



**Campionati Italiani
di Paracadutismo
2011**

FORMAZIONI A PARACADUTE APERTO

REGOLAMENTO

1. TITOLO DELLA COMPETIZIONE

"Campionato Italiano 2011 di Formazioni a Paracadute Aperto"

1.1 Scopi del Campionato:

Determinare la squadra Campione 2011 della competizione di F.P.A. a 2 ed a 4 elementi.

Determinare la classifica nazionale delle squadre che competono;

Promuovere e sviluppare la disciplina delle F.P.A.

Presentare un'immagine visivamente attrattiva dei lanci di gara e dei punteggi, sia ai competitori, che agli spettatori, che ai media.

Scambiare esperienze e rafforzare le relazioni amichevoli fra i partecipanti alla competizione delle FPA

Migliorare i metodi e la pratica di giudizio.

2. AUTORITA'

2.1 La competizione verrà condotta sotto l'autorità dell'Aeroclub d'Italia in rispetto al R.S.N., in accordo con le norme del Regolamento Sportivo della FAI, Sezione Generale e Sezione 5 come approvato dalla IPC e convalidato dalla FAI per il 2011. Tutti i partecipanti accettano queste norme e quelle della FAI come vincolanti, attraverso la registrazione alla competizione.

3 DEFINIZIONI DELLE PAROLE E FRASI USATE NEL REGOLAMENTO

3.1. **Formazione:** consiste di 2 o più paracadutisti e velature agganciate da prese, corrette o non.

3.2. **Preso:** consiste di una tenuta od un gancio sulle funicelle "A" o sulle bretelle anteriori di modo che la formazione sia costruita in accordo con i diagrammi.

3.3. **Configurazioni**

3.3.1. **Stack:** la spalla del paracadutista superiore deve essere sopra la superficie superiore della velatura più in basso. Una presa deve essere su una fune "A" attaccata alla cella centrale.

3.3.2. **Stair/step:** la spalla del paracadutista superiore deve essere sopra la superficie superiore della velatura inferiore. La presa deve essere sulla fune "A" esterna dell'ultima cella. La presa deve essere tenuta con la parte interna della gamba o piede; questo può richiedere una presa di mano addizionale se desiderata.

3.3.3. **Plane:** la testa del paracadutista superiore deve essere al disotto della superficie inferiore della velatura più in basso. La presa deve essere su una bretella anteriore od una fune "A" attaccata alla cella centrale.

3.3.4. **Plane/Stack:** il plane/stack od altra posizione su una bretella o su una fune attaccata alla cella centrale tra queste configurazioni. La presa corretta deve essere mantenuta.

Le configurazioni di seguito riportate si applicano solo a formazioni complete.

3.4. **Inter:** la fase tra due formazioni. Una formazione intermedia deve essere volata e rimanere intatta con le corrette prese.

3.5. **Sequenza:** una serie di blocchi e formazioni libere designate per sorteggio.

3.6. **Tempo di lavoro:** Il tempo di lavoro e di punteggio inizia al momento della prima separazione di una presa dalla prima formazione corretta o non, o 30 secondi dopo l'uscita del primo membro della squadra, incluso l'operatore video della squadra, chiunque sia il primo.

3.7. **NV:** Formazioni, inter, o totali separazioni non visibili sullo schermo causa condizioni meteorologiche (come pioggia, nubi, sole, etc.) o fattori relativi all'equipaggiamento video dell'operatore che non possono essere controllati.

3.8. **Omissione:** Una formazione od un inter omesso dalla sequenza estratta od è stato visto un non chiaro intento di costruire la formazione corretta e si è presentata un'altra formazione od inter.

4. LE PROVE

4.1. La disciplina prevede le seguenti prove:

3.1.1. prova di sequenza a 2 – 8 round

3.1.2. Prova di sequenza a 4 – 8 round

4.2. Un minimo di un round deve essere completato per stabilire il Campione in ogni prova.

4.3. Obiettivo delle prove: il totale accumulato di tutti i round terminati è usato per determinare il piazzamento finale delle squadre e dichiarare il vincitore.

4.4. Requisiti dell'esecuzione:

4.4.1. prova di sequenza a 2: ogni round consiste in una sequenza ripetibile estratta dalla tabella delle figure.

4.4.2. Prova di sequenza a 4: ogni round consiste in una sequenza ripetibile estratta dalla tabella delle figure.

4.4.3. Prova di rotazione a quattro. Ogni round consiste in formazioni successive di plane/stack a 4 effettuate tramite rotazioni. Le rotazioni devono essere fatte da parte del competitore più in alto della formazione completa che lascia le prese, vola sul fondo della formazione e completa di nuovo una formazione a plane/stack.. L'inter è la rimanente formazione correttamente completata di plane/stack a 3.

4.5. Determinazione dei Vincitori

4.5.1. Se solo un round è stato completato, la squadra che ha il miglior punteggio per quel round, o

4.5.2. Se più di un round è stato completato, la squadra che ha il miglior punteggio dopo aver scartato il punteggio peggiore nei round completi (il punteggio di squalifica o penalità non possono essere scartati), calcolati come segue:

4.5.2.1. Avere il più alto numero di formazioni nei round completati.

4.5.2.2. Se 2 o più squadre hanno eguale numero di formazioni, i primi tre 3 piazzamenti saranno decisi dal più alto numero di punti in qualunque round completato per ogni squadra.

4.5.2.3. Se vi è ancora pareggio, la squadra con il più veloce tempo in quei round con il più alto punteggio, vince lo spareggio.

4.5.2.4. Le squadre pari merito piazzate oltre il terzo posto rimangono pari merito.

5. REGOLE GENERALI

5.1. Equipaggiamento

5.1.1. Le Formazioni di Canopy non possono essere eseguite con le velature di riserva.

5.1.2. I competitori devono indossare il seguente equipaggiamento:

5.1.2.1. Ogni membro della squadra deve indossare un coltello a gancio per usi di emergenza.

5.1.2.2. Ogni membro della squadra deve indossare un altimetro funzionante.

5.2. Condizioni meteorologiche:

5.2.1. Quando è evidente una turbolenza dell'aria o le nubi a quota più bassa influenzano la visibilità il Direttore di Gara può decidere di aumentare la quota di lancio. Il Direttore di Gara deve informare tutti i paracadutisti della decisione. Questa decisione non dà adito a protesta.

5.2.2. Le squadre possono rifiutarsi di saltare in condizioni di pioggia o turbolenza. Il Direttore di Gara. Il Controllore FAI ed il Capo Giudice per decisione unanime possono decidere di continuare la prova. Se una squadra abortisce un lancio per la seconda volta per la stessa ragione, la squadra non salterà per quel round e riceverà il massimo o minimo punteggio quale sia il peggiore.

5.2.3. La pioggia durante un lancio non è motivo di protesta.

- 5.3. Tutti i tipi di lanci per formazioni a paracadute aperto devono cessare a 750 m (~2500 ft). Il Controllore FAI ha l'autorità di squalificare una squadra che infrange tale regola, per quel round o per tutta la prova.
- 5.4. Dopo che il tempo di lavoro è terminato, può essere eseguita solo la sequenza prevista per quel round. Se viene eseguita qualsiasi altra sequenza, la squadra riceverà un punteggio di zero per quel round.
- 5.5. Estrazione:
L'estrazione delle sequenze e l'ordine di lancio sarà supervisionato dal Capo Giudice. Le squadre dovranno essere informate dei risultati non meno di 2 ore prima dell'inizio della competizione.
- 5.6. Lanci di allenamento:
I lanci di allenamento non possono essere fatti dopo l'estrazione. Se il tempo lo permette questi lanci possono essere valutati dai Giudici e, se giudicati, sarà pubblicato il punteggio.
- 5.7. Ordine di lancio:
L'ordine di lancio sarà usato per tutti i round. Tempo permettendo ed a discrezione del Direttore di Gara, sarà utilizzato l'ordine inverso per i due round finali.
- 5.8. Procedure di lancio:
5.8.1. Non vi sono limitazioni all'ordine di uscita che quelli imposti dal Pilota per motivi di sicurezza. Il Pilota deve mantenere la quota e la direzione finché il velivolo è ben distante dai paracadutisti.
5.8.2. Le squadre saranno responsabili del loro punto di uscita una volta che il velivolo ha iniziato il circuito di lancio e la squadra è stata autorizzata ad uscire.
5.8.3. L'uscita del primo membro della squadra deve essere ben visibile sulla registrazione video della squadra.
5.8.4. Il pilotino estrattore non deve essere estratto dall'equipaggiamento fino a quando il membro della squadra non è lontano dal velivolo.
- 5.9. Trasmissione video e Registrazione
5.9.1. Ogni squadra dovrà provvedere alla prova video richiesta per giudicare ogni round. Ogni operatore video deve usare il sistema di video trasmissione se fornito dall'Organizzatore.
5.9.2. Ai fini di queste regole, "Equipaggiamento Video" consiste di un completo sistema video usato per registrare la prova video dell'esecuzione della squadra, ed include telecamera, cassetta di registrazione, registratore e batteria. L'equipaggiamento deve inviare un segnale digitale PAL attraverso una connessione compatibile IEEE 1394 (Firewire)
5.9.3 Al più presto dopo che ogni lancio è stato completato, il video operatore in caduta libera deve consegnare l'equipaggiamento video(inclusa la cassetta(e) usata per registrare quel lancio) per duplicare alla stazione di doppiaggio designata
5.9.4 Solo una video ripresa sarà doppiata e giudicata. Una video ripresa secondaria può essere usata solo in situazioni di NV.
5.9.5 La sala doppiaggio sarà il più vicino possibile all'area di atterraggio.
5.9.6. Un Controllore Video (CV) sarà designato dal Capo Giudice prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il CV deve ispezionare un equipaggiamento video della squadra per verificare che corrisponda ai requisiti della competizione. Ispezioni

possono essere fatti in qualsiasi momento durante la competizione in modo da non interferire con l'esecuzione della squadra, come deciso dal Capo Giudice. Se qualsiasi equipaggiamento video non risponde ai requisiti operativi come determinato dal CV, quell'equipaggiamento sarà dichiarato non idoneo per la competizione.

5.9.7. Prima dell'inizio dei lanci ufficiali di allenamento sarà stabilito un Pannello Revisione Video (PRV) formato da Capo Giudice, Presidente del Jury ed il Presidente del Comitato o facente le funzioni del pertinente Comitato. Le decisioni prese dal PRV saranno definitive e non soggette a proteste o revisioni da parte del Jury.

5.9.8. Se il PRV determina che l'equipaggiamento video di una squadra è stato deliberatamente manomesso, la squadra non riceverà punteggio per tutti i round della competizione coinvolti con questa manomissione. Questi round non saranno usati come peggiore prova scartata.

5.10. Re-jump:

5.10.1. Nel caso di NV, il PRV accerterà le condizioni e le circostanze interessate quella situazione e possono assegnare un re-jump. Se il PRV dovesse determinare che vi è stato un abuso intenzionale delle regole da parte della squadra, o da parte dell'operatore video a vantaggio della squadra, non sarà garantito alcun re-jump ed essi riceveranno zero punti per quel lancio

5.10.2. Problemi con l'equipaggiamento della squadra non sono motivo per un reclamo eccetto quanto determinato in una situazione di NV

5.10.3. Contatto od altri tipi di interferenza, tra una squadra ed il suo video operatore non è motivo per la squadra di richiedere un re-jump.

5.11. Punteggio

5.11.1. Tutti i requisiti delle formazioni e gli intermedi devono essere completati e registrati in modo tale che i giudici possono determinare che l'esecuzione richiesta è stata realizzata. La fornitura delle prove video ai fini del giudizio, è di responsabilità della squadra.

5.11.2. Se un competitore, o squadra, è squalificato per un lancio, riceveranno zero (0) punti per quel lancio. In questa situazione, il punteggio della squalifica non sarà usato come peggiore esecuzione scartata.

6. REGOLE SPECIFICHE DELLA PROVA

6.1. Prova sequenza a 2

6.1.1. Quota di uscita sarà 1850 m (~ 6000 ft) sul livello del suolo con un tempo di lavoro di 60 secondi.

6.1.2. Il sorteggio delle sequenze: ogni round consiste di 5 punti che sono stati sorteggiati da una lista di 12 formazioni (2 per ogni figura). Quando una sequenza è sorteggiata, le 5 formazioni dovranno ritornare nella lista in modo da poter essere di nuovo estratti.

6.1.3. Punteggio: Alle squadre sarà assegnato un punto per la prima formazione corretta. e le successive formazioni corrette che sono precedute da una separazione totale nel tempo di lavoro. Le squadre non riceveranno punti per formazioni scorrette. Non vi sarà penalità

6.1.4. Omissioni: L'omissione di una formazione fermerà il punteggio a quella formazione. La successiva formazione da conteggiare è la seconda formazione correttamente completata seguente l'ultima omissione. Il punteggio può anche

continuare se la squadra ritorna ad eseguire completamente corretta la formazione omessa o la formazione scorretta.

6.1.5. Ogni formazione ed intermedio richiesto deve essere eseguito in accordo con le immagini nella sequenza estratta. La posizione del paracadutista per ogni figura è assegnata per estrazione, p.e. la posizione della velatura scura nella prima formazione costruita all'interno di un round deve rimanere nella posizione della velatura scura in tutte le successive formazioni di quel round. Vi deve essere un rilascio di tutte le prese tra una formazione e l'altra. Non sono ammesse formazioni speculari. Tutte le formazioni devono essere eseguite come mostrato nella tabella delle figure, come viste da dietro.

6.2. Prova sequenza a 4

6.2.1. Quota di uscita sarà 2500 m (~ 8200 ft) sul livello del suolo con un tempo di lavoro di 120 secondi.

6.2.2. Il sorteggio delle sequenze: ogni sequenza a blocchi o libera sarà sorteggiata solo una volta per ogni competizione. Tutti i round consistono in quattro o cinque formazioni valide, quale sia il numero ottenuto per primo.

6.2.3. Punteggio: Alle squadre verrà assegnato un punto per la prima formazione e ogni successiva formazione o formazioni precedute da un intermedio correttamente completato nel tempo di lavoro. Alle squadre non sarà assegnato alcun punto per formazioni scorrette. Non vi sarà penalità.

6.2.4. Omissioni: L'omissione di una formazione fermerà il punteggio a quella formazione. La successiva formazione da conteggiare è la seconda formazione correttamente completata seguente l'ultima omissione. Il punteggio può anche continuare se la squadra ritorna ad eseguire in modo completamente corretto la formazione omessa, formazione non corretta, o la formazione prima dell'intermedio scorretto richiesto. Un tentativo di completare una formazione, sebbene incorretta od incompleta, dimostrata da almeno 3 velature unite da prese, ed in una formazione richiesta dalla sequenza estratta, sarà giudicata come una formazione scorretta, e non come una omissione.

6.2.5. Ogni formazione ed intermedio richiesto deve essere eseguito in accordo con le immagini nella sequenza estratta. Se non vi è alcun intermedio richiesto tra formazioni, ci deve essere una separazione completa tra tutte le velature. Immagini speculari sono ammesse per blocchi completi e formazioni libere. Le formazioni non necessitano di essere simmetriche. Alla fine della sequenza ci deve essere una completa separazione prima di ripetere la sequenza come sorteggiato.

6.3. Prova rotazione a 4

6.3.1. Quota di uscita sarà 2150 m (~7000 ft) sul livello del suolo con un tempo di lavoro di 90 secondi.

6.3.2. Punteggio: Alla squadra sarà assegnato un punto per la prima formazione correttamente completata ed ogni formazione Plane/stack a 4 correttamente completata nel tempo di lavoro, in accordo con i requisiti della esecuzione.

7. REGOLE DI GIUDIZIO

7.1. I Giudici possono usare un sistema elettronico di punteggio per registrare la loro valutazione dell'esecuzione.

7.2. I giudici osserveranno ogni esecuzione una volta a velocità normale. Alla richiesta di uno dei giudici operanti, può essere fatta una seconda visione a velocità normale. Se dopo che la seconda visione è stata fatta ed una chiara valutazione di quando il lavoro è iniziato, il Giudice alla Prova può indicare al Pannello dei Giudici quando far partire i loro cronometri. Si può ricorrere ad una terza visione a velocità normale quando autorizzata dal Giudice alla Prova. I giudici partiranno con il tempo quando il primo membro della squadra (incluso il video operatore della squadra) lascia il velivolo. Alla fine del tempo di lavoro, verrà applicato lo stop immagine.

7.3. ogni esecuzione deve essere valutata da un pannello di cinque giudici

7.4. Una maggioranza di giudici deve essere in accordo nella valutazione al fine di :

assegnare il punteggio alla formazione, o

assegnare una omissione, o

determinare una situazione di NV

7.5. Se i giudici usano schede per punteggio per registrare la loro valutazione, essi opereranno con il loro cronometro ed useranno i segni di cui sotto per registrare il loro giudizio. Le schede di tutti i giudici saranno raccolte immediatamente dopo che i giudici hanno valutato il lancio per il controllo da parte del Giudice alla Prova ed il Capo Giudice. Non vi è bisogno di usare lo stop immagine.

Situazione:

- Formazione valutata corretta	Y
- Penalità	0
- Omissione.....	X
- Insufficiente prova video	NV
- Fine del tempo di lavoro	//

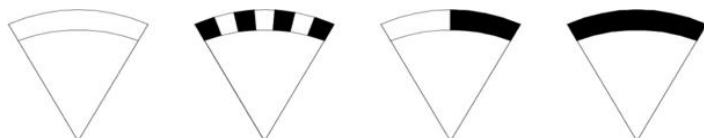
7.6 Tutti i giudizi dei Giudici dovranno essere affissi.

7.7. Protesta: la protesta deve essere presentata secondo le disposizioni riportate nel regolamento FAI Sezione 5 art.5.3 e successivi. Una tassa di € 50 deve accompagnare ogni protesta.

8. TABELLA DELLE FIGURE

8.1. Le definizioni usate nel diagramma delle formazioni sono come di seguito:

8.1.2. identificazione della velatura.

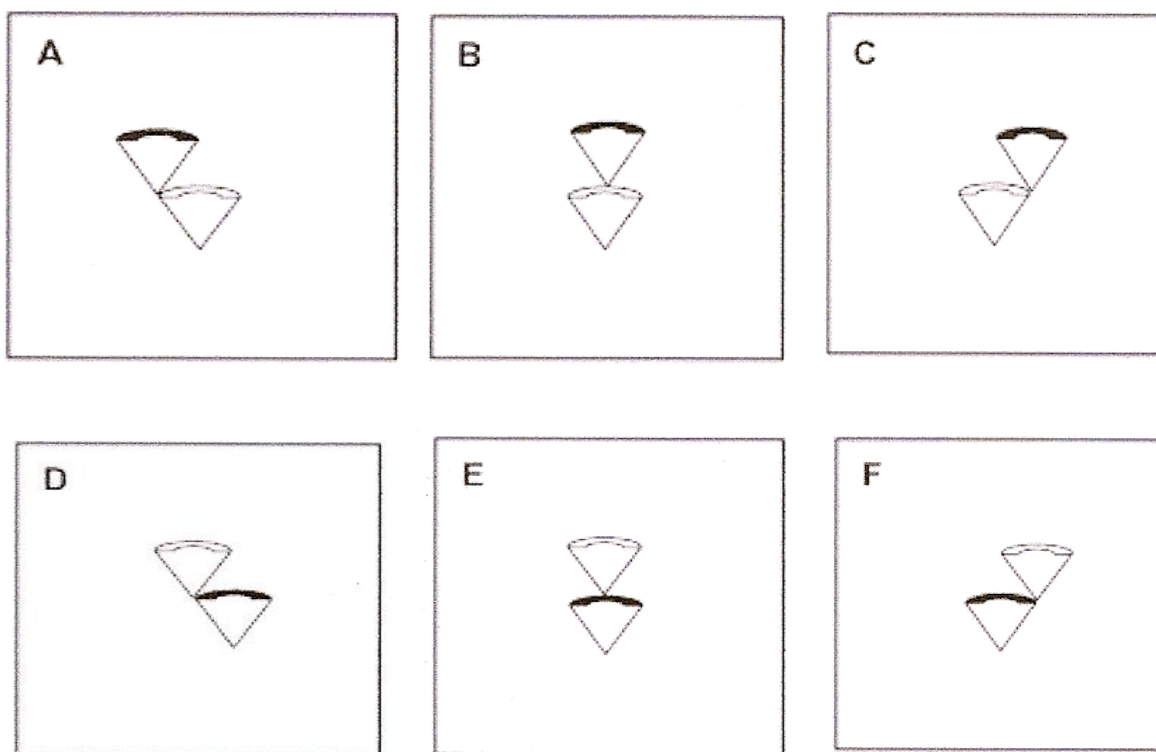


8.1.3. Numeri sequenziali dei blocchi 1 2 3 4

8.1.4. Lettere per le formazioni libere A B C D

8.1.5. Intermedi richiesti INTER

8.1.6 Formazioni a 2



N:B: PER LE FORMAZIONI A 4 (RANDOM E BLOCCHI) FARE RIFERIMENTO AL DIVE POOL NEL TESTO ORIGINALE DELLA F.A.I..

Per tutte le disposizioni logistiche attenersi al bollettino di gara che verrà emesso dal Comitato Organizzatore.