

**REGOLE DI COMPETIZIONE PER
FORMAZIONI IN CADUTA LIBERA 2023
“ROOKIE”**

REGOLE DI COMPETIZIONE

“FORMAZIONI IN CADUTA LIBERA ROOKIE”

TITOLO DELLA COMPETIZIONE

"Rookie Formazioni in Caduta Libera"

Scopi della competizione:

- determinare la classifica delle squadre che competono;
- promuovere e sviluppare la disciplina F.S. 4 Way
- 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 delle F.S.
- migliorare i metodi e la pratica di giudizio.

1.0 AUTORITY

- 1.1 La competizione verrà condotta in rispetto al R.S.N. emanato dall’Aero Club d’Italia, 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 2023 per la parte riguardante la competizione, il regolamento è particolareggiato e adattato per le esigenze della specifica categoria ROOKIE. Tutti i partecipanti accettano queste norme e quelle della FAI come vincolanti, attraverso la registrazione alla competizione.

2.0 DEFINIZIONI DELLE PAROLE E FRASI USATE NEL REGOLAMENTO

- 2.1.1 Formazione: consiste in paracadutisti uniti da prese.
- 2.1.2 Presa: consiste in una connessione ad un braccio o ad una gamba. Come minimo, una presa richiede un contatto stazionario della mano sul braccio o sulla gamba
- 2.1.3 Corpo: consiste nell’intero competitore e il suo equipaggiamento
- 2.1.4 Dive Pool: consiste nell’insieme di figure libere spiegate negli annessi di questo regolamento.
- 2.1.5 Sottogruppo: consiste in uno o più paracadutisti uniti da una presa o da prese durante un blocco o un inter.
- 2.1.6 Punto centrale del sottogruppo: è la presa definita centrale, oppure il centro geometrico delle prese all’interno di un sottogruppo, oppure il centro geometrico del busto di un individuo
- 2.1.7 Separazione totale: avviene quando in uno stesso momento tutti i membri della squadra mostrano di aver lasciato tutte le loro prese e nessuna parte delle loro braccia è in contatto con un altro corpo.
- 2.1.8 Inter: è un requisito intermedio all’ interno di un blocco, che va eseguito come rappresentato dalle figure.
- 2.1.9 Sequenza: consiste in una serie di formazioni previsti nell’ esecuzione del lancio.
- 2.1.10 Formazione valida: è una formazione completata correttamente e presentata chiaramente da eseguirsi come rappresentate nel “Dive Pool” e che, a parte la prima formazione dopo l’uscita, è receduta da una separazione totale presentata chiaramente.
- 2.1.11 Infrazione è una delle seguenti:
- formazione sbagliata o incompleta, seguita nel tempo di lavoro da una separazione totale, o da un inter-quantunque corretto o no.
 - formazione corretta e completata, preceduta da un inter sbagliato o una separazione totale sbagliata.
 - Formazione o separazione totale non presentata chiaramente.

2.1.12 FORMAZIONE OMESSA: è una delle seguenti:

- una formazione mancante dalla sequenza sorteggiata
- l'intenzione non chiara e dimostrata di costruire la formazione corretta; viene invece presentata un'altra formazione a vantaggio della squadra, a risultato della sostituzione

2.1.13 Tempo di lavoro: è il periodo di tempo all' interno di un lancio in cui le squadre possono conseguire punti. Il tempo di lavoro inizia nel momento in cui un elemento della squadra (oltre al videoman) si separa dall'aereo; è determinato dai giudici e termina un certo numero di secondi dopo, come specificato nel capitolo 4.

2.1.14 Tempo di lavoro: è il periodo di tempo all' interno di un lancio in cui le squadre possono conseguire punti. Il tempo di lavoro inizia nel momento in cui un elemento della squadra (oltre al videoman) si separa dall'aereo; è determinato dai giudici e termina un certo numero di secondi dopo, come specificato nel capitolo 4.

2.1.15 NV: Formazioni o separazioni totali non visibili sullo schermo a causa di condizioni meteorologiche o in relazione all'equipaggiamento del videoman, condizioni che non possono essere controllate.

3.0 GLI EVENTI

3.1. La disciplina comprende i seguenti eventi: gara a 4 elementi - quota di uscita: 3050 m. (10.000 ft.) tempo di lavoro 35 SECONDI

3.1.1. Solo per ragioni meteorologiche e con il consenso dei Giudici, il Direttore di Gara può abbassare la quota di uscita e continuare la competizione a partire dal round seguente di un evento. In questo caso, la quota di uscita per FCL 4 sarà di 2150 m./ 7000 piedi e il tempo di lavoro di 20 secondi

3.2 Obiettivo dell'evento:

3.2.1 Per la squadra: l'obiettivo della gara è di completare più formazioni valide nel tempo di lavoro, costruendo la sequenza di quel round.

3.2.2 Il punteggio totale dei rounds completati determinerà la classifica finale delle squadre.

3.3 Determinazione dei Vincitori

3.3.1 I vincitori della gara Rookie 2023 sarà la squadra con il punteggio più alto ottenuto nei rounds completati.

3.3.2 Se due o più squadre, tra le prime 3 classificate, hanno lo stesso punteggio verrà applicata la seguente procedura, finché si determineranno le prime tre posizioni:

- 1- un round di spareggio che consiste nel round di gara successivo all'ultimo round giudicato
- 2- il punteggio più alto in un round
- 3- il punteggio più alto iniziando dall'ultimo round completato e continuando in ordine inverso round per round finché ci sia lo spareggio
- 4- il tempo più veloce dell'ultima figura completata nell'ultimo round eseguito.

3.4 Richiesta della prestazione:

3.4.1 Gara a 4: ogni round consiste nella sequenza delle formazioni descritte nel Dive Pool.

3.4.2 È responsabilità della squadra presentare chiaramente ai giudici le formazioni e separazioni, eseguite correttamente.

3.4.3 Le formazioni valide non devono essere necessariamente simmetriche, ma devono essere eseguite in maniera controllata. Immagini allo specchio delle libere sono consentite.

3.4.4 Durante la sequenza è richiesta la separazione totale tra le libere

3.4.5 Non sono consentite prese di assistenza su altri paracadutisti o sui loro materiali all'interno di una formazione completata.

- 3.4.6 prese aggiunte fatte dal singolo paracadutista sul proprio corpo o sul proprio equipaggiamento all'interno di una formazione completata sono permesse

4.0 REGOLE GENERALI

- 4.1 **Parità dei sessi:** le squadre possono essere formate da elementi di entrambi i sessi
4.1.1 Un competitore di FS 4 Rookie (incluso il videoman) può partecipare solo in una squadra di FS 4 Rookie

4.2 Il sorteggio

- 4.2.1 Il sorteggio delle sequenze avverrà sotto la supervisione dei Giudici e alle squadre verranno date almeno 2 ore di tempo dopo la fine del sorteggio prima di poter iniziare la competizione.
4.2.2 Sorteggio della gara: tutte le libere (contrassegnate da lettere) indicati nell'annesso saranno inseriti in un unico contenitore. L'estrazione delle formazioni ad una ad una determinerà la sequenza da eseguire in ogni round. Ogni round consisterà in 3 formazioni
4.2.3 Uso della Dive Pool: per gli 8 rounds di gara, le libere dal contenitore verranno estratte sino al completamento una sola volta, quindi reinserite e nuovamente estratte. In caso un round dovesse essere estratto uguale nella sequenza già precedentemente estratta, si provvederà a reinserire quelle libere nel contenitore e a provvedere ad una nuova estrazione.
4.2.4 Ai competitori non è permesso fare lanci con paracadute di qualsiasi tipo né usare il tunnel del vento per addestramento dopo che è stato effettuato il sorteggio.

4.3 L'ordine di lancio

- 4.3.1 L'ordine di lancio per il primo round di gara sarà determinato dal sorteggio.

4.4 Trasmissione e registrazione aria – aria

- 4.4.1 Ogni squadra dovrà provvedere ad un video, al fine di poter giudicare il lancio. I videoman dovranno far parte della squadra. Ogni videoman può far parte solo di una squadra dello stesso evento e dopo il parere favorevole del Direttore di gara, può essere sostituito in caso di infortunio.
4.4.2 Ai fini di questo regolamento, un "equipaggiamento video da caduta libera" consisterà di un sistema(i) video completo(i) usato(i) per registrare la traccia video della performance in caduta libera della squadra, comprendente la videocamera(e), i mezzi di registrazione, la batteria(e). Tutte le attrezzature video devono trasmettere un segnale digitale ad alta definizione 1080 type con un minimo di 50 fotogrammi al secondo, attraverso una scheda di memoria. L'operatore video è responsabile per garantire la compatibilità
4.4.3 Non appena possibile dopo che ogni salto è completato, l'operatore video deve consegnare l'equipaggiamento video (compreso il nastro/scheda utilizzato per registrare quel lancio) presso la stazione di doppiaggio designata. La prova video deve rimanere disponibile per la visualizzazione o il download, finché il punteggio non sia pubblicato in maniera ufficiale.
4.4.4. Solo una registrazione video sarà doppiata e giudicata. Registreazioni video secondarie possono essere utilizzate solo in situazioni di NV.
4.4.5. La stazione di doppiaggio sarà il più vicino possibile alla zona di atterraggio.
4.4.6 Un Controllore Video verrà scelto dai Giudici prima dell'inizio della conferenza dei giudici. Il Controllore dovrà verificare che l'equipaggiamento video di una squadra soddisfi i requisiti di prestazione. Controlli potranno essere effettuati in ogni momento durante la competizione, senza però interferire con la gara stessa, secondo il parere del Capo Giudice. Se un sistema video non risponde ai requisiti richiesti verrà dichiarato inutilizzabile per l'intera competizione.

- 4.4.7 Un Pannello di Revisione Video verrà formato prima dell'inizio dei lanci di prova e sarà composto da un Giudice e dal Direttore di Gara. Le decisioni prese dal pannello sono definitive e non possono essere oggetto di protesta
- 4.4.8 Se il Pannello di Revisione Video determina che un equipaggiamento video sia stato deliberatamente manomesso, la squadra in questione riceverà zero punti per tutti i rounds coinvolti nella manomissione.
- 4.4.9 L'organizzazione deve fornire alle squadre di un sistema di identificazione, il videoman poco prima di uscire deve registrare il numero della squadra e la registrazione deve continuare con il lancio senza sosta nella registrazione.

4.6 Procedure di uscita

- 4.6.1 Non ci sono altre limitazioni all'uscita che quelle imposte dal Capo Pilota per motivi di sicurezza.
- 4.6.2 L'uscita sarà controllata via radio e i comandi alla squadra, all'interno del velivolo, saranno dati dal pilota o dall'equipaggio. I comandi di uscita sono indicati da un appropriato sistema di segnalazione.

4.7 Punteggio

- 4.7.1 La squadra aggiunge un punto per ogni formazione completata considerata dai giudici giudicabile e corretta, durante il tempo di lavoro, in ogni round. Le squadre potranno ottenere punti ripetendo di seguito la sequenza.
- 4.7.2 Per ogni omissione saranno detratti tre punti. Se sia l'inter che la seconda formazione in una sequenza sono omesse, questa sarà considerata come una sola omissione.
- 4.7.3. Il punteggio minimo per ogni lancio è zero punti.

4.8 REJUMPS

- 4.8.1 Nel caso di situazione NV, la prova video sarà considerata insufficiente per emettere un giudizio e il Pannello Video sarà incaricato di stabilire le circostanze che hanno determinato il problema: In questo caso verrà dato un rejump a meno che il Pannello Video non determini che ci sia stato un abuso intenzionale del regolamento da parte della squadra nel qual caso non verrà assegnato alcun rejump e il punteggio di quel lancio sarà zero.
- 4.8.2 Contatto o interferenze tra i competitori di una squadra e/o il loro videoman non sono motivo di richiesta di rejump da parte della squadra.
- 4.8.3 Avverse condizioni meteo durante un lancio non sono motivo di reclamo. Tuttavia, un rejump può essere accordato, a causa di avverse condizioni del tempo, a discrezione dei Giudici.
- 4.8.4 Problemi nell'equipaggiamento di un competitore (ad esclusione dell'equipaggiamento video) non sono motivo di richiesta di rejump da parte della squadra.

4.9 LANCI DI PROVA

- 4.9.1 Per ogni evento, ad ogni squadra verrà data la possibilità di 1 lancio di prova prima dell'inizio del sorteggio.
- 4.9.2 Verrà utilizzato lo stesso tipo di aereo e configurazione, inoltre lo stesso sistema di giudizio e di punteggio della competizione sarà usato per il lancio di prova ufficiale.
- 4.9.3 Saranno formate 2 round di sequenze da usarsi durante il lancio di prova. Le squadre possono eseguire una sequenza a loro scelta e ricevere una valutazione da parte dei giudici, in questo caso la squadra dovrà fornire ai giudici la sequenza con il video.

5.0 IL SISTEMA DI GIUDIZIO

- 5.1 Il lancio di prova ufficiale e i lanci di gara saranno giudicati appena il videoman

provvederà a consegnare la ripresa del lancio. Il Capo Giudice può modificare questa procedura con il consenso del Direttore di gara.

5.2 Il giudizio sarà, se le circostanze lo consentono (atterraggi fuori zona, rejump ecc), essere emessi in ordine inverso al piazzamento.

5.3 Almeno tre giudici valuteranno la prestazione di ogni squadra.

5.4 I giudici guarderanno ogni lancio una volta a velocità normale per determinare i punti nel tempo. La fine del tempo di lavoro sarà determinata alla prima visione

Se vi è un nuovo giudizio, una seconda visione del lancio sarà fatta a velocità normale o ridotta tra 50 e il 90 per cento della velocità normale. Su richiesta del Capo Giudice vi potrà essere un terzo giudizio del lancio che potrà essere fatto a velocità normale o ridotta. La velocità normale o ridotta sarà determinata dal Capo Giudice. I Giudici decideranno prima dell'inizio della competizione la percentuale della velocità ridotta da utilizzare nei diversi eventi. Il fotogramma iniziale per la prima visione sarà applicato per tutte le visioni.

5.4.1 Se, una volta completate le visioni, ed entro 15 secondi dalla conoscenza del risultato, il Capo Giudice oppure un giudice del pannello, sia assolutamente convinto che un giudizio emesso sia errato, il Capo Giudice potrà far visionare di nuovo la parte del lancio in questione, e solo questa. Se tutti i giudici in maniera unanime sono d'accordo al cambiamento di giudizio della parte in esame, il punteggio verrà cambiato. E' permessa solo una visione extra per ogni lancio.

5.5 I giudici utilizzeranno il sistema di punteggio elettronico per registrare la loro valutazione del lancio. I giudici possono correggere la loro valutazione dopo che il lancio è stato giudicato. Correzioni alla valutazione possono essere effettuate solo davanti al Capo Giudice che firma il foglio del punteggio. Tutte le singole valutazioni dei giudici saranno pubblicate. Ove il sistema elettronico non sia disponibile, il giudizio e le valutazioni verranno effettuate manualmente.

5.6 La maggioranza dei giudici deve essere d'accordo nella valutazione al fine di:

- o dare valida la formazione e assegnare il punto
- o dare la formazione omessa
- o determinare la situazione di NV

5.7 Il cronometro sarà gestito dai giudici o da una persona o più nominati dal Presidente di Giuria, e sarà avviato come determinato in 2.13. Se i giudici non possono determinare l'inizio del tempo di lavoro, sarà seguita la seguente procedura. Il tempo di lavoro avrà inizio nel momento che il videoman si stacca dal velivolo e verrà applicata una penalizzazione del punteggio pari al 20% (arrotondato per difetto) che verrà detratto dal punteggio di quel lancio.

6.0 REGOLE SPECIFICHE PER GARA ROOKIE

6.1 comprende i seguenti rounds:

Gara a 4 elementi: n. 8 rounds

6.1.1 la classifica da considerare sarà basata solo sui rounds completati.

6.1.2 Il Regolamento richiede che debba essere messo a disposizione degli atleti il tempo necessario al completamento del 8 rounds di gara. Nel caso il completamento non avvenisse, ai fini della classifica verrà considerata la somma dei punteggi ottenuti da ogni singola squadra nei rounds completati.

6.1.3 Al fine di rendere valida la gara è necessario il completamento di almeno 1 round

6.1.4 La squadra potrà essere composta da elementi che non abbiano mai partecipato a una competizione di FS nelle categorie superiori, oppure da tre elementi che non abbiano

mai partecipato ad una competizione di FS nelle categorie superiori ed un elemento che abbia partecipato ad una competizione nelle categorie superiori, eccezione il videoman che può essere stato sia video che competitore in categorie superiori.

6.1.5 I competitori che hanno partecipato per un massimo di 3 ANNI in questa categoria, potranno gareggiare esclusivamente in una categoria superiore, ad eccezione del videoman.

6.2 Reclami

6.2.1 Un reclamo deve essere presentato al Direttore di Gara secondo quanto previsto al punto 5.3 del Codice Sportivo FAI - Sez.5.

6.2.2 La tassa di reclamo è stabilita in € 150,00, restituibile in caso di accoglimento del reclamo stesso.

7.0 SIMBOLI E DEFINIZIONI

7.1 Le codifiche per i Dive Pool allegati sono le seguenti:

7.1.1 qualsiasi "Side Body" richiede una presa su un braccio e una gamba della stessa persona



7.1.2 Visualizzazione per la posizione delle prese

BRACCIA



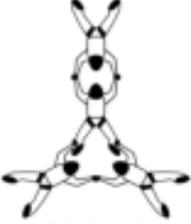
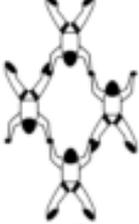
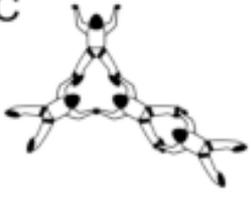
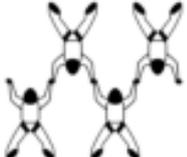
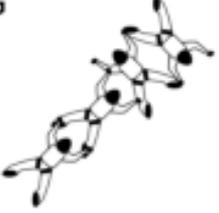
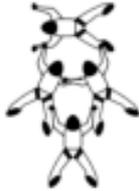
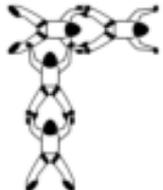
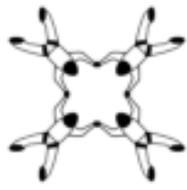
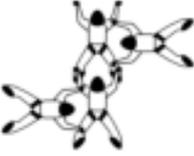
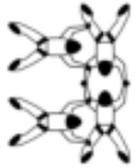
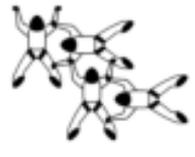
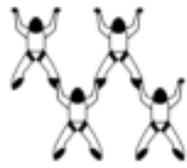
GAMBE

ADDENDA

Addendum B: Vingt Formazioni in Caduta Libera 4-Way Random Pool

ADDENDUM - B

Formazioni in Caduta Libera Intermedi 4-Way Random Pool

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