



# **4º CAMPEONATO BRASILEIRO DE PARAQUEDISMO INDOOR e 2º CAMPEONATO BRASILEIRO DE EVENTOS ARTÍSTICOS INDOOR - EDIÇÃO 2024**

## **Boletim Informativo 01**

### **1. DA FINALIDADE**

- 1.1. Regulamentar as atividades a serem desenvolvidas no 4º Campeonato Brasileiro de Paraquedismo Indoor - versão 2024 e 2º Campeonato Brasileiro de Eventos Artísticos Indoor, que será realizado na IFLY – São Paulo, no dia 07 de dezembro de 2024.

### **2. DOS OBJETIVOS**

- 2.1. Determinar os Campeões Brasileiros na modalidade 4-way indoor (categorias Estreantes, Inter, Feminino e Open), premiá-los, bem como os segundos e terceiros lugares, em cada categoria;
- 2.2. Determinar as equipes que representarão o Brasil em competições internacionais no ano de 2025, que serão determinados entre as equipes inscritas nas categorias Open e Feminino das modalidades de 4-way;
- 2.3. Homologar e cadastrar recordes brasileiros de pontuação e média na competição e por rodada nas modalidades de 4-way;
- 2.4. Determinar os Campeões Brasileiros de Dinâmico 2 way (Open e Junior), premiá-los, bem como os segundos e terceiros lugares;
- 2.5. Determinar os Campeões Brasileiros de Freestyle (Open e Junior), premiá-los, bem como os segundos e terceiros lugares;
- 2.6. Determinar as equipes que representarão o Brasil em competições internacionais no ano de 2025, que serão determinados entre as equipes inscritas nas categorias Open e Júnior das modalidades de 2 way Dinâmico e Freestyle (Open e Júnior);
- 2.7. Homologar e cadastrar recordes brasileiros de pontuação e tempo na competição e por rodada nas modalidades de dinâmico 2way;
- 2.8. Promover, fomentar e desenvolver as modalidades em disputa;
- 2.9. Apresentar uma imagem atrativa dos voos de competição e padrões (pontuação) para os competidores, expectadores e mídia;
- 2.10. Compartilhar ideias e estreitar laços de amizade entre os atletas de 4way, árbitros e pessoal de apoio;
- 2.11. Proporcionar a todos os participantes, troca de experiências, conhecimentos e informações;
- 2.12. Aprimorar métodos e práticas de julgamento;
- 2.13. Compilação e armazenamento de dados para estatística e formação do ranking de 4way no paraquedismo indoor.

### **3. DA REALIZAÇÃO**

#### **3.1. ORGANIZAÇÃO**



- 3.1.1. A organização geral do evento é da Confederação Brasileira de Paraquedismo – CBPq, através do Comitê de Paraquedismo Indoor, com apoio da IFLY BRASIL, usando como base, a Regra da Competição de Formação Indoor de Paraquedismo e Formação Indoor Vertical de Paraquedismo, edição 2024 da FAI.
- 3.1.2. **O JÚRI DA COMPETIÇÃO:** será formado pelo Controlador CBPq, pelo Diretor do Campeonato, pelo Juiz Chefe;
- 3.1.3. **CONTROLADOR CBPQ:** Uellinton Mendes de Jesus;
- 3.1.4. **DIRETOR TÉCNICO DO CAMPEONATO:** Ricardo **Baccarelli**;
- 3.1.5. **JUIZ CHEFE DO CAMPEONATO:** Informado no Boletim 02;
- 3.1.6. **JUIZES DAS PROVAS DE FS/VFS:** Informado no Boletim 02;
- 3.1.7. **ÁRBITROS DO PAINEL:** Informado no Boletim 02;
- 3.1.8. **ESTÁGIO PRÁTICO DE ÁRBITROS:** Poderão ser realizados, sob a coordenação do Comitê de Arbitragem, de acordo com as prescrições contidas no seu Regimento Interno e nas condições impostas pela logística do evento. As atividades realizadas serão devidamente registradas na Caderneta Funcional de Árbitro e os respectivos resultados transcritos no Boletim Informativo Final da competição;
- 3.1.9. Os custos decorrentes da participação nesses eventos programados (transporte, alimentação, hospedagem e outros) serão de inteira responsabilidade dos interessados.
- 3.1.10. A participação dos interessados nesses eventos deverá ser manifestada ao Comitê de Arbitragem, através dos e-mails: **carbi@cbpq.org.br** e **joelsonjfa@hotmail.com** prazo: **30/11/2024**.
- 3.1.11. As provas contarão com 2 painéis de árbitros, um de FS e outro para VFS, com 3 árbitros em cada painel;
- 3.1.12. A estrutura de Túnel de Vento será fornecida pela IFLY Brasil, na sede de São Paulo.
- 3.1.13. A organização realizará exame ANTIDOPING aleatório dos atletas participantes, antes ou durante ou até 02 horas após término do campeonato;

## 4. INSCRIÇÃO

### 4.1. FORMAÇÃO SKYDIVING INDOOR

- 4.1.1. A inscrição oficial e preliminar de um atleta ou equipe deverá ser feita até o dia 08 de novembro de 2024. As inscrições enviadas ou efetuadas após esta data terão seus valores majorados em 50%;
- 4.1.2. O limite máximo para a inscrição de um atleta ou equipe será até o dia 11 de novembro de 2024. Após esta data nenhum time poderá ser inscrito.
- 4.1.3. Todos deverão portar a licença CBPq válidas;
- 4.1.4. A Ficha Oficial de Inscrição de cada equipe deverá ser preenchida online, no site <https://forms.gle/sXL43Met6onwzknR6> o comprovante de pagamento da taxa (através de transferência bancária ÚNICA). Enviar o comprovante para [cpi@cbpq.org.br](mailto:cpi@cbpq.org.br) e cópia para [secretaria.executiva@cbpq.org.br](mailto:secretaria.executiva@cbpq.org.br) informando o nome da equipe.
- 4.1.5. A inscrição prévia (até 11 de novembro de 2024), é importante para que exista uma estimativa suficientemente explicitada das equipes participantes, de modo a permitir aos Organizadores, prepararem o local e produzirem a quantidade de kits dos atletas.
- 4.1.6. O valor da taxa de inscrição por atleta titular ou reserva de cada equipe será de R\$ 500,00 (quinhentos reais), até as 16 horas do dia 8 (oito) de novembro de 2024, após esta data, até as 16 horas do dia 11 (onze) de novembro do mesmo ano, o valor será acrescido de 50%, sendo vedado a inscrição, após o apontado dia e horário.



- 4.1.7. Qualquer atleta de 4way poderá fazer parte APENAS de 01 (uma) equipe na mesma categoria.
- 4.1.8. A taxa de inscrição, no valor total de cada equipe deverá ser realizada em transferência bancária ÚNICA, na conta corrente da **CBPq (Banco do Brasil – Agência 1649-7 C/C 44357-3, Favorecida: Confederação Brasileira de Paraquedismo, CNPJ: 81.078.099/0001-46), ou Chave PIX : CNPJ: 81.078.099/0001-46**

## 4.2. FORMAÇÃO SKYDIVING INDOOR VERTICAL

- 4.2.1. A inscrição oficial e preliminar de um atleta ou equipe deverá ser feita até, as 16 horas do dia 08 de novembro de 2024. As inscrições enviadas ou efetuadas após esta data, até as 16 horas do dia 11 de novembro do mesmo ano, terão seus valores majorados em 50%.
- 4.2.2. O limite máximo para a inscrição de um atleta ou equipe será até as 16 horas do dia 11 de novembro de 2024. Todos deverão portar a licença CBPq válidas;
- 4.2.3. A Ficha Oficial de Inscrição de cada equipe deverá ser preenchida online, no site <https://forms.gle/sXL43Met6onwzknR6> o comprovante de pagamento da taxa (através de transferência bancária ÚNICA). Enviar o comprovante para [cpi@cbpq.org.br](mailto:cpi@cbpq.org.br) e cópia para [secretaria.executiva@cbpq.org.br](mailto:secretaria.executiva@cbpq.org.br) informando o nome da equipe.
- 4.2.4. A inscrição prévia (até 11 de novembro de 2024), é importante para que exista uma estimativa suficientemente explicitada das equipes participantes, de modo a permitir aos Organizadores, prepararem o local e produzirem a quantidade de kits dos atletas. Atletas menores de 16 anos NÃO necessitam de licença CBPQ válida.
- 4.2.5. Inscrição deve ser realizada em depósito único quando time, no valor de R\$ 380,00 (trezentos e oitenta reais) POR ATLETA, até as 16 horas do dia 8 (oito) de novembro de 2024, após esta data, até as 16 horas do dia 11 (onze) de novembro, o valor será majorado em 50 % por cento, POR ATLETA;
- 4.2.6. A taxa de inscrição, no valor total de cada equipe deverá ser realizada em transferência bancária ÚNICA, na conta corrente da **CBPq (Banco do Brasil – Agência 1649-7 C/C 44357-3, Favorecida: Confederação Brasileira de Paraquedismo, CNPJ: 81.078.099/0001-46), ou Chave PIX : CNPJ: 81.078.099/0001-46**

## 1. SORTEIO DOS VOOS

- 1.1. O sorteio das sequências será feito publicamente e supervisionado pelo Juiz Chefe, na reunião de Capitães (**tabela do item 17**). As equipes receberão o resultado dos sorteios no mínimo, pelo menos duas horas antes do início da competição (Item 4.2.1 da Regra da Competição de Formação Indoor de Paraquedismo, edição 2024 da FAI).
- 1.2. Sorteios das sequências: Todas as «Sequências de Blocos» (numeradas numericamente) e as «formações aleatórias» (marcadas alfabeticamente) mostradas nos itens apropriados para cada categoria, serão colocados singularmente num recipiente. A retirada individual do container, (sem substituição) determinará as sequências a serem voadas em cada rodada;
- 1.3. Cada rodada será sorteada de modo a consistir um número mínimo e máximo de formações de pontuação previstas por categorias, o que for atingido primeiro. Um sorteio gerado por computador também é aceitável;
- 1.4. Utilização do Pool: Cada bloco ou random será sorteado para as rodadas programadas de cada categoria.

## 2. RODADAS

- 2.1. Todas as provas das categorias Open, Inter e Estreantes, serão disputadas em **08 (oito) rodadas**, sendo que todas as equipes deverão completar uma rodada, no mínimo, para validar o





Campeonato.

- 2.2. **Pool de FQL4 Open/Pro:** Os sequenciais terão o mínimo de **05** (cinco) e o máximo de **06** (seis) pontos. Além do pool de Random FAI (2024 - IPC Dive Pool), os seguintes blocos entrarão no sorteio: **01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21 e 22.**
- 2.3. **Pool de FQL4 Inter/Intermediário** – Os sequenciais terão o mínimo de **04** (quatro) e o máximo de **05** (cinco) pontos, sendo que poderão ter 2 (dois) blocos no mesmo salto. Além do pool de Random FAI (2024 - IPC Dive Pool), os seguintes blocos entrarão no sorteio: **01, 02, 06, 07, 09, 11, 13, 14, 15, 18 e 21.**
- 2.4. **Pool de FQL4 Rookie/Estreantes** – Os sequenciais terão o mínimo de **04** (quatro) e o máximo de **05** (cinco) pontos, sendo que poderão ter 2 (dois) blocos no mesmo salto, sempre iniciando pela figura **M** (star), além do pool de Random FAI (2024 - IPC Dive Pool), os seguintes blocos entrarão no sorteio: **01, 07, 09, 14 e 15.**

### 3. OBJETIVO DAS EQUIPES

- 3.1. O objetivo será cada equipe completar o maior número de formações possíveis dentro do tempo de trabalho (**35 segundos**), seguindo a sequência correta das figuras de cada rodada.
- 3.2. O total acumulado de todas as rodadas, concluídas, será usado para determinar a colocação das equipes.

### 4. ORDEM DE VÔO

- 4.1. A ordem de entrada para a primeira rodada de competição de cada evento será na ordem inversa das colocações do último Campeonato de Paraquedismo Indoor da CBPq, os times que não participaram do último campeonato de Paraquedismo Indoor da CBPq, deverão participar de um sorteio entre os mesmos para determinar a ordem de entrada;
- 4.2. O Organizador deverá fornecer às equipes uma forma de identificação, vinculando o número da equipe com o vídeo da performance.

### 5. CRITÉRIO DAS CATEGORIAS

- 5.1. **A categoria FQL4 Rookie/Estreantes**, a equipe é composta de 4 (quatro) atletas, sendo, pelo menos, 3 (três) atletas que não tenham participado de nenhum Campeonato Brasileiro Indoor de FSI 4 Way Indoor nas categorias Inter, Open/Pro ou Feminino em anos anteriores, ou ainda, que tenha sido campeão na Estreantes, em anos anteriores, **com média acima de 12.0 (doze) pontos.**
- 5.2. **A categoria FQL4 Inter/Intermediária**, a equipe é composta de 4 (quatro) atletas. O time poderá ter somente um (01) atleta inscrito que já tenha participado de algum Campeonato Brasileiro Indoor de FSI 4 Way Open/Pro e/ou Circuito Brasileiro Indoor de anos anteriores ou tenha se consagrado campeão ou atingido média acima de 14.0 pontos em anos anteriores na categoria inter. Os times (ou seus membros) que foram campeões de anos e versões anteriores do Circuito Brasileiro Indoor, nesta categoria, desde que tenham atingido média superior a 14.0 pontos, são obrigados a participar na categoria Open/Pro, assim como, os times de FSI 4Way Intermediário/Inter que atingiram uma **MÉDIA de 14.0 pontos** em Campeonato Brasileiro Indoor de Paraquedismo a partir de 2023, independente da classificação geral do referido campeonato.

### 6. RODADA DE TREINO

- 6.1. **Não haverá rodada de treino;**
- 6.2. Os competidores não podem fazer nenhum treino de qualquer tipo nem usar um túnel de vento



para a prática após o sorteio ter sido feito.

## 7. VELOCIDADE DO VOO

- 7.1. Durante a reunião de capitães (**tabela do item 17**), cada time informará a sua velocidade de voo preenchendo e assinando o Formulário de Identificação da velocidade de vento no túnel (**anexo B**) esta informação será fixada do lado do operador do túnel;
- 7.2. É de responsabilidade do Capitão do Time verificar se a velocidade informada é a mesma que aparece no painel interno do túnel.
- 7.3. Caso não seja o mesmo que está no **anexo B**, o time **NÃO** deverá fazer o voo até que seja ajustada a velocidade informada; **SUGESTÃO DE REDAÇÃO:** Caso a velocidade constante no paine do túnel não seja a indicada no **anexo B**, o time **NÃO** deverá fazer o voo até que seja ajustada a velocidade informada, sob pena de aceitação tácita.
- 7.4. O capitão do time, poderá a qualquer momento, solicitar por escrito a modificação da velocidade do vento, sob responsabilidade de cada equipe.

## 8. TEMPO DE TRABALHO

- 8.1. O operador irá aplicar a velocidade adequada para cada equipe (item 7.1). Quando definido, o controlador irá sinalizar para o Capitão do Time que a velocidade está correta. O controlador, então, irá autorizar a entrada na câmara de voo, o tempo de voo de **1min10s**, aparecerá no placar, iniciando assim a gravação;
- 8.2. O tempo de trabalho de 35 segundos terá início com base em cada categoria:
  - 8.2.1. **Para a CATEGORIA ESTREANTE/ROOKIE:** As equipes começam cada rodada em uma Star (random M), antes de iniciar a sequência determinada para aquela rodada. O tempo de trabalho será iniciado a partir da quebra de qualquer dos gripes da Star. Se a sequência tem como primeiro ponto da rodada uma Star, esta será usada desde o início até o final da sequência;
  - 8.2.2. **Para a CATEGORIA INTER/INTERMEDIARIA:** As equipes devem realizar performance de entrada (door entrance). O tempo de trabalho será iniciado quando ambos os pés de um membro da equipe deixar a antecâmara e entrar no túnel de vento. Exemplo, “Os integrantes do time, montarão o primeiro ponto em pé na porta do túnel, faz-se a contagem e inicia-se a sequência imediatamente após entrar no vento. Os competidores podem inclinar-se contra o vento com um pé dentro do túnel sem dar início ao tempo de trabalho, desde que um pé ainda esteja no chão da antecâmara;
  - 8.2.3. **Para a CATEGORIA OPEN/PRO:** As equipes devem realizar performance de entrada (door entrance). O tempo de trabalho será iniciado quando ambos os pés de um membro da equipe deixar a antecâmara e entrar no túnel de vento. Exemplo, “Os integrantes do time, montarão o primeiro ponto em pé na porta do túnel, faz-se a contagem e inicia-se a sequência imediatamente após entrar no vento. Os competidores podem inclinar-se contra o vento com um pé dentro do túnel sem dar início ao tempo de trabalho, desde que um pé ainda esteja no chão da antecâmara;
  - 8.2.4. Se qualquer equipe não completar o seu tempo de trabalho dentro dos alocados 1 minuto e 10 segundos, a pontuação será restrita aos pontos alcançados no tempo restante. É de responsabilidade da equipe, em todas as categorias, apresentar o início do trabalho, pontuação das formações e separações totais entre os pontos.

## 9. GRAVAÇÃO DE VÍDEO



- 9.1. Captação de vídeo é exigida para cada voo. Para efeitos destas regras, "equipamento de vídeo" refere-se ao equipamento instalado pelo Comitê de Julgamento ou pelo organizador do evento, especificamente para a competição.
- 9.2. Nenhum outro vídeo será permitido para julgar que não seja da própria organização do evento.
- 9.3. Operador de vídeo será o operador do túnel escalado pelo organizador do campeonato, antes do início do evento. O operador de vídeo é responsável pela funcionalidade do equipamento de vídeo para garantir que ele seja utilizável para a competição.
- 9.4. Caso seja detectado mau funcionamento ou pane no sistema de gravação de vídeos, imediatamente o operador do túnel deverá acionar a luz de saída e reduzir a velocidade do vento para que a rodada seja interrompida.
- 9.5. Uma equipe que voar fora do alcance da câmera (muito alto) não receberá um novo voo.

## 10. JULGAMENTO

### 10.1. Número de Juízes:

10.1.1. Um mínimo de **3 (três)** Juízes devem avaliar o desempenho de cada equipe (Item 5.2, da Regra da Competição de Formação Indoor de Paraquedismo e Formação Indoor Vertical de Paraquedismo, edição 2024 da FAI).

### 10.2. Visualizações/Revisão das Provas em Vídeo

10.2.1. Os Juízes assistirão às provas em vídeo de cada desempenho (1) uma vez em velocidade normal para determinar pontos no tempo. O momento do congelamento no final do tempo de trabalho será determinado na primeira visualização. Se ocorrer uma nova visão de julgamento, uma segunda visualização do desempenho ou parte(s) do desempenho será conduzida em velocidade normal ou reduzida entre 50-90% da velocidade normal. A pedido do Juiz do Evento, uma (3ª) terceira vista da(s) parte(s) da execução poderá ser realizada em velocidade normal ou reduzida. A velocidade da segunda e terceira visualizações (normal ou reduzida) será determinada pelo Juiz do Evento. O Juiz Presidente decidirá antes do início de cada rodada o percentual de velocidade reduzida a ser utilizada na rodada. O quadro de congelamento da primeira visualização será aplicado em cada visualização.

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

## 11. AVALIAÇÃO

- 11.1. Os juízes utilizarão um sistema eletrônico de pontuação para registrar sua avaliação do desempenho. No final do tempo de trabalho, o congelamento do quadro será aplicado em cada visualização, com base no tempo tomado apenas da primeira visualização;
- 11.2. Os juízes podem corrigir seu registro de avaliação após o voo ter sido julgado. As correções no registro de avaliação só podem ser feitas antes que o Juiz da Prova submeta o resultado;
- 11.3. Todas as avaliações individuais dos Juízes de Painel serão publicadas no **intimescoring.com**;
- 11.4. O julgamento deve ser realizado ao vivo ou através de gravação de vídeo e será usado o sistema. **<https://judging.intimescoring.com>**

## 12. INÍCIO DO TEMPO DE TRABALHO

12.1. O cronômetro será operado pelo Juiz da Prova e será iniciado conforme determinado nos Itens





### 8.2.1, 8.2.2 e 8.2.3.

- 12.2. Se o juiz não puder determinar o início do tempo de trabalho, uma penalidade igual a 20% (arredondada para baixo) da pontuação para esse voo será deduzida da pontuação para esse salto.

## 13. RE-FLIGHTS

- 13.1. Em uma situação em que a prova de vídeo seja considerada insuficiente, para fins de julgamento, a revisão do painel de vídeo irá avaliar as condições e circunstâncias que cercam essa ocorrência. Neste caso, um re-flight será dado, a menos que o painel de avaliação de vídeo determine que houve um abuso intencional das regras por parte da equipe, caso em que não será concedida qualquer re-flight e pontuação da equipe para o voo será zero (0).
- 13.2. Contato ou outros meios de interferência entre os atletas em uma equipe na câmara de voo (túnel), não são motivos para o time solicitar um re-flight.
- 13.3. Problemas com o equipamento de um competidor não deve ser motivo para a equipe solicitar um re-flight.

## 14. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- 14.1. Se duas ou mais equipes têm igual pontuação, as seguintes ordens de procedimentos serão aplicadas até que as três primeiras colocações sejam determinadas:
- 14.1.1. A pontuação mais alta em qualquer rodada;
- 14.1.2. Uma rodada de desempate, **SE POSSÍVEL** (apenas para as três primeiras colocações). A rodada de desempate será a próxima rodada sorteada da competição,
- 14.1.3. A maior pontuação começando da última rodada completa e continuando na ordem reversa, rodada a rodada, até o desempate;
- 14.1.4. O tempo mais rápido (medido até centésimos de segundo) para a última pontuação comum, na última rodada concluída.

## 15. SEGURANÇA

- 15.1. Todos os competidores devem ter habilidades mínimas de voo para participar com segurança de 4-way (experiência anterior de 4-way em túnel de vento é aconselhável). A habilidade mínima de vôo será exigida. Cada indivíduo deve ser capaz de mostrar controle quando se deslocam para a frente e para trás, queda lenta e rápida, side slide e super position, lembrando que eles estão compartilhando o espaço do túnel com outros “flyers”.
- 15.2. Por razões de segurança, se o “flyer” individual demonstrar insegurança ou menos do que as habilidades mínimas de vôo esperados, ele ou ela pode ser desqualificado durante o evento. Questões relacionadas com a sua aptidão para esta competição entre em contato com o organizador do evento ou com o coach do túnel de vento.

## 16. HOSPEDAGEM:

- 16.1. Será publicada uma lista de acordo com a sede escolhida para o evento, com possíveis ofertas aos participantes do Campeonato, no boletim 02.

## 17. PROGRAMAÇÃO PREVISTA

| Data  | Horário | Evento               | Envolvidos                       |
|-------|---------|----------------------|----------------------------------|
| 07.12 | 07:00   | Reunião dos Juízes   | Organizador / Juiz Chefe / Drive |
| 07.12 | 07:30   | Reunião dos Capitães | DC / Juiz Chefe / Capitães       |



|              |              |  |              |
|--------------|--------------|--|--------------|
| <b>07.12</b> | <b>09:30</b> | <b>Início das rodadas</b>                    | <b>Todos</b> |
| <b>07.12</b> | <b>16:00</b> | <b>Cerimônia de encerramento e premiação</b> | <b>Todos</b> |

## 18. PROTESTOS

18.1. Cada protesto deverá estar preenchido e assinado conforme o MODELO de PROTESTO (anexo A), acompanhado com o pagamento de uma taxa de **R\$ 300,00** (trezentos reais), embasado nos Regulamentos adotados e em uso na competição:

- 18.1.1. ISC Indoor FS / VFS Competition Rules Edition 2024.
- 18.1.2. Regulamento Específico Brasileiro para Eventos Artísticos Solo Freestyle Indoor Edição 2023;
- 18.1.3. Regulamento Específico Brasileiro para Eventos Artísticos Dinâmico 2way / 4way Indoor – Edição 2023;

## 19. DETERMINAÇÃO DA EQUIPE CAMPEÃ DE CADA CATEGORIA:

19.1. Será declarada CAMPEÃ, VICE CAMPEÃ ou TERCEIRA colocada, a equipe que somar o maior número de pontos dentre todas as rodadas completadas em cada categoria.

## 20. PREMIAÇÕES

20.1. Troféus e medalhas para os três primeiros colocados de cada categoria.

## 21. DO DESENVOLVIMENTO DAS PROVAS

21.1. Regra Básica:

21.1.1. Todas as provas serão regidas e avaliadas pelos seguintes regulamentos adotados e em uso na competição:

21.1.1.1. ISC Indoor FS / VFS Competition Rules 2024;

21.1.1.2. Regulamento Desportivo do Paraquedismo Brasileiro – Edição 2022 (publicado no site da CBPq);

21.1.1.3. Regulamento Específico Brasileiro para a Formação em Queda Livre – Edição 2023;

21.1.1.4. As alterações produzidas em função dos Boletins da Competição;

21.1.1.5. Decisões finais tomadas na Reunião Preparatória do campeonato;

21.2. Em caso de conflito, as decisões deverão seguir o especificado de acordo com a ordem de precedência apresentada acima.

21.3. A validação do Campeonato e declaração de Campeão Brasileiro das diversas modalidades e categorias em disputa (Estreante, Inter, Open e Feminino), ocorrerá ao final da competição, independente do número de equipes inscritas.

21.4. No caso da modalidade feminino, se apresentarem-se apenas uma ou duas equipes, estas usarão automaticamente o pool sorteado para a categoria Open, mas serão consideradas pelo ranking da categoria 4way feminino.

## 22. DO DESENVOLVIMENTO DAS PROVAS DE EVENTOS ARTISTICOS

22.1. Serão obedecidas as regras oficiais da Confederação Brasileira de Paraquedismo e da FAI, Reg. Brasileiro de Indoor Solo Freestyle e Reg. Brasileiro de Dinâmico 2 Way e 4 Way;

22.2. Nos Boletins Informativos 01 e 02 da competição (regulamento particular do evento) e nas decisões firmadas na Reunião Preparatória, em caso de conflito, as decisões contidas nos Boletins Informativos 01 e 02 e tomadas na Reunião Preparatória, terão precedência sobre os outros dois;

22.3. Para a prova de DINAMICO 2WAY, as luzes serão definidas como linha lateral inicial





VERDE e a oposta AZUL;

#### 22.4. COMPULSÓRIOS DE FREESTYLE VOO 2:

- 22.4.1. ISF 1 – Barrel Roll Stall,
- 22.4.2. ISF 2 – HU 360 BREAKER,
- 22.4.3. ISF 3 – DOUBLE BACK LOOP pela ordem de escolha do artista;

#### 22.5. COMPULSÓRIOS DE FREESTYLE VOO 4:

- 22.5.1. ISF 4 -FRONTAL LOPP SEQUENCE,
- 22.5.2. ISF 5 – MANNA’S SPACE LAB,
- 22.5.3. ISF 6 – THOMAS FLAIR pela ordem de escolha do artista.

22.6. As sequências de velocidade de dinâmico serão sorteadas na reunião preparatória;

### 23. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES:

#### 23.1. PROVAS DE EVENTOS ARTISTICOS INDOOR:

23.1.1. Solo Kids Estreantes – O tempo de execução tem 45 segundos e são 03 Rotinas Livres (pode mais de uma rotina). Primeiro contato com competição, é composta de movimentos e manobras de livre escolha pelo Artista (Belly e Back Fly), vai ser considerado a Apresentação e Execução com os seguintes critérios:

23.1.1.1. Apresentação: Bom Fluxo, Rotina com Coreografia e originalidade. Uso correto do tempo de trabalho, que a rotina seja prazerosa de assistir e a criatividade;

23.1.1.2. Execução: Precisão dos movimentos, Heading e Nível.

23.1.2. Solo FreeStyle Intermediário (Misto Kids, Junior e Open) Categoria para Atletas que ainda não desempenham todas as rotinas compulsórias ou não voam todas as posições/orientações, mas já tem foco em evoluir competindo, formato simplificado do Freestyle.

23.2. Rotina Livre: O tempo de execução tem 75 segundos a 90 segundos. É composta de movimentos e manobras de livre escolha pelo Artista. A música deve ser enviada já editada ou que não ultrapasse 10 segundos do fim da rotina.

23.3. Rotina de compulsória: O tempo de execução 45 segundos. Não precisa de música e envolve a performance de (3) Sequencias, a escolha do performer, e outros movimentos entre eles descritos pelo performer. A ordem de apresentação da sequência e os outros movimentos são escolhidos pelo performer. Os Juízes dão uma pontuação para o Intérprete (entre 0,0 e 10,0, até uma casa decimal) para a Apresentação (conforme a Rotina Livre) e para cada uma das três (3) Sequências Obrigatórias, usando as seguintes diretrizes:

|                              | <b>DEDUÇÃO ATÉ:</b> | <b>EXPLICAÇÃO:</b>  | <b>EXEMPLO:</b>   |
|------------------------------|---------------------|---|---|
| Configurar                   | 10%                 | Enfrentando a direção correta; na posição correta do corpo, no local correto no túnel | Comece a posição do layout HU, lado do corpo para os juízes           |
| A maior parte do obrigatório | 50%                 | A parte que define a sequência  | O Twist no Loop Twist; ou a posição corporal no final de Thomas Flair |



|  |                |   |                                 |
|--|----------------|---|---------------------------------|
| Requisitos específicos de posição corporal | 20%            |   | Dedos pontiagudos, pernas retas |
| Erros de execução                          | 20%            | Fluxo, oscilação, fora do heading, fora do centro |                                 |
| Diretrizes Específicas de Julgamento       | Veja o Anexo A | Conforme especificado para cada compulsório       | Veja o Anexo A                  |

- 23.4. A apresentação na Rotina Obrigatória será pontuada, assim como na Rotina Livre, criatividade, entrega e uso do tempo. A impressão geral de toda a rotina, e não apenas os compulsórios reunidos.
- 23.5. Os Juízes irão pontuar apenas as Sequências Obrigatórias que eles reconhecerem. Se uma tentativa for feita para uma sequência obrigatória e os juízes reconhecerem isso como tal, a pontuação para aquela sequência começará.
- 23.6. O julgamento de cada sequência começa quando os Juízes veem o Artista começando a sequência da posição inicial descrita (após uma transição do movimento anterior com ou sem uma parada momentânea). O julgamento de cada sequência termina quando os Juízes veem que o Artista completa ou abandona os requisitos de desempenho dessa sequência.

## **24. SEQUÊNCIAS A SEREM ESCOLHIDAS PELO PERFORMER**

### **24.1. ISF-1 SIDE FLY COM 360°**

- 24.1.1. O artista deve executar o side fly, no centro do túnel e de frente para os juízes (linha central), mantendo o corpo totalmente esticado, na posição Layout. Os braços podem estar para baixo ou para cima (não de lado aumentando a exposição).
- 24.1.2. O artista deve manter o nível e o Heading durante a execução.
- 24.1.3. Após um breve momento voando sidefly estático, o Artista deve realizar um “breaker” e retomar a posição de sidefly.

## **25. DIRETRIZES DE JULGAMENTO**

- 25.1. Se a posição do Layout não for mostrada do início ao final, a pontuação máxima será de 8,0 pontos;
- 25.2. Se a perda da posição layout for momentânea a nota máxima será de 9,0;
- 25.3. Se o artista não manter o Heading o desconto será de até 2,0;
- 25.4. Se o artista não manter o nível o desconto será de até 1,0;
- 25.5. Se após o Breaker o artista não retomar a posição sidefly a nota máxima será 5,0 pontos;
- 25.6. Se após o Breaker o artista não retomar a posição sidefly LAYOUT a nota máxima será 7,0 pontos.

## **26. ISF -2 FRONT LAYOUT**

- 26.1. O início é de uma posição de layout na orientação de back Fly para Head Up, subindo fazendo um arco e passando pelo HD após meia-volta no próprio eixo até terminar de belly fly;
- 26.2. O movimento de Front layout deve permanecer sobre um eixo vertical, sem inclinação ou mudança de Heading (direção);
- 26.3. O tronco deve estar reto e as pernas alinhadas com o tronco, sem nenhuma curvatura na cintura/quadril até voltar para Belly;



#### 26.4. Valor Máximo 7,5 pts:

- 26.4.1. Back Layout passando direto na transição no fim do arco e voltando para belly;
- 26.4.2. Executa o Front Layout mas sem estar na posição Layout.

#### 27. ISF-3 HEAD-UP BARREL 360 HEAD-UP

- 27.1. No início o Artista está na orientação Head-Up no centro da câmara de voo, ele desce para belly fly e faz um Barrel Roll 360°, centrado horizontalmente;
- 27.2. Após o Barrel ele sobe e retorna a posição Head-Up;
- 27.3. O artista deve manter o Heading durante toda a sequência.

#### 28. DIRETRIZES DE JULGAMENTO

- 28.1. No caso de o Artista não estar Layout no Head-Up no começo **ou** no final, a nota máxima será 8,0 pontos;
- 28.2. No caso de o Artista não estar Layout no Head-Up no começo **E** no final, a nota máxima será 7,0 pontos.

#### 29. SEGUNDA RODADA OBRIGATÓRIA (4ª RODADA)

##### 29.1. ISF-4 FRONT LAYOUT LOOP TWIST

- 29.1.1. No início e no final, o Performer está em posição de layout com os joelhos retos;
- 29.1.2. Orientação de HU, apresentando a lateral do corpo aos juízes;
- 29.1.3. Uma rotação completa de 360° Layout de front loop, sem parar, deve ser realizada;
- 29.1.4. Um twist completo deve ser realizado dentro do loop;
- 29.1.5. O movimento circular deve permanecer em torno de um eixo horizontal, sem inclinação ou mudança de heading;
- 29.1.6. O tronco deve estar reto e as pernas alinhadas com o tronco, sem nenhuma flexão na cintura e joelhos, durante todo o Loop;
- 29.1.7. O movimento de loop deve ser suave;
- 29.1.8. Deve permanecer centralizado horizontalmente na câmara de voo;
- 29.1.9. A sequência deve terminar no mesmo heading do início.

#### 30. DIRETRIZES DE JULGAMENTO

- 30.1. Quando o Twist não for realizada dentro do loop (por exemplo, o twist começar e/ou terminar muito cedo ou tarde), a pontuação máxima será de 7,0 pontos;
- 30.2. Quando o twist não estiver completo, mas o movimento terminar com o heading correto (por exemplo, duas half twist, ou meio twist e meio loop), a pontuação máxima será de 6,0 pontos;
- 30.3. Se o Artista executar o Loop mas não executar o Twist, a nota máxima será 5,0 pontos.

#### 31. ISF-5 BACK LAYOUT

- 31.1. O início é de uma posição de layout na orientação de Belly para Head Up, subindo fazendo um arco e passando pelo HD após meia-volta no próprio eixo;
- 31.2. O movimento de back layout deve permanecer sobre um eixo vertical, sem inclinação ou mudança de Heading (direção);
- 31.3. O tronco deve estar reto e as pernas alinhadas com o tronco, sem nenhuma curvatura na cintura/quadril até voltar para Belly.
- 31.4. **Valor Máximo 7,5 pts:**
  - 31.4.1. Back Layout passando direto na transição no fim do arco e voltando para belly;
  - 31.4.2. Executa o back Layout mas sem estar na posição Layout.





### 32. ISF-6 THOMAS FLAIR

- 32.1. No início, o Performer está de belly fly.
- 32.2. As rotações do Thomas Flair devem ser realizadas.
- 32.3. Os dedos dos pés devem estar apontados ao longo da sequência.
- 32.4. Toda a sequência deve permanecer centralizada horizontalmente na câmara de voo.

### 33. THOMAS FLAIR

- 33.1. Para um Thomas Flair completo, o tronco deve rolar 360° enquanto simultaneamente gira 360° horizontalmente. Permanecendo no mesmo nível.
- 33.2. O tronco deve estar de barriga para baixo no início da rotação, de lado quando completar 90° da volta, de costas quando completar 180° da volta e do outro lado quando completar 270° da volta.
- 33.3. As pernas devem permanecer afastadas, com pelo menos 90° entre elas, com os joelhos retos. (straddle é aceitável quando o flyer está na posição de barriga para baixo);
- 33.4. A face deve permanecer voltada para os Juízes (Artista olhando para os Juízes) e manter a mesmo heading durante toda a rotação.

### 34. ORIENTAÇÕES DE JULGAMENTO

- 34.1. Se o straddle de 90° for mostrado no início do Thomas Flair, mas não mantido, a pontuação máxima será de 7,0 pontos.
- 34.2. Se o straddle for mostrado com 70-80° entre as pernas durante o Thomas Flair, a pontuação máxima será de 7,0 pontos.
- 34.3. Se o straddle for mostrado com menos de 70° entre as pernas durante o Thomas Flair, a pontuação máxima será de 5,0 pontos.
- 34.4. **Solo FreeStyle (Junior e Open):** O competidor deve encaminhar o vídeo da rotina livre ou descrição detalhada da rotina Livre e da ordem dos compulsórios 48h antes do dia inicial da competição. Serão 5 rodadas, sendo elas (L = Livres e C = Compulsórias): L/C/L/C/L.
  - 34.4.1. **Rotina Livre:** O tempo de execução tem entre 75 segundos e 90 segundos. É composta de movimentos e manobras de livre escolha pelo performer. O competidor pode escolher uma música para realizar a performance.
  - 34.4.2. **Rotina de compulsória:** Não precisa de música e envolve a performance de (3) Sequências, conforme descritas em Anexo, e outros movimentos entre elas descritos pelo performer. A ordem de apresentação da sequência de e os outros movimentos são escolhidos pelo performer.

### 35. PRIMEIRA RODADA OBRIGATÓRIA (RODADA 02)

- 35.1. ISF-1 360° Barrel Roll Stall
- 35.2. ISF-2 Head Up 360° Breaker
- 35.3. ISF-3 Double Back Loops

### 36. SEGUNDA RODADA OBRIGATÓRIA (RODADA 04)

- 36.1. ISF-4 Front Layout Full Twist Sequence
- 36.2. ISF-5 Manna's Space Lab (Walking)
- 36.3. ISF-6 Thomas Flair into Head-down Split

### 37. 2 WD - 2 WAY DINÂMICO (JUNIOR E OPEN)

- 37.1. 3 rodadas classificatórias sendo 2 compulsórias (menor tempo) e 1 livre (60");
- 37.2. As Duplas classificadas irão competir no sistema de BATTLE (Batalha) e o número de rodadas será determinado pelo número de times participantes.



### 37.2.1. **FREE ROUND (RODADA LIVRE)**

Rotina composta com movimentos, transições, sequencias e manobras escolhidos inteiramente pela equipe. As equipes devem fornecer um vídeo com a Rotina Livre com no mínimo 48h do início da competição, no descritivo as equipes devem informar se a rotina começa no piso da antecamera, nos cabos ou qualquer outro lugar na câmara de voo.

### 37.2.2. **SPEED ROUND (RODADE DE VELOCIDADE)**

Será sorteada 1 sequência com 3 movimentos na seguinte ordem: SNAKE, VERTICAL e MIXER. Em uma entrada, esta sequência será repetida 3 vezes, cumprindo a entrada obrigatória e transições obrigatórias. O tempo será calculado em milésimos de segundo, o menor tempo a executar toda a sequência ganha.

### 37.2.3. **SNAKES**

S1 – HEAD DOWN INFACE SNAKE

S3 – HEAD UP INFACE SNAKE

S4 – HEAD UP SWITCHING SNAKE

### 37.2.4. **VERTICAIS D2W** – Transição obrigatória de qualquer Snake de H.D ou H.U para qualquer Vertical.

V1 - BACK LAYOUT

V2 - BUTTERFLY

V3 – CLASSIC

V5 – HEAD-UP 360

### 37.2.5. **MIXER** – Transição obrigatória de qualquer vertical de H.D ou H.U para qualquer Mixer.

M-1 HEAD-DOWN INFACE CIRCLES

M-2 HEAD-UP INFACE CIRCLES

M-6 HEAD-UP SHUFFLER

## 38. **CASOS OMISSOS**

38.1. Antes do início do evento, serão avaliados e resolvidos pela Comissão composta pelo Diretor do Campeonato, por um Membro Organizador Local e pelo Juiz Chefe, após o início da competição, a tarefa caberá ao JÚRI DO CAMPEONATO.

**Solicito que todos cumpram os horários previstos nesse boletim!**

**São Paulo - SP, 7 de outubro de 2024**

**ANDERSON DE VARGAS**  
Chefe do Comitê de Paraquedismo Indoor



## ANEXO A

### 4º CAMPEONATO BRASILEIRO DE PARAQUEDISMO INDOOR e 2º CAMPEONATO BRASILEIRO DE EVENTOS ARTÍSTICOS INDOOR - EDIÇÃO 2024

#### FORMULÁRIO DE PROTESTO

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>NOME DA EQUIPE/ATLETA</b> |  |
|------------------------------|--|

Escolha a categoria em que deseja protestar. (marque com "X")

| MODALIDADES                              | OPEN | INTER | ROOKIE |
|--|------|-------|--------|
| FORMAÇÃO PARAQUEDISMO INDOOR             |      |       |        |
| FORMAÇÃO INDOOR VERTICAL DE PARAQUEDISMO |      |       |        |

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>NÚMERO DA RODADA</b> |  |
|-------------------------|--|

| DESCRIÇÃO DO PROTESTO |
|-----------------------|
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |

| DATA | HORA | NOME do REQUERENTE | RUBRICA |
|------|------|--------------------|---------|
|      |      |                    |         |

| DATA | HORA | JUIZ CHEFE | RUBRICA |
|------|------|------------|---------|
|      |      |            |         |



