



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁRA-QUEDISMO

2024

REGULAMENTO ESPECÍFICO BRASILEIRO PARA WINGSUIT FLYING

Tradução e compilação (adaptação às necessidades e possibilidades brasileiras), do Regulamento Específico FAI para Wingsuit Flying - Edição 2024 válida a partir de 1º de março de 2024

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PARAQUEDISMO

COMITÊ DE ARBITRAGEM DA CBPq – CARBI CBPq

Este documento foi copilado com base no Regulamento Especifico para Wingsuit Flying 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 Wingsuit Flying.

INDICE GERAL

ASSUNTO	CAPÍTULO	PÁGINA
1 – AUTORIDADE DA CBPq 1/2/3 – Autoridade da CBPq.	1	4
2 – DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES 2.1 Definições Gerais 2.2 Performance nos Eventos 2.3 Evento Acrobático	2	4 a 6
3 – EQUIPAMENTOS 3.1 Dispositivo de registro de posição (PLD) 3.2 Equipamento	3	6 a 7
4 O DESEMPENHO NO EVENTO 4.1 Responsabilidade dos funcionários Oficiais 4.2 Tempo entre os Eventos	4	7 a 8
5 O PERFORMANCE NOS EVENTOS 5.1 Objetivo 5.2 Tarefas 5.3 Programa 5.4 Ordem de saída para os saltos 5.5 Padrão de voo 5.6 Regras Gerais 5.7 Equipamento 5.8 Determinação dos Vencedores	5	8 a 12
6 EVENTO ACRBÁTICO 6.1 Objetivo 6.2 Programa 6.3 Altitude de saída e tempo de trabalho 6.4 Regras Gerais 6.5 Equipamento 6.6 Rotina Obrigatória 6.7 Rotinas Livres 6.8 Gravação do Vídeo 6.9 Ressaltos 6.10 Determinação dos Vencedores	6	12 a 16
7 JULGAMENTO & ESCORES 7.1 Performance no Evento 7.2 Evento Acrobático 7.3 Saltos de Treinamento 7.4 Outras responsabilidades no Julgamento	7	16 a 18
8 REGRAS ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO 8.1 Título da Competição 8.2 Objetivos da Competição 8.3 Composição das Delegações 8.4 Composição da Equipe de performance 8.5 Premiação	8	19 a 20
ANEXOS ANEXO 9 SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE WINGSUIT ACROBÁTICO ANEXO 10 CRITÉRIOS DE JULGAMENTO PARA O WINGSUIT ACROBÁTICO ANEXO 11 VÔO DE DESEMPENHO NO WINGSUIT: DFP, DL, PENALIDADES	9 10 11	21 a 23 24 a 27 28

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 Wingsuit Flying. Todos os participantes, ao se inscreverem na competição aceitam estas regras e as dos regulamentos citados, como obrigatórias.

- 1.2 Este Regulamento determina a condução dos Campeonatos Brasileiros de Wingsuit Flying, nas condições ideais, de pessoal e material. Para cada Campeonato deverá ser elaborado um Regulamento Particular adaptando-o as condições ideais de pessoal e material, as quais, constarão do enunciado dos Boletins Informativos 1 e 2 de cada Campeonato Brasileiro da modalidade, os quais deverão ser divulgados na página do Comitê de Wingsuit Flying existente no Portal da CBPq na internete, o número um (1), com 60 (sessenta) dias de antecedência e, o número dois (2), com pelo menos 30 (trinta) dias de antecedência à Competição. Também deverá constar do Boletim 1 ou 2, qual dos regulamento aqui citados, terá 4referência em razão de itens conflitantes.
- 1.3 Este Regulamento tem também por finalidade, orientar as Federações na condução de seus Campeonatos Estaduais que, a exemplo do Campeonato Brasileiro, deverão elaborar um Regulamento Particular (Boletins 1 e 2), para cada Campeonato que organizarem, sempre referenciando os regulamentos aqui citados.

2. DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS

2.1 DEFINIÇÕES GERAIS

Dispositivo de registro de posição (PLD): Um dispositivo usado para registrar a posição tridimensional (3D) em tempo real do flyer do wingsuit, que é montado no corpo ou equipamento do flyer do wingsuit.

Provável erro esférico (SEP): As especificações de precisão horizontal e vertical de um PLD expressas em termos de uma esfera de dado raio; por exemplo, “precisão em tempo real <10 metros SEP.”

Altitude Geométrica: A altura, medida por um Sistema Global de Navegação por Satélite, métodos óticos ou radar, acima do nível do solo.

Arredondamento: Sempre que o arredondamento é referido nestas regras de competição, os valores intermediários de x são sempre arredondados. Exemplo: 23,5 é arredondado para 24.

Diretor Técnico de Pontuação (TSD): Nomeado pelo Comitê de Wingsuit Flying e aprovado pela CBPq/Organizador para essa posição. O Diretor Técnico de Pontuação é responsável pelo planejamento, configuração e manutenção do sistema de pontuação antes e durante um Campeonato Brasileiro / FCE. /O Diretor de Pontuação Técnica não pode ser um Árbitro Principal (da Prova) do Evento, Juiz Chefe ou Diretor dessa competição.

2.2 EVENTO DE PERFORMANCE

Janela de competição: Uma janela vertical de 1000 metros, começando em 2500m (8202ft) Altitude Geométrica e terminando em 1500m (4921ft) Altitude Geométrica, na qual o desempenho do flyer com wingsuit é avaliado. O primeiro cruzamento do limite superior da janela inicia o processo de avaliação, que para no primeiro cruzamento do limite inferior da janela.

Janela de validação: A janela de validação é a parte do salto que é usada para determinar a precisão dos dados PLD. A janela de validação começa 10 segundos após a saída e termina 66 pés (20 m) abaixo da janela de competição.

Elevação DZ: O nível do solo para o local da competição será determinado pelo Diretor do Encontro e será divulgado na reunião dos competidores antes do evento.

Trajétoria de vôo designada: A trilha de solo reta entre um ponto na trajetória de vôo do competidor alcançada 10 segundos após a saída e um ponto de referência terrestre designado, que é dado antes do salto para o competidor pelo Director usando um mapa detalhado ou fotografia aérea da área. O mapa e / ou fotografia devem ser aceitos pelo Controlador CBPq.

Pista designada: uma pista que está centrada na trajetória de vôo designada com uma largura de 600m.

Resultado: o desempenho bruto medido em uma determinada tarefa, conforme definido em 5.2.1, 5.2.2 e 5.2.3.

Pontuação: a porcentagem calculada com base no resultado principal de uma determinada tarefa, conforme determinado em 5.8.1, 5.8.2, 5.8.3 e 5.8.4

2.3 EVENTO ACROBÁTICO

Janela de Altitude: O limite superior da Janela de Altitude é a altitude em que a velocidade vertical do Membro da Equipe Designado atinge 8m / s após a saída, conforme determinado pelos juízes usando o PLD, e o limite inferior da Janela de Altitude é como designado em 5.3.3 ou, se aplicável, 5.3.5.

Membro Designado da Equipe: O Membro Designado da Equipe (DTM) é o Membro da Equipe que usa o PLD. O DTM deve ser Performer A ou Performer B.

Rotina obrigatória: Rotina composta por sequências obrigatórias escolhidas aleatoriamente do ANEXO A – SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE VOO ACROBÁTICO DE WINGSUIT pelo Juiz Chefe.

Sequência obrigatória: A sequência obrigatória é composta por 2 ou 4 manobras, conforme descrito no ANEXO A – SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE VOO ACROBÁTICO DE WINGSUIT.

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

Ações rotacionais básicas

1) Roll Barrel Roll é uma rotação de 360 graus em torno do eixo da cabeça aos pés do corpo, quando esse eixo está alinhado com a direção do voo. A rotação de um cilindro cilíndrico pode ser realizada em qualquer direção (sentido horário ou anti-horário).

2) Loops para trás Um loop para trás é um loop onde a rotação é iniciada em torno do eixo esquerdo-direito do corpo com o tronco girando para trás.

3) Loop frontal Um loop frontal é um loop onde a rotação é iniciada em torno do eixo esquerdo-direito do corpo com o tronco girando para a frente.

Punhos (grip)

1) Um aperto de mão (grip) consiste em um contato estacionário controlado com a frente ou as costas da mão. O contato deve ser no pulso ou abaixo dele.

2) A pegada do pé (foot grip) consiste em um contato estacionário controlado com a frente ou as costas da mão no pé, abaixo do osso do tornozelo.

3) Um Grip na superfície de qualquer macacão sem também alcançar um contato estacionário controlado com a frente ou as costas da mão em uma parte específica do corpo, conforme definido em 1) e 2) acima, é especificamente excluída da definição de um grip.

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

Voo normal: o executante está em uma posição estável de barriga para baixo

NV: Sem vídeo - nenhuma imagem de vídeo está disponível para fins de julgamento.

Omissão

1) Uma manobra ou grip está faltando na sequência esboçada, ou

2) Não há intenção clara de realizar a manobra escolhida, ou

3) É vista uma tentativa de grip e é apresentada outra manobra ou grip e há uma vantagem para a equipe resultante da substituição.

Rotina: Sequências ou manobras obrigatórias realizadas durante o tempo de trabalho.

Equipe: Uma equipe de vôo acrobático Wingsuit é composta por dois (2) performers e um videógrafo, todos os três membros da equipe.

Tempo de trabalho: o período de tempo durante o qual as equipes podem ser avaliadas e pontuadas de acordo com 6.2 e que é definido em 6.3.3 e 6.3.5. O tempo de trabalho começa no instante em que qualquer membro da equipe se separa da aeronave, conforme determinado pela maioria dos juízes.

3. EQUIPAMENTO

3 EQUIPAMENTOS

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

3.1 DISPOSITIVO DE REGISTRO DE POSIÇÃO (PLD)

3.1.1 O PLD deve registrar dados tridimensionais em tempo real (3D) com uma resolução de pelo menos 5 Hz e uma precisão de posição (SEP) de menos de 10 metros.

3.1.2 O PLD não deve exigir nenhuma ação do competidor para funcionar, devendo ativar sua função de registro automaticamente.

3.1.3 Uma vez conectado ao competidor, as configurações do dispositivo não devem ser alteradas pelo competidor, nem deve ser possível para o competidor deletar os dados sem que isso seja facilmente evidente para os Juízes. A adulteração do dispositivo, conforme determinado pelo Painel de Juízes, levará a um resultado zero para o salto. Esta decisão não será motivo de protesto.

3.1.4 Os dados registrados pelo PLD devem ser baixados e salvos o mais rápido possível após o competidor ter entregue o dispositivo, e antes que o PLD seja usado novamente

3.2 EQUIPAMENTO

3.2.1 Os competidores não devem usar sistemas de propulsão. Se qualquer sistema de propulsão for usado, o resultado será zero para aquele salto.

3.2.2 Todos os equipamentos serão inspecionados pelo painel de juízes. Nenhum “add-on” é permitido. Isso será determinado pelo painel de juízes. Esta decisão não é motivo para protesto..

3.2.3 Os competidores não devem usar sistemas de propulsão. Se algum sistema de propulsão for usado, o resultado será zero para esse salto..

3.2.4 Um competidor não deve usar nenhum outro dispositivo eletrônico ou fios a menos de 2,54 cm do PLD oficial, conforme medido pela equipe de julgamento. No entanto, uma segunda unidade PLD idêntica pode ser usada sem levar em conta esse requisito de separação. Se qualquer dispositivo eletrônico afetar o sistema PLD, e a fonte da interferência não for óbvia e estiver além do controle razoável do saltador, um novo salto pode ser concedido pelo Juiz Chefe, caso em que 5.6.3. não se aplicará..

3.2.5 Cada competidor deve usar um dispositivo de alerta de altitude de áudio funcional em cada salto. Não fazer isso levará a um resultado zero para esse salto..

3.2.6 O PLD será fixado em seu local por um Juiz..

3.2.7 O PLD será ligado e desligado por um Juiz ou pelo competidor se instruído a fazê-lo por qualquer Juiz.

3.2.8 Imediatamente após o pouso, o competidor deve devolver o PLD usado naquele salto a um Juiz.

3.2.9 Se o PLD for considerado adulterado, e se na opinião do Painel de Juízes, isso não foi causado por circunstâncias além do controle do competidor, então nenhum novo salto será concedido, e o competidor receberá um resultado zero para aquele salto. Esta decisão não será motivo para um protesto..

3.2.10 Se o PLD apresentar mau funcionamento e, na opinião do Painel de Juízes, o mau funcionamento não foi causado por ação ou interferência do competidor, então o competidor terá a

opção de fazer um novo salto, caso em que 5.6.3 não se aplicará, ou receber um resultado zero para aquele salto.

3.2.11 Em caso de perda do PLD da competição, o competidor receberá uma pontuação zero para aquele salto. Isso não é motivo para protesto.

4. REGRAS GERAIS

4.1 RESPONSABILIDADES DOS OFICIAIS DA COMPETIÇÃO

4.1.1 O Diretor da Competição pode delegar deveres administrativos e autoridade a outros, mas não pode se isentar da responsabilidade de conduzir a competição de acordo com todas as regras de competição aplicáveis.

4.2 TEMPO ENTRE EVENTOS

4.2.1 Os eventos de Performance e Acrobacia não devem ser realizados simultaneamente.

4.2.1.1 Os competidores devem ser liberados de um evento antes que possam ser colocados em espera para o outro evento.

4.2.1.2 O tempo mínimo entre a liberação de um evento e a primeira chamada do outro evento será de 60 minutos

5. EVENTO DE PERFORMANCE

5.1 OBJETIVO

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

5.1.2 Cada rodada do evento é composta por três provas.

5.1.3 Cada prova é realizada em um vôo separado.

5.2 PROVAS

5.2.1 Time Task (Prova de tempo): O flyer com wingsuit deve voar com a menor taxa de queda possível através da janela de competição. O resultado para esta tarefa será o tempo gasto na janela de competição, expresso em segundos.

5.2.2 Prova de Distância: O flyer de wingsuit deve voar o mais longe possível através da janela da competição. O resultado para esta tarefa será a distância em linha reta voada sobre o solo enquanto estiver na janela de competição, expressa em metros.

5.2.3 Prova de Velocidade: O flyer de wingsuit deve voar o mais rápido possível horizontalmente sobre o solo através da janela de competição. O resultado para esta tarefa será a distância em

linha reta voada sobre o solo enquanto na janela de competição dividida pelo tempo gasto na janela de competição, expresso em quilômetros por hora.

5.3 PROGRAMA

5.3.1 A competição consistirá em três rodadas, com três provas em cada rodada, para um total de nove voos.

5.3.2 Uma prova é considerada válida quando o Juiz Chefe validou os resultados para aquela prova.

5.3.3 Uma rodada é considerada válida quando contém uma prova válida de Tempo, Distância e Velocidade.

5.3.4 Uma competição válida requer pelo menos uma prova válida.

5.3.5 Altitude Máxima de Saída: A altitude máxima de saída para um salto válido é de 11.000 pés (3.353 metros), conforme medido pelo PLD de competição aprovado. Um competidor não deve sair da aeronave em uma altitude superior à altitude máxima de saída. Caso o PLD registre uma saída superior à altitude máxima de saída, o salto será considerado inválido e será concedido um rejump.

5.3.6 Altitude Mínima de Saída: A altitude mínima de saída para um salto válido é de 10.500 pés (3.200 metros), conforme medido pelo PLD de competição aprovado. Um competidor não deverá sair da aeronave a uma altitude inferior à altitude mínima. Caso o PLD registre uma saída inferior à altitude mínima de saída, o competidor poderá optar por aceitar a pontuação do salto. O competidor deve tomar uma decisão imediata e informar o Juiz Chefe da sua decisão; caso contrário, um rejump será concedido automaticamente.

5.3.7 Apenas por razões meteorológicas e/ou de Controle de Tráfego Aéreo, e com o consentimento do Juiz Chefe, o Diretor da Prova poderá diminuir a altitude de saída para não inferior a 3.048 m/10.000 pés de Altitude Geométrica e continuar a competição. A Janela de Competição não muda; ou seja, permanece entre 2.500 e 1.500 m. Se a altitude de saída for reduzida, deverá solicitar uma prova completa para todos os competidores.

5.3.8 A ordem das provas será determinada por sorteio aleatório conduzido pelo Juiz Chefe durante o briefing do competidor. Esta ordem poderá ser alterada pelo Diretor do Encontro por motivos meteorológicos ou de controle de tráfego aéreo.

5.4 CORRIDA PARA O SALTO NA ORDEM DE SAÍDA

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

5.4.2 A ordem de largada da primeira prova de salto será na ordem inversa da classificação no FCE mais recente, os competidores que não participaram do FCE mais recente saltarão no início da prova com a ordem determinada por um sorteio aleatório feito pelo Diretor.

5.4.3 A ordem inversa da classificação deve ser recalculada na conclusão do primeiro turno e pode ser recalculada novamente a critério do Diretor do Reuniao. Essa ordem determinará a ordem de saída para as tarefas a seguir.

5.4.4 Um Diretor de Vôo deve ser colocado a bordo de uma aeronave com mais de oito lugares para auxiliar os competidores na identificação de pontos de referência no solo e pontos de

referência. Sob nenhuma circunstância tal Diretor de Vôo ordenará a saída de um competidor. Essa decisão é da exclusiva responsabilidade do concorrente.

5.4.5 O número de competidores a sair em uma única passagem da aeronave e o espaçamento dessas saídas serão determinados pelo Diretor do Encontro. O espaçamento horizontal não deve ser inferior a 600m. Isso será expresso aos competidores como um tempo, em segundos, entre as saídas. Imediatamente após a saída, cada competidor virará diretamente para sua trajetória de voo designada.

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

5.5 PADRÃO DE VÔO

5.5.1 O primeiro ponto de saída em uma passagem da aeronave será determinado pelo Diretor do Encontro. O piloto da aeronave sinalizará aos competidores quando eles estiverem liberados para sair. O sinal de liberação para saída deve ser dado pelo menos 600m antes da primeira Faixa Designada. Todos os competidores serão informados sobre os sinais de saída específicos na reunião inicial (Preparatória), dos competidores.

5.5.2 Um competidor não deve sair de sua Faixa Designada (DL). A violação desta regra durante o período de 10,0 segundos após a saída até a saída da janela de competição, conforme determinado pelo painel de juízes, afetará o resultado, conforme determinado em 5.2, da seguinte forma:

5.5.2.1 Se menos de 150m fora do DL, redução de 10%;

5.5.2.2 se 150-300m fora do DL, redução de 20%;

5.5.2.3 se, durante o período de 10,0 segundos após a saída para o lançamento do pára-quedas, um competidor estiver mais de 300m fora da DL, uma redução de 50% para a primeira infração ou um resultado de zero para qualquer infração em um salto subsequente. A distância referida será medida em ângulos retos com o limite DL.

5.5.3 Em nenhum momento, desde a saída até o lançamento do paraquedas, o (s) competidor (es) deve (m) ficar a 250m de qualquer outro (s) competidor (es). A violação desta regra, conforme determinado pelo painel de juízes, levará a um resultado zero para aquele salto. Esta decisão não será motivo de protesto.

5.5.4 Qualquer violação de 5.5.2 ou 5.5.3 que resulte em colocar em perigo outros competidores será considerada uma ameaça grave e será encaminhada ao Painel de Segurança (SC5, 4.8).

5.6 REGRAS GERAIS

5.6.1 A altitude de implantação para cada competidor será pré-determinada pelo Diretor da Prova e pelo Juiz Chefe e não deve exceder o limite inferior da janela de competição (1500m / 4921 pés AGL).

5.6.2 Qualquer violação de 5.6.1 que resulte em colocar em perigo outros competidores será considerada uma ameaça grave e encaminhada ao Painel de Segurança (SC5, 4.8).

5.6.3 Todos os saltos para cada tarefa de uma rodada devem ser feitos da mesma carga, ou costas com costas, para que os competidores saltem em ventos semelhantes.

5.6.4 Dentro da janela de validação, cada amostra de dados PLD deve satisfazer critérios de precisão. Cada amostra de dados deve ter um valor de erro esférico provável inferior a 10 metros. Se o requisito de precisão dos dados do PLD não for atendido, será concedido um novo salto.

5.7 EQUIPAMENTO

5.7.1 Os competidores não deverão carregar peso adicional ou removível em seu corpo ou equipamento. Eles devem ser pesados pelo Juiz Chefe, ou por uma pessoa indicada pelo Juiz Chefe no início da competição usando todo o seu equipamento normal de salto para estabelecer um peso base. O Juiz Chefe, ou uma pessoa indicada pelo Juiz Chefe, deve realizar verificações de peso aleatórias subsequentes, que podem variar do peso inicial em não mais que +/- 2kg antes de exigir uma inspeção. Caso seja detectada adição ou retirada de peso, o resultado desse salto será zero. Esta decisão não será motivo de protesto.

5.7.2 O mesmo equipamento, conforme inspecionado e aprovado pelos juízes, deverá ser utilizado durante toda a competição. Em circunstâncias excepcionais, um wingsuit pode ser alterado com o consentimento do Juiz Chefe, por exemplo, se o traje original for danificado e não puder ser tornado navegável.

A primeira vez que um competidor estiver usando equipamento modificado, ele receberá pontuação zero para aquele salto. Se isso acontecer uma segunda vez, resultará na desclassificação do competidor para futuras participações na competição, incluindo a exclusão de quaisquer resultados já alcançados durante a competição. O competidor será marcado como “desclassificado” e será listado na lista de classificação depois de todos os outros competidores.

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

5.7.3 Wingsuits serão inspecionados e marcados por um Juiz. Apenas wingsuits marcados podem ser usados para a competição. Usar um wingsuit não marcado levará a um resultado zero para aquele salto.

5.7.4 Cada competidor deverá usar um PLD fornecido pelo Organizador e emitido por um Juiz. O dispositivo será conectado ao equipamento do saltador com a antena tendo uma visão clara do céu, localizada e posicionada para a satisfação do Juiz. Esta decisão não será motivo para protesto.

5.8 DETERMINAÇÃO DOS VENCEDORES

5.8.1 As penalidades decorrentes de 5.5.3 e 5.5.4 serão aplicadas ao resultado, conforme medido em 4.2, para cada tarefa em cada rodada. O resultado penalizado será arredondado para uma casa decimal para as provas de tempo e velocidade e números inteiros para as provas de distância.

5.8.2 Cada prova em cada rodada será pontuada com base no melhor resultado da prova realizada naquela rodada, conforme determinado em 5.8.1. O melhor resultado será pontuado como 100%. Os outros resultados serão pontuados como uma porcentagem do resultado principal. A pontuação será arredondada para uma casa decimal apenas para fins de exibição, com a pontuação não arredondada sendo usada para cálculos posteriores.

5.8.3 A pontuação calculada em 5.8.2 para todas as rodadas de cada tarefa separada, será calculada a média de cada competidor para dar uma pontuação intermediária para a tarefa. A pontuação intermediária será arredondada para uma casa decimal apenas para fins de exibição, com a pontuação não arredondada sendo usada para cálculos posteriores.

5.8.4 As três pontuações intermediárias, conforme determinado em 5.8.3, para cada tarefa de cada competidor, serão somadas e arredondadas para uma casa decimal para dar a pontuação total do competidor.

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

5.8.6 Em caso de empate nas três primeiras colocações, aplicam-se as seguintes regras de desempate:

5.8.6.1 Um tie-break jump será feito. A tarefa será sorteada aleatoriamente pelo Juiz Chefe.

5.8.6.2 Se o empate não puder ser desfeito pelo salto de desempate, os competidores em questão terão igual colocação.

5.8.6.3 Quaisquer outros empates na classificação terão igual colocação.

5.8.7 Campeão de prova Individual: Em cada prova válida, Tempo, Distância ou Velocidade, o Campeão individual de uma prova é o competidor com a maior pontuação agregada de todas as tarefas válidas naquela prova em particular.

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

5.8.9 Campeão da Seleção Combinada: A equipe que acumula o maior número de pontos agregados usando a pontuação total de cada membro da equipe. Se houver menos de uma rodada válida, não haverá Campeão de Equipes Combinadas.

6. O EVENTO ACROBÁTICO

6.1 OBJETIVO

6.1.1 O objetivo é que uma equipe execute uma sequência de manobras.

6.1.2 Não há distinção de gênero.

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

6.2 PROGRAMA

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

6.2.2 As sete (7) rodadas consistirão em:

6.2.2.1 Quatro (4) rodadas de rotina obrigatórias

6.2.2.2 Três (3) rodadas de rotina livre

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

6.3 ALTITUDE DE SAÍDA E TEMPO DE TRABALHO

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

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

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

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

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

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

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

6.3.5 Se a altitude de saída for reduzida para 3.505 m/11.500 pés AGL ou menos, o limite inferior da Janela de Altitude será de 5.000 pés verticais abaixo do limite superior.

6.4 REGRAS GERAIS

6.4.1 A altitude de implantação de cada equipe será pré-determinada pelo Diretor do Encontro para maximizar a separação da equipe e não poderá exceder 5.000 pés AGL.

6.4.2 Os competidores podem mudar seu papel na equipe de salto em salto; no entanto, eles só podem desempenhar um papel (Artista A, Artista B, Videógrafo) durante um salto.

6.4.3 O Executor (definido como Executor A, Executor B) que executa a primeira manobra em cada rotina obrigatória é definido como Executor A; isso estabelece o papel do performer nas sequências

(descritas no ANEXO A – SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS ACROBÁTICAS DE WINGSUIT FLYING) para o restante da rotina.

6.4.4 A ordem de largada da primeira rodada de saltos deve ser na ordem inversa da classificação no FCE mais recente. As equipes que não participaram do FCE mais recente saltarão no início da rodada com a ordem determinada por sorteio aleatório feito pelo Diretor do Meet.

6.4.5 Representação:

6.4.5.1 Não se aplica ao BRASIL

6.4.5.2 Cada participante pode ser membro de apenas uma equipe.

6.5 EQUIPAMENTO

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

6.6 ROTINAS COMPULSÓRIAS

6.6.1 As Rotinas Obrigatórias consistem em 3 (três) Sequências Obrigatórias conforme descrito no ANEXO A – SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE VOO ACROBÁTICO DE WINGSUIT.

6.6.2 As sequências obrigatórias podem ser repetidas até o final do horário de trabalho.

6.6.3 As Sequências Obrigatórias a serem usadas em cada salto são determinadas por sorteio aleatório

6.6.4 O sorteio de todas as sequências de rodadas obrigatórias será feito publicamente e supervisionado pelo Juiz Chefe. As equipes terão pelo menos duas horas de conhecimento dos resultados do sorteio antes do início da competição.

6.6.5 As sequências apresentadas no ANEXO A - AS SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE VÔO DE WINGSUIT ACROBÁTICO serão colocadas individualmente em um recipiente. A retirada individual do container, (sem reposição), determinará as sequências a serem saltadas em cada rodada. Uma sequência, uma vez desenhada, será posta de lado e não pode ser usada novamente. No entanto, se todas as sequências disponíveis foram usadas e o sorteio não foi concluído, o processo será reiniciado até que o sorteio seja concluído.

6.6.6 A ordem das sequências obrigatórias é determinada pela ordem em que são esboçadas.

6.6.7 Após a conclusão do sorteio conforme determinado em 5.6.5, o Juiz Chefe determinará se o desempate será uma Rodada Livre ou Rodada Obrigatória usando o seguinte procedimento:

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

6.6.7.2 Se a rodada de desempate determinada em 5.6.7.1 for uma Rodada Obrigatória, as Sequências serão sorteadas de acordo com 5.6.5 e 5.6.6.

6.7 ROTINAS LIVRES

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

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

6.8 GRAVAÇÃO DE VÍDEO AR / AR

6.8.1 Para efeito destas regras, "equipamento de vídeo ar-ar" deve consistir no sistema de vídeo completo usado para registrar a evidência do desempenho da equipe, incluindo câmera (s), mídia de gravação, cabos e bateria. O equipamento de vídeo ar-ar deve ser capaz de fornecer um sinal digital de alta definição (HD 1080i / 1080p) por meio de uma conexão de vídeo compatível aprovada pelo controlador de vídeo.

6.8.2 O cinegrafista é responsável por assegurar a compatibilidade do equipamento de vídeo ar-ar com o sistema de pontuação.

6.8.3 A câmera deve ser fixada por um suporte estático ao capacete. Nenhum movimento de rotação, inclinação ou guinada da câmera, ajuste de zoom mecânico e / ou digital, ou qualquer efeito digital (excluindo "steady shot" ou outro recurso de estabilização de imagem) pode ser usado durante saltos de competição. O não cumprimento de qualquer um desses requisitos resultará em uma pontuação de zero (0) pontos.

6.8.4 Um Controlador de Vídeo será nomeado pelo Juiz Chefe antes do início da conferência de juizes. O Controlador de Vídeo pode inspecionar o equipamento de vídeo ar-ar de uma equipe para verificar se ele atende aos requisitos de desempenho. As inspeções podem ser feitas a qualquer momento durante a competição, o que não interfere no desempenho da equipe, conforme determinado pelo Juiz do Evento. Se qualquer equipamento de vídeo ar-ar não atender aos requisitos de desempenho determinados pelo Controlador de Vídeo, este equipamento será considerado inutilizável para a competição.

6.8.5 Painel de revisão de vídeo (VRP). Um VRP será estabelecido antes do início dos saltos de treinamento oficial, consistindo do Juiz Chefe, o Presidente do Júri e o Controlador FAI. O VRP pode solicitar a ajuda do controlador de vídeo. As decisões tomadas pelo VRP serão finais e não estarão sujeitas a protesto ou revisão pelo Júri.

6.8.6 O Organizador deve fornecer às equipes uma forma de identificação mostrando a equipe e o número da rodada, a ser registrada pelo cinegrafista antes da saída.

6.8.7 A gravação de vídeo da equipe deve continuar a partir da identificação da equipe / rodada até a saída e o salto sem interrupção. O não cumprimento deste requisito resultará em uma pontuação de zero (0) pontos.

6.8.8 O cinegrafista deve fornecer as evidências de vídeo necessárias para julgar cada salto e mostrar o desempenho da equipe a terceiros relevantes. É responsabilidade do cinegrafista mostrar a saída dos Intérpretes para que o início do horário de trabalho seja claramente determinado. Se, na opinião do painel de juizes, o início do horário de trabalho não puder ser claramente determinado no vídeo, uma penalidade de 10% será deduzida da pontuação total da equipe para esse salto, conforme determinado em 7.2.8.2. ou 7.2.8.3.

6.8.9 Logo que possível após cada salto, o cinegrafista deve entregar o equipamento de vídeo ar-ar para dublagem na estação designada. A evidência do vídeo deve permanecer disponível para visualização ou dublagem até que todas as pontuações sejam publicadas como finais.

6.9 RESSALTO

6.9.1 Em uma situação onde a evidência de vídeo é considerada insuficiente para o julgamento (NV - ver 7.2.6.7) pela maioria do painel de julgamento, o equipamento de vídeo ar-ar será entregue diretamente ao VRP para avaliação e uma determinação da seguinte forma:

6.9.2 Se o VRP determinar que houve um abuso intencional das regras por parte da equipe, nenhum re-salto será concedido e a pontuação da equipe para esse salto será zero (0).

6.9.3 Caso o PRV determine que a insuficiência da evidência de vídeo é devido a um fator que poderia ser controlado pela equipe, nenhum salto será concedido, e a equipe receberá uma pontuação com base na evidência de vídeo disponível.

6.9.4 Se o VRP determinar que a insuficiência da evidência de vídeo é devido às condições meteorológicas ou uma causa além do controle da equipe, um novo salto será dado.

6.9.5 O contato ou outro meio de interferência entre o (s) executor (es) e / ou o cinegrafista em uma equipe não deve ser motivo para um ressalto.

6.9.6 Problemas com o equipamento de um competidor (excluindo equipamento de vídeo ar-ar) não devem ser motivo para um re-salto.

6.9.7 Condições climáticas adversas durante um salto não são motivo para protesto. No entanto, em circunstâncias não cobertas por 6.9.1, um re-jump pode ser concedido devido a condições climáticas adversas, a critério do Juiz Chefe.

6.10 DETERMINAÇÃO DOS VENCEDORES

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

6.10.2 Em caso de empate nas três primeiras colocações, será realizado o tie-break jump, conforme determinado em 6.6.7.

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

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

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

6.10.4 Quaisquer outros empates na classificação terão igualdade de colocação.

7. JULGAMENTO E PONTUAÇÃO

7.1 EVENTO DE PERFORMANCE

7.1.1 Cada salto será importado para o sistema de pontuação oficial por um Juiz. Este juiz deve ser um juiz de Wingsuit CBPQ/FAI.

7.1.1.1 O Diretor de Pontuação Técnica pode auxiliar na importação de dados de desempenho.

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

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

7.1.4 As pontuações (conforme definido em 5.8.2) e quaisquer dados de desempenho associados não serão publicadas até que a tarefa que inclui essas pontuações seja concluída..

7.2 EVENTO ACROBÁTICO

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

7.2.2 A avaliação de cada sequência ocorrerá durante o horário integral de trabalho, mas poderá cessar antes do final do horário de trabalho se a equipe abandonar os requisitos de desempenho para a rotina exigida. As equipes podem continuar pontuando repetindo continuamente as sequências na ordem exigida.

7.2.3 Procedimentos de julgamento:

7.2.3.1 Os saltos serão julgados usando as evidências de vídeo fornecidas pelo cinegrafista.

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

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

7.2.4 Todas as visualizações devem ser feitas em velocidade normal.

7.2.5 Os juízes usarão o sistema de pontuação eletrônico para registrar a avaliação do desempenho. No final do horário de trabalho, o quadro de congelamento será aplicado a cada visualização, com base no tempo obtido apenas na primeira visualização. Os juízes podem corrigir seu registro de avaliação após o julgamento do salto. As correções no registro da avaliação só podem ser feitas antes que o Juiz Chefe assine a súmula.

7.2.6 Pontuação das rodadas obrigatórias:

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

7.2.6.2 Os juízes darão a cada um dos dois critérios acima uma pontuação com base nas diretrizes do ANEXO B - CRITÉRIOS DE JULGAMENTO PARA O VÔO DA WINGSUIT ACROBÁTICO.

7.2.6.3 Para cada manobra omitida na ordem exigida, conforme determinado pela maioria dos juízes, 1,5 pontos serão deduzidos da pontuação de estilo de outra forma dada por cada juiz.

7.2.6.4 Quando uma manobra é omitida, a aderência associada a essa manobra também será considerada como omitida e pontuada de acordo com 7.2.6.6.

7.2.6.5 Será atribuído um ponto para cada grip realizado corretamente na rotina dentro do tempo de trabalho de cada rodada, conforme determinado pela maioria dos juízes. A pontuação dada para grip deve ser apenas em números inteiros.

7.2.6.6 Para cada omissão de grip, um (1) ponto será deduzido do total determinado em 7.2.6.5.

7.2.6.7 A maioria dos juízes deve concordar a fim de determinar uma situação NV.

7.2.6.8 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 de um grip ocorreu, o Juiz Principal ou O Juiz do Evento determinará que apenas essa (s) parte (s) do salto em questão sejam revisadas. Se a revisão resultar em uma decisão de quatro para um pelos juízes sobre a (s) parte (s) do desempenho em questão, a avaliação dessa aderência será ajustada de acordo. Apenas uma revisão é permitida para cada salto.

7.2.6.9 A pontuação mínima para qualquer um dos critérios é zero pontos

7.2.7 Pontuando Rotinas Livres

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

7.2.7.2 Os juízes darão a cada um dos três critérios acima uma pontuação com base nas diretrizes do Anexo B - Critérios de Julgamento do Wingsuit Flying Acrobático.

7.2.8 Cálculo da pontuação:

7.2.8.1 A pontuação da equipe para uma rodada para cada um dos critérios em 7.2.6 e 7.2.7, exceto grips, é calculada descartando as pontuações alta e baixa e calculando a média das três pontuações restantes, arredondadas para uma casa decimal.

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

7.2.8.3 Para rodadas obrigatórias, a pontuação da equipe para o estilo, conforme calculado em 7.2.8.1, e para empunhaduras, conforme calculado em 7.2.6.5 e 7.2.6.6, terá peso de 0% a

150% para cada critério para todas as equipes daquela rodada, sendo a pontuação mais alta ponderada 150% (150), e a pontuação zero sendo ponderada 0% (0). A pontuação total da equipe para uma rodada é então calculada somando as duas pontuações percentuais ponderadas para aquela rodada.

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

7.2.9 Todas as pontuações de cada juiz serão tornadas públicas.

7.3 SALTOS DE TREINAMENTO

7.3.1 Um dia será reservado antes do início da competição para cada equipe Acrobática e cada competidor de Performance para ter a oportunidade de fazer dois (2) saltos de treinamento, que serão pontuados pelos juízes. A aeronave e os sistemas de julgamento e pontuação a serem usados na competição serão usados para esses saltos de treinamento. Se nenhum salto de treinamento for possível devido ao clima, as equipes podem aplicar até dois (2) saltos de treinamento previamente registrados para pontuação.

7.3.2 Se uma equipe ou competidor escolher fazer menos do que os dois saltos de treinamento permitidos, ou não for possível fazer os dois saltos de treinamento oficiais programados devido às condições climáticas ou outras circunstâncias, isso não será motivo para protesto.

7.4 OUTRAS RESPONSABILIDADES DE JULGAMENTO E DESEMPENHO ACROBÁTICO

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

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

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

8. REGRAS ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO

8.1 TÍTULO DA COMPETIÇÃO

“ _____ CAMPEONATO BRASILEIRO DE WINGSUIT FLYING – VERSÃO 20XX”

ou

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

ou

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

8.2 OBJETIVOS DA COMPETIÇÃO

8.2.1 A duração máxima de qualquer Wingsuit Flying FCE não deve exceder 6 dias de competição.

8.2.2 Determinar os Campeões (1o, 2o, 3o) do Wingsuit Performance Flying.

8.2.3 Determinar os Campeões (1º, 2º, 3º) do Vôo Acrobático Wingsuit.

8.2.4 Promover e desenvolver treinamento e competição de Wingsuit Flying.

8.2.5 Estabelecer novos recordes brasileiros de competição de Wingsuit Flying.

8.2.6 Apresentar uma imagem visualmente atraente dos saltos da competição e classificações oportunas (pontuações) para competidores, espectadores e mídia.

8.2.7 Trocar idéias e fortalecer relações amigáveis entre pilotos de wingsuit, juízes e pessoal de apoio de todas as afiliadas.

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

8.2.9 Para melhorar os métodos e práticas de julgamento.

8.3 COMPOSIÇÃO DE DELEGAÇÕES

8.3.1 Cada delegação pode ser composta por:

8.3.1.1 Um Chefe de Delegação.

8.3.1.2 Um Gerente de Equipe / Treinador

8.3.1.3 Não aplicavel para o Brasil

8.3.1.4 Um máximo de oito (8) competidores de desempenho para um Campeonato brasileiro.

8.3.1.5 Não aplicavel para o Brasil

8.3.1.6 Não aplicavel para o Brasil.

8.3.1.7 Não aplicavel para o Brasil

8.3.1.8 Acompanhantes e pessoal de apoio adicional a critério do organizador do evento.

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

8.4.1 Não aplicavel para o Brasil

8.4.2 Não aplicavel para o Brasil.

8.4.3 Não aplicavel para o Brasil.

8.5 PRÊMIOS E RECOMPENSAS

8.5.1 Evento de Performance

- Medalhas serão atribuídas ao 1º, 2º e 3º lugares
- **Não aplicável para o Brasil**
- **Não aplicável para o Brasil**

8.5.2 Não aplicável para o Brasil

- **As** medalhas serão entregues às equipes de 1º, 2º e 3º lugares
- **Não aplicável para o Brasil**

8.5.3 Evento Acrobático

- Medalhas serão entregues às equipes de 1º, 2º e 3º lugares
- **Não aplicável para o Brasil**
- **Não aplicável para o Brasil**

8.5.4 Não aplicável para o Brasil

9 ANEXO A

SEQUÊNCIAS OBRIGATÓRIAS DE VOO DE WINGSUIT ACROBÁTICO

- As sequências obrigatórias podem ser divididas em elementos separados durante a execução, mas resultarão em menor pontuação no estilo.
- A última posição de cada sequência Obrigatória leva à posição inicial da próxima sequência Obrigatória e é contada como uma pegada.
- Artistas são definidos como Artistas A e B.
- Exceto para a primeira pegada do salto, uma pegada válida deve ser precedida por uma separação total clara, que é quando os executores mostram em um ponto no tempo que soltaram a pegada e nenhuma parte de seus braços tem contato com o outro artista;

Sequência A: “Up and Over”

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e então o performer A faz a transição do performer B para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram uma separação total e então o performer B faz a transição do performer A para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.

Sequência B: Rock and Roll

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e então o performer A executa um barrel roll.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram separação total e então o performer B executa um barrel roll.

- Os performers seguram a mão em vôo normal.

Sequência C: Revolutions

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e o performer A transita sobre o performer B para o outro lado e então faz a transição de volta para o performer B para a posição inicial original.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram uma separação total e o performer B transita sobre o performer A para o outro lado e, em seguida, faz a transição de volta para o performer A para a posição inicial original.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.

Sequência D: Roll Over

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e o performer A executa um barrel roll sobre o performer B para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram separação total e o performer B executa um barrel roll sobre o performer A para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.

Sequência E: Duck and Roll

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e o performer A executa um barrel roll sob o performer B para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram separação total e o performer B executa um barrel roll sob o performer A para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.

Sequência F: Déjà vu

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e o performer A faz a transição do performer B para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram separação total e o performer A transita sobre o performer B de volta para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram separação total e as transições do performer B sobre o performer A para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram uma separação total e as transições do performer B sobre o performer A de volta para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.

Sequência G: Yin Yang

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e as transições do performer A para o voo invertido.

- Os artistas pegam a mão em orientação mista.
- Os performers mostram separação total e o performer A faz a transição para o voo normal.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram separação total e as transições do performer B para o voo invertido.
- Os artistas pegam a mão em orientação mista.
- Os performers mostram separação total e as transições do performer B para o voo normal.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.

Sequência H: Back to Back

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e ambos fazem a transição para o voo invertido.
- Os performers seguram a mão em vôo invertido.
- Os performers mostram separação total e ambos fazem a transição para o voo normal.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.

Sequência I: Pancakes

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e o performer A transita para o voo invertido sobre o performer B para o outro lado.
- Os artistas pegam a mão em orientação mista.
- Os performers mostram separação total e o performer A faz a transição de volta para o voo normal sobre o performer B para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram separação total e as transições do performer B para o voo invertido sobre o performer A para o outro lado.
- Os artistas pegam a mão em orientação mista.
- Os performers mostram separação total e o performer B transita para o voo normal sobre o performer A para o outro lado.
- Artistas seguram a mão em voo normal

Sequência J: Pancakes invertido

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e o performer A faz a transição para o voo invertido sob o performer B para o outro lado.
- Os artistas pegam a mão em orientação mista.
- Os performers mostram separação total e o performer A faz a transição para o voo normal sob o performer B para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.
- Os performers mostram separação total e as transições do performer B para o voo invertido sob o performer A para o outro lado.
- Os artistas pegam a mão em orientação mista
- Os performers mostram separação total e o performer B transita para o voo normal sob o performer A para o outro lado.
- Os performers seguram a mão em vôo normal.

Sequência K: Hand to Foot

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Artistas mostram total separação.

- O Executor A faz uma pegada com o pé em voo normal do mesmo lado do Executor B.
- Artistas mostram total separação.
- Os performers seguram a mão em voo normal do mesmo lado.
- Artistas mostram total separação.
- O Executor B faz uma pegada com o pé em voo normal do mesmo lado do Executor A.
- Artistas mostram total separação.
- Os performers seguram a mão em voo normal do mesmo lado.

Sequência L: Hand to Foot invertido

- Os performers estão em voo normal com um aperto de mão.
- Os performers mostram separação total e as transições do performer A para o voo invertido.
- O Executor A segura o pé em voo invertido do mesmo lado do Executor B.
- Os performers mostram separação total e o performer A faz a transição para o voo normal.
- Os performers seguram a mão em voo normal do mesmo lado.
- Os performers mostram separação total e as transições do performer B para o voo invertido.
- O Executor B faz uma pegada com o pé em voo invertido do mesmo lado do Executor A.
- Os performers mostram separação total e as transições do performer B para o voo normal.
- Os performers seguram a mão em voo normal do mesmo lado.

10 ANEXO B

CRITÉRIOS DE JULGAMENTO DO WINGSUIT ACROBÁTICO

B-1 Pontuação do grip

A pontuação de aderência é necessária apenas para as rodadas obrigatórias

- Cada grip concluído no início, durante e entre cada manobra de sequência obrigatória será somada para criar um número total de empunhaduras (grips).
- Se várias empunhaduras (grips) forem feitos durante e entre cada sequência obrigatória, apenas uma empunhadura (grip) será contada.
- Uma empunhadura (grip), que não pode ser vista ou é considerada não conforme a definição na Seção 2 pela maioria dos Juízes, não será incluída no número total de empunhaduras (grips). As rodadas obrigatórias devem ser feitas na sequência correta. Uma manobra obrigatória omitida na sequência resultará na subtração de um ponto do número total de empunhaduras (grips) para aquela rodada. Este resultado não pode ser menor que zero.

B-2 Pontuação por estilo

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

9 a 10 pontos - A rotina é executada perfeitamente, sem erros perceptíveis.

6-9 pontos - A rotina é realizada com pequeno (s) erro (s).

3-7 pontos - A rotina é realizada com erro (s) médio (s).

1-4 pontos - A rotina é realizada com grande (s) erro (s).

0-1 pontos - A rotina não é realizada ou não é identificável.

Exemplos de estilo:

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

Exemplos de pequenos erros:

- Manobra: termine ligeiramente fora do rumo (heading), leve oscilação, etc.

- Manobra: braços dobrados para baixo ou para frente, joelhos dobrados
- Manobra: pegadas feitas resultando em tensão e movimento

Exemplos de erros médios:

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

Exemplos de grandes erros:

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

B-3 Pontuação do câmera

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

Qualidade

- 6-7 pontos - O trabalho de câmera é executado perfeitamente, sem erros perceptíveis.
- 4-6 pontos - O trabalho de câmera é executado com pequenos erros.
- 2-5 pontos - O trabalho de câmera é realizado com erro (s) médio (s).
- 1-3 pontos - O trabalho de câmera é realizado com grande (s) erro (s).
- 0-1 pontos - O trabalho de câmera não mostra nenhuma manobra do Performer.

Trabalho Progressivo

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

Exemplos de boa qualidade de vídeo de trabalho de câmera:

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

Exemplos de trabalho progressivo:

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

Exemplos de pequenos erros:

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

Exemplos de erros médios:

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

Exemplos de grandes erros:

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

B-4 Pontuação do Plano de salto

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

Técnico

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

Exemplos para técnicos:

- Os dois (2) artistas mantêm a proximidade adequada ao longo de cada sequência.
- Todas as superfícies de vôo e / ou ângulos de vôo são usados (ou seja, barriga para a terra e vôo de volta, ângulos mais íngremes)
- Uma interação constante e trabalho em equipe são exibidos.
- A rotina mostra uma ampla variedade de sequências definidas que variam de acordo com a complexidade.
- Separação da equipe após cada sequência definida.
- Complexidade do aperto, se houver.

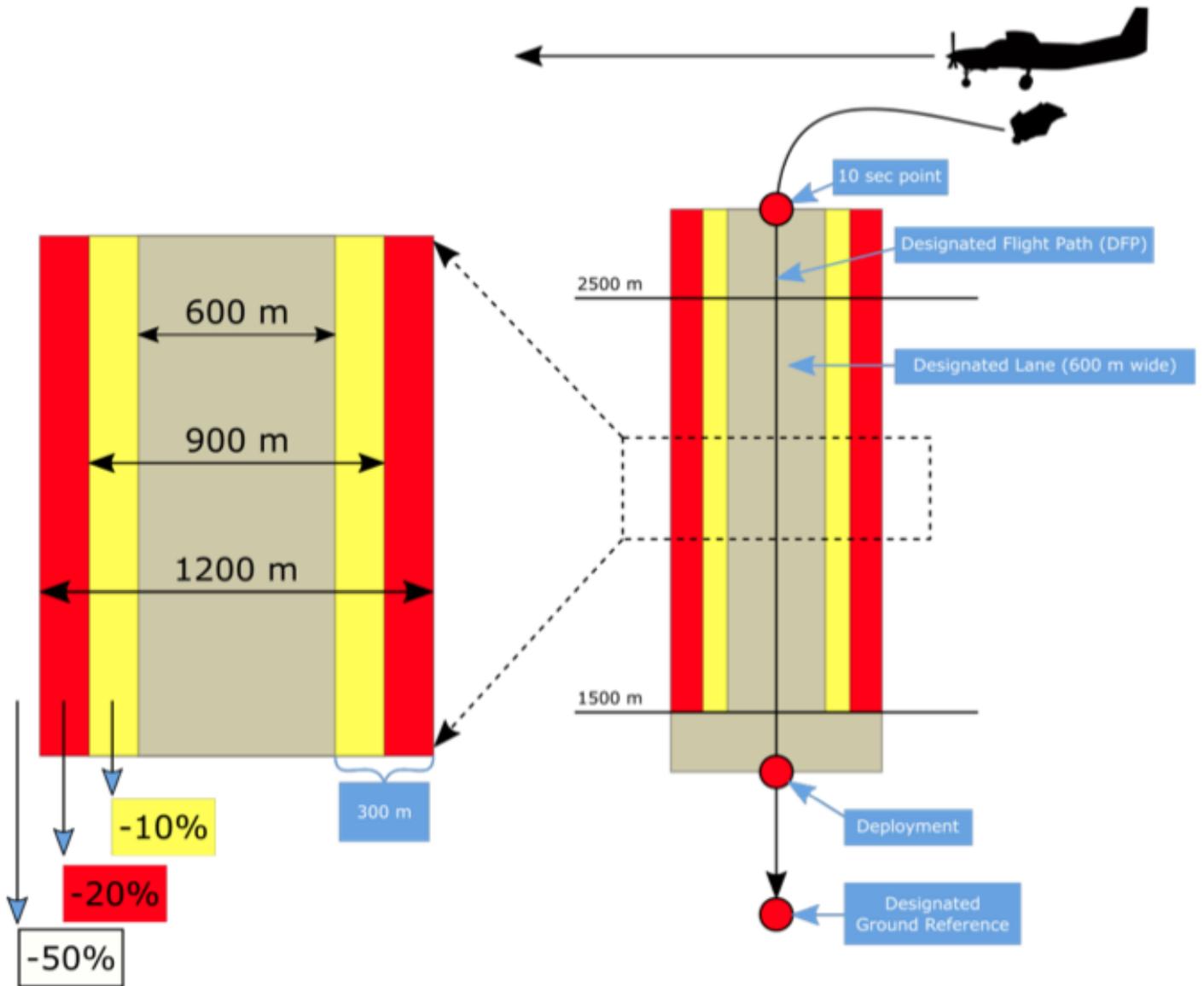
Apresentação

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

Exemplos de apresentação:

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

VÔO DE DESEMPENHO: DFP, DL, PENALIDADES



12 ANEXO D

DIRETRIZES PARA MEDIR UM WINGSUIT

A medição será feita com o traje deitado em uma superfície plana com os zíperes fechados e o wingsuit totalmente esticado.

A distância máxima entre as partes mais distantes do traje ao longo da direção perpendicular à direção do voo não pode exceder a envergadura do braço do competidor, medida entre o dedo mais longo de ambos os braços em extensão total do braço.

