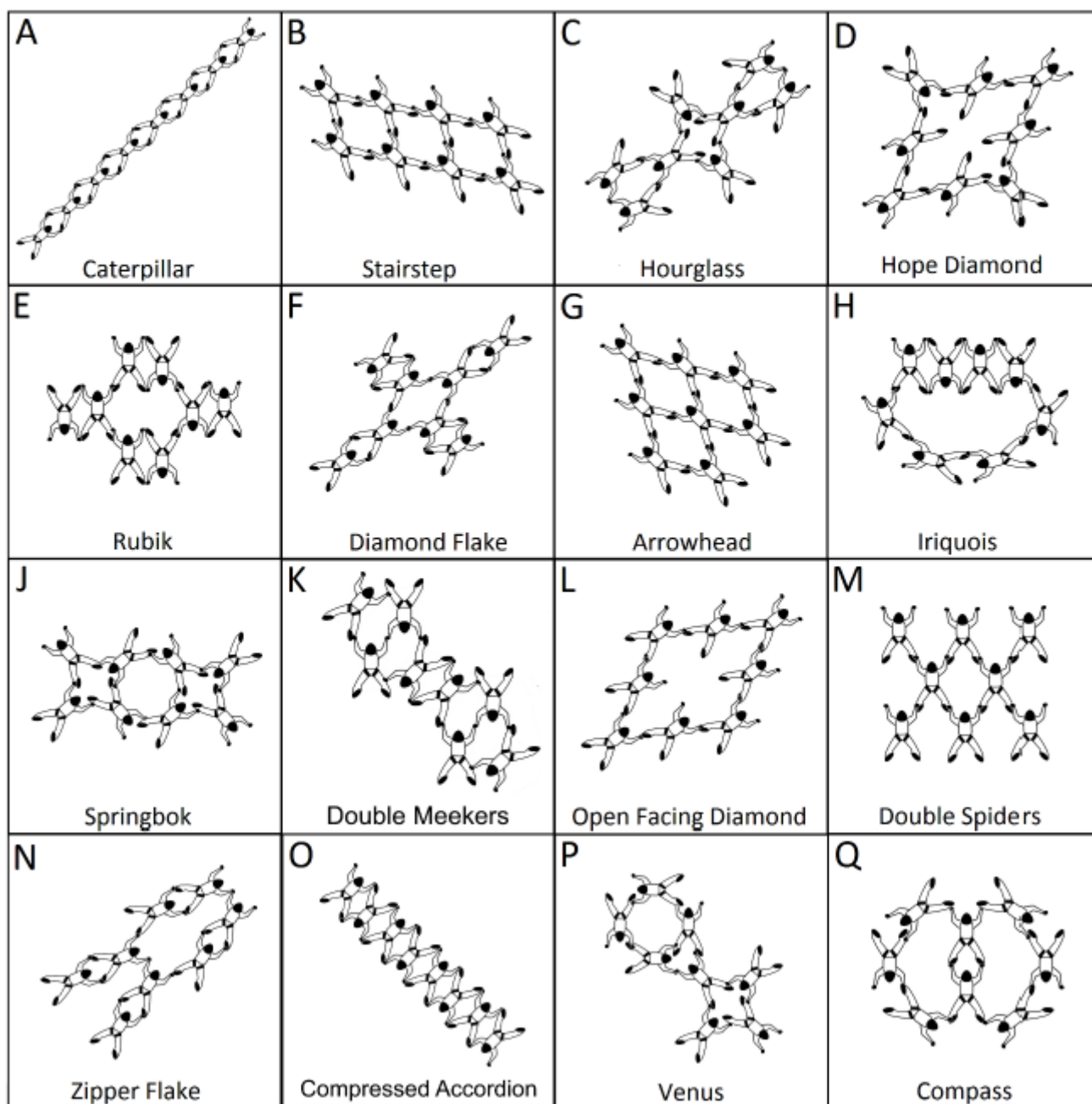
A  Unipod	B  Stairstep Diamond	C  Murphy Flake	D  Yuan
E  Meeker	F  Open Acordian	G  Cataccord	H  Bow
J  Donut	K  Hook	L  Adder	M  Star
N  Crank	O  Satellite	P  Sidebody	Q  Phalanx

ANEXO C – FQL8 – FIGURAS SEQUENCIAIS DE BLOCO

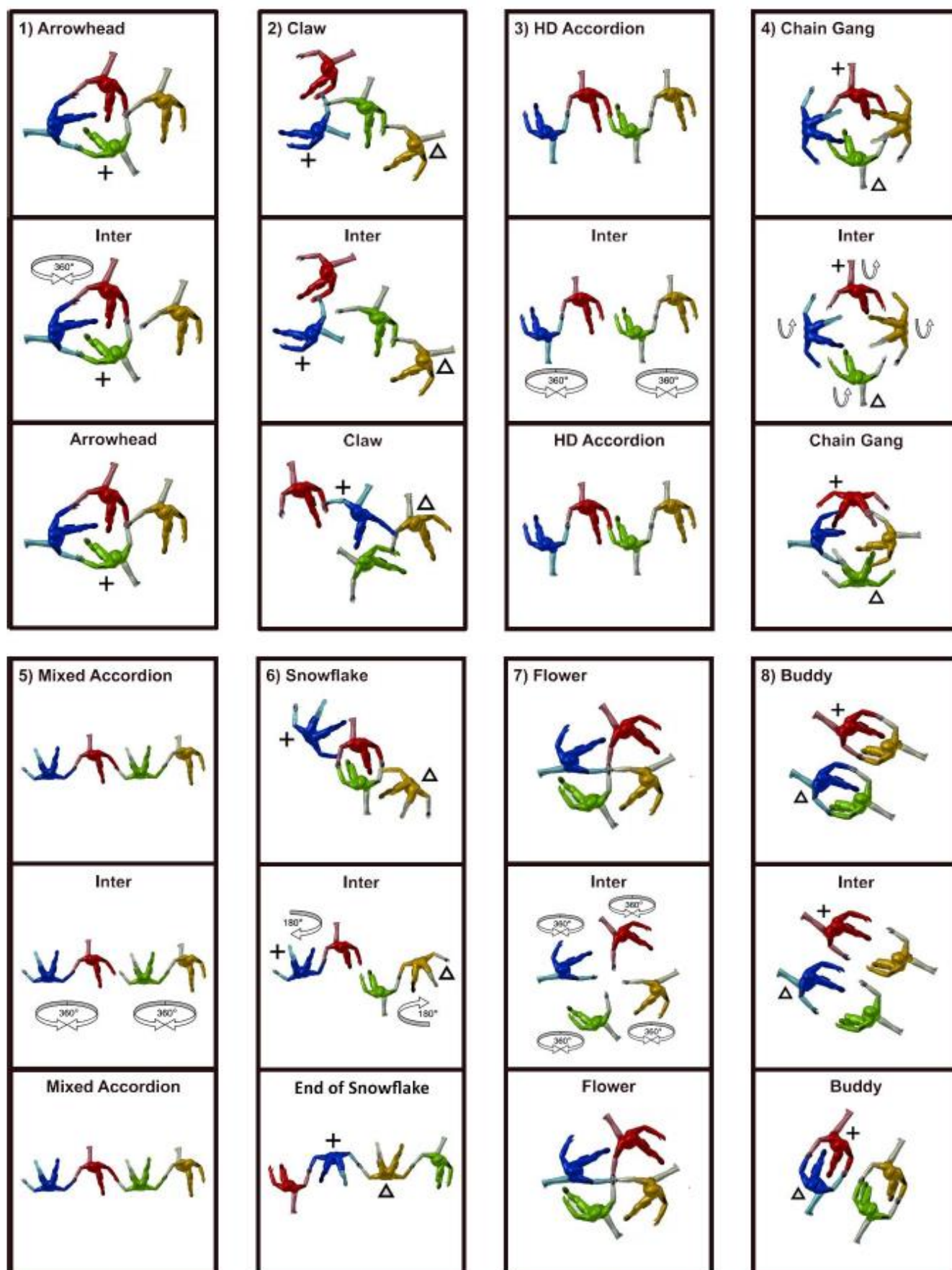




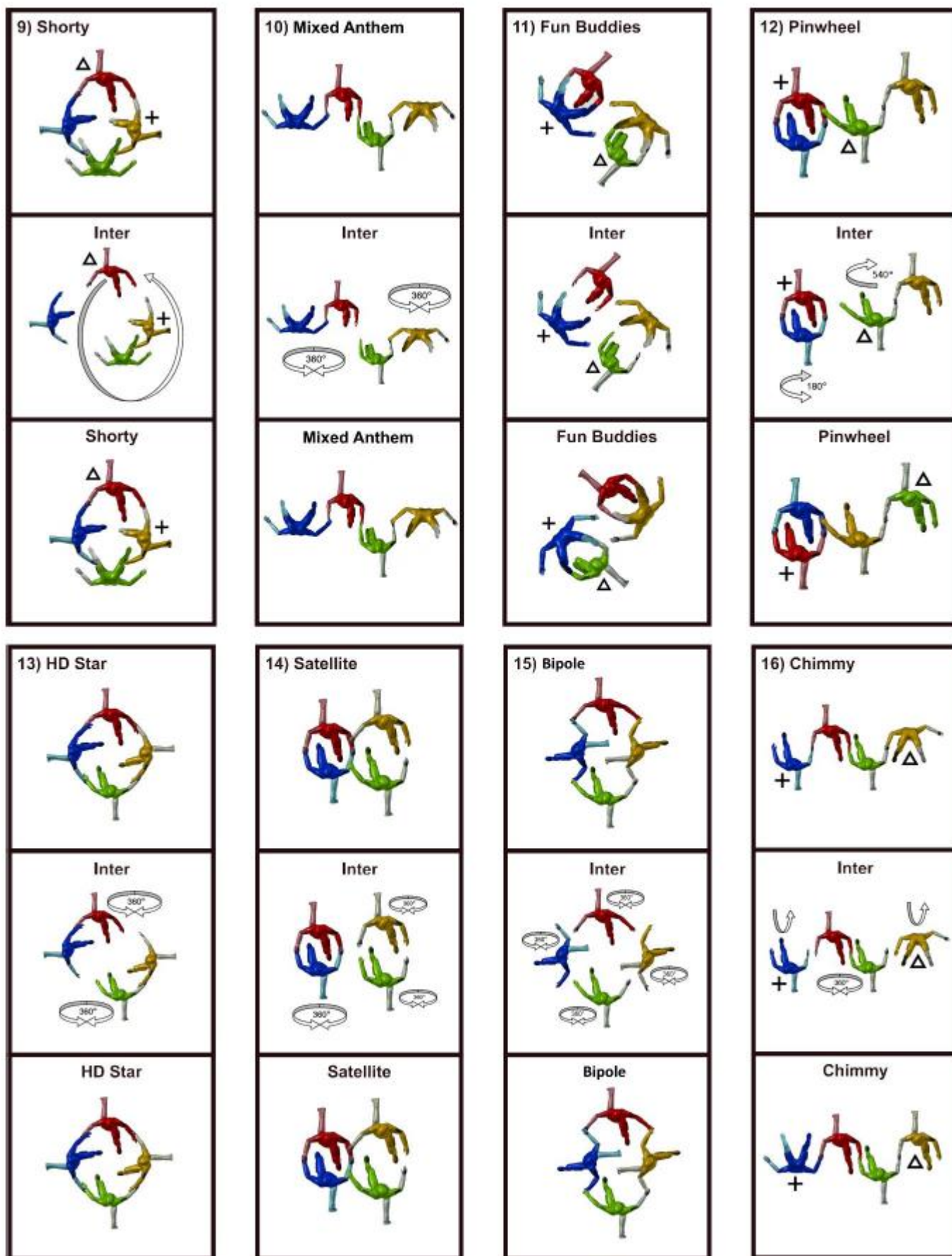
ANEXO D – FQL8 – FIGURAS ALEATÓRIAS (RANDOM)



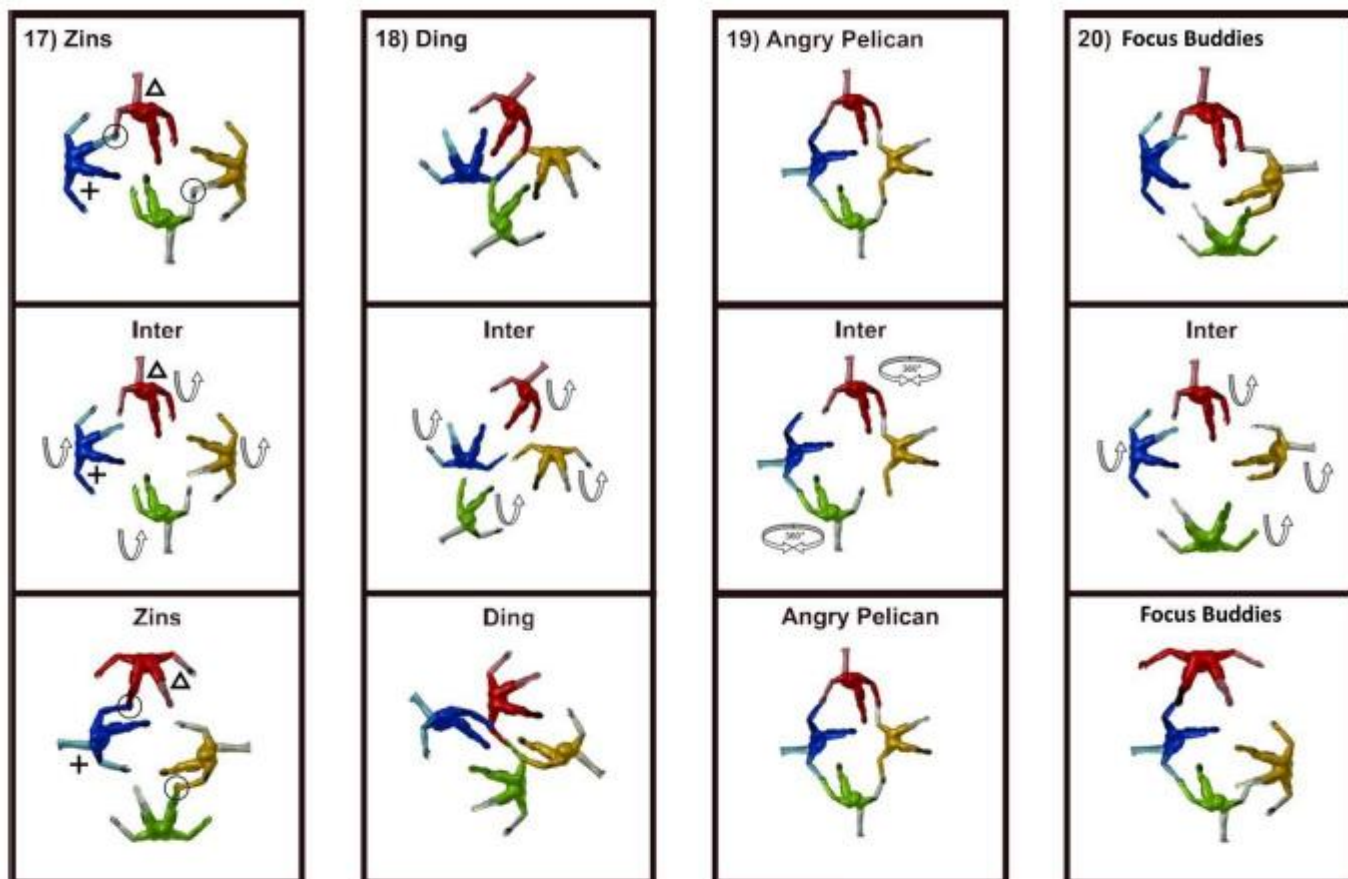
ANEXO E – VFQL4 – FIGURAS SEQUENCIAIS DE BLOCO



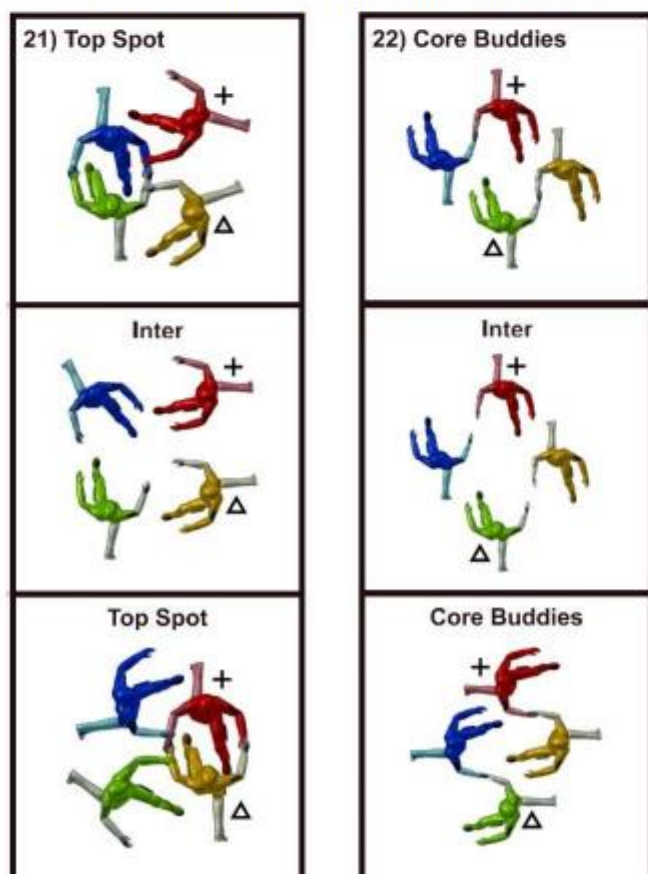
images courtesy of International Bodyflight Association



Images Courtesy of International Bodyflight Association

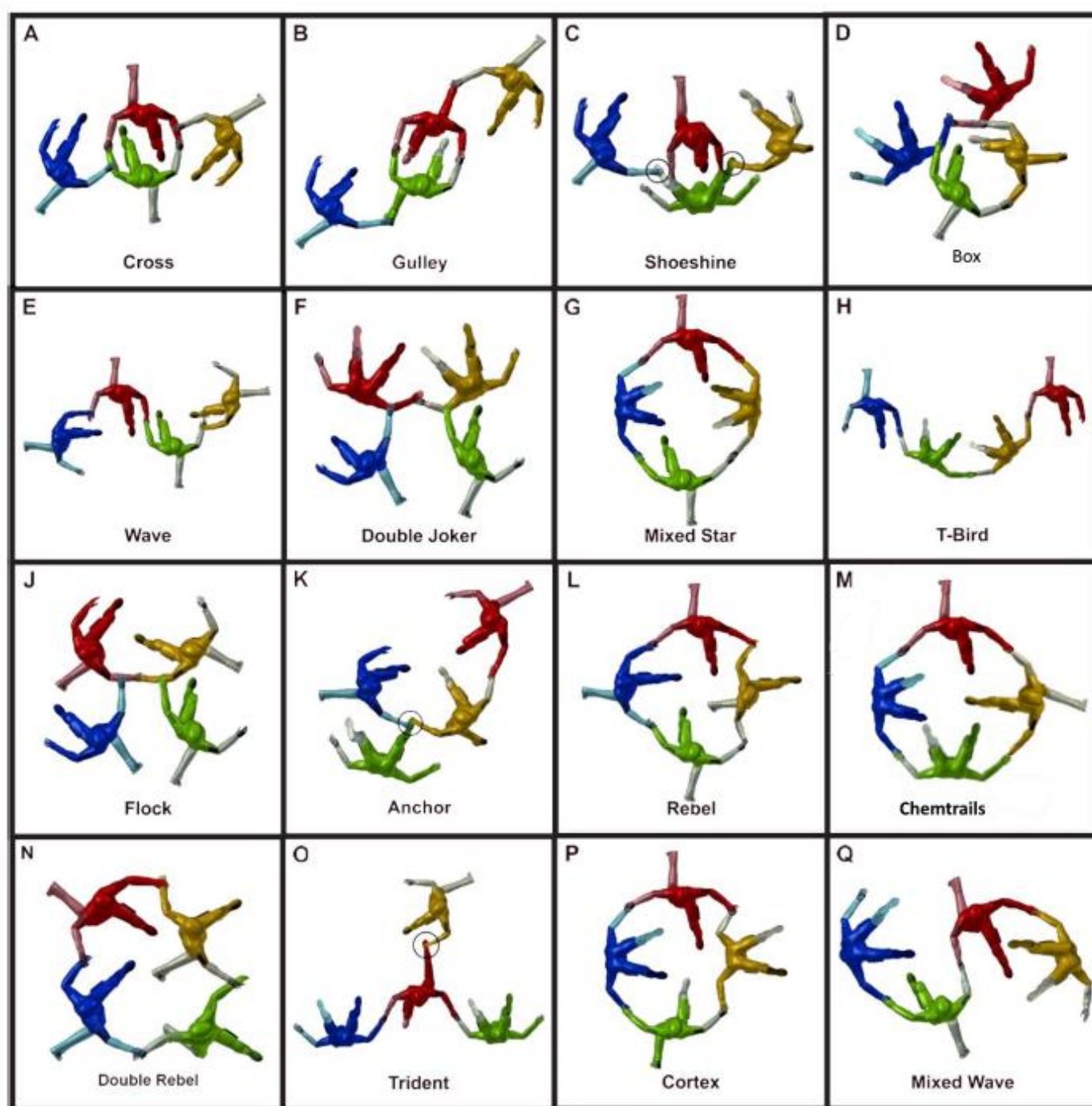


NOTA : UM CÍRCULO DENOTA UM "GRIP" DE PÉ



images courtesy of International Bodyflight Association

ANEXO E – VFQL4 – FIGURAS ALEATÓRIAS (RANDOM)



NOTA : O CIRCULO DENOTA UM "GRIP" DE PÉ



images courtesy of International Bodyflight Association

COMENTÁRIO FINAL

*Trabalho compilado, adaptado à realidade nacional brasileira, com base na tradução efetuada sobre o
REGULAMENTO ESPECIFICO PARA FQL E VFQL – 2023
Pelo FAI Skydive Judge A/S/FS/CP Jelson J.R. Amorim do Brasil*