



REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

**Formazioni in Caduta Libera Outdoor Assoluti
Formazioni in caduta libera Verticale**

CAMPIONATO ITALIANO 2026

SOMMARIO

1	AUTORITÀ AeCI	4
2	DEFINIZIONI DI PAROLE E FRASI UTILIZZATE NEL PRESENTE REGOLAMENTO	4
2.1	Corpo	4
2.2	Dive Pool	4
2.3	Formazione	4
2.4	Presa	4
2.5	Linea di presa	4
2.6	Infrazione	4
2.7	Inter	4
2.8	Chiamata a giudizio	5
2.9	N.V.	5
2.10	Omissione	5
2.11	Round	5
2.12	Formazione Validata	5
2.13	Sequenza	5
2.14	Sottogruppo	5
2.15	Punto centrale del sottogruppo	5
2.16	Separazione Totale	5
2.17	Orientamento VFS	5
2.18	Tempo di Lavoro	6
3	GLI EVENTI	6
3.1	Descrizioni degli eventi	6
3.2	Obiettivo degli eventi	7
3.3	Requisiti di prestazione	7
4	REGOLE GENERALI	8
4.1	Composizione delle squadre	8
4.2	Il sorteggio	8
4.3	Lanci di allenamento	8
4.4	Ordine di lancio	8

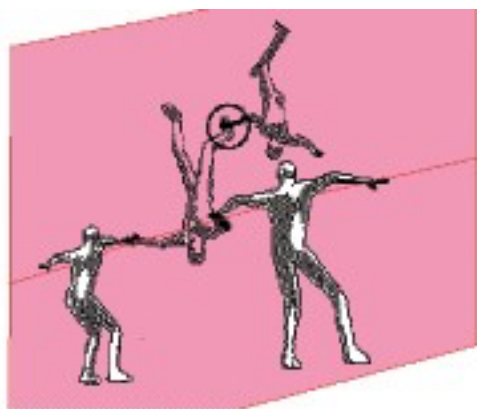
4.5	Trasmissione e Registrazione video	8
4.6	Procedura di uscita	10
4.7	Punteggio	10
4.8	Re-Jump	10
4.9	Salto di allenamento	10
5	GIUDIZIO	10
5.1	Procedura di giudizio	11
5.2	Ordine di giudizio	11
5.3	Numero di giudici	11
5.4	Visualizzazioni/Revisione delle prove video	11
5.5	Valutazione	11
5.6	Assegnazione punteggio	11
5.7	Inizio del tempo di lavoro	11
6	REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE	11
6.1	Titolo della competizione	11
6.2	Scopi della competizione	11
6.3	Composizione delle squadre	12
6.4	Programma degli eventi	12
6.5	Squadra campione	12
6.6	Medaglie	12
7	DEFINIZIONI DEI SIMBOLI	13
7.1	Definizione dei simboli	13
7.2	Visualizzazione delle posizioni delle prese	13
ALLEGATI		
Addendum A – FS 4-Way Block Pool		15
Addendum B – FS 4-Way Random Pool		18
Addendum E – VFS 4-Way Block Pool		19
Addendum F – VFS 4-Way Random Pool		22

1 AUTORITÀ AeCI

La competizione sarà condotta sotto l'autorità dell'AeCI, secondo il regolamento del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale, e Sezione 5 come approvato dall'ISC e convalidato dalla FAI per il 2026, e da queste regole. Tutti i partecipanti accettano il presente regolamento e il regolamento FAI come vincolanti iscrivendosi alla competizione. Questo regolamento fa riferimento al regolamento: Competition Rules Formation Skydiving and Vertical Formation Skydiving 2026 Edition della FAI – in caso di eventuale difformità nella traduzione fa fede la versione originale in inglese.

2 DEFINIZIONI DI PAROLE E FRASI UTILIZZATE NEL PRESENTE REGOLAMENTO

- 2.1** Corpo: Comprende l'intero concorrente e la sua attrezzatura
- 2.2** Dive Pool: consiste delle Random Formation (Figure Libere) e delle Block Sequence (Blocchi) descritti negli allegati a queste norme
- 2.3** Formazione: consiste i concorrenti collegati da prese
- 2.4** Presa: consiste in un contatto stazionario tra qualsiasi parte del palmo della mano e/o delle dita di un paracadutista e un braccio, una gamba o un piede di un altro paracadutista come mostrato in 7.2.
- 2.5** Linea di Presa: Questa è la linea che collega i busti di due concorrenti attraverso le braccia o le gambe e i piedi e la presa che li unisce.
- 2.5.1** Per il chiarimento VFS per quanto riguarda la O casuale) - C'è un piano verticale immaginario che passa attraverso le impugnature, con concorrenti esterni che hanno la presa su un lato del piano verticale e il concorrente che prende la presa sulla gamba sull'altro lato del piano verticale. Nessuna presa può attraversare la linea sul piano verticale all'interno della formazione.



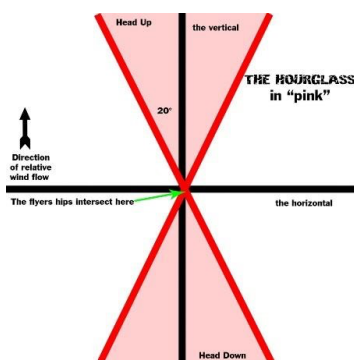
2.6 Infrazione

È uno dei seguenti:

1. Una formazione errata o incompleta seguita, entro i tempi di lavoro, da:
 - una separazione totale oppure,
 - un'inter corretto o meno.
 2. Una formazione completata correttamente preceduta da un'inter errato o da una separazione totale errata.
 3. Una formazione, una separazione intermedia o totale non chiaramente presentata.
- 2.7** Inter: è una condizione intermedia all'interno di una block sequence, che va eseguita come rappresentato nel dive pool.

- 2.8** Chiamata di Giudizio: Una valutazione da parte dei giudici di una formazione, infrazione o omissione che non è unanime.
- 2.9** NV (Non Visibile): formazioni, inter o separazioni totali non visibili sullo schermo a causa di condizioni meteorologiche (come pioggia – nuvole – sole ecc.) o fattori che non possono essere controllati, relativi all'equipaggiamento video di caduta libera del Video Operatore
L'interferenza solare che rende una formazione o un'inter non visibili costituirà un NV.
- 2.10** Omissione: è una delle seguenti:
1. una formazione o un inter omessi nella sequenza sorteggiata.
 2. se non è percepita la chiara intenzione di costruire la corretta formazione o inter e viene presentata un'altra formazione o inter e dalla sostituzione ne risulta un vantaggio alla squadra.
 3. se in una block sequence sono omesse entrambi l'inter e la seconda formazione, ciò sarà considerato come una sola omissione.
- 2.11** Round: Una prestazione di gara come descritto nel regolamento. Un round si considera completato quando è stato eseguito da tutti i partecipanti alla relativa competizione ed è stato validamente valutato
- 2.12** Formazione valida: è una formazione completata correttamente e presentata chiaramente, o come random formation o dentro una block sequence come rappresentati nel dive pool e che, a parte la prima formazione dopo l'uscita, deve essere preceduta da una separazione totale o da un inter correttamente completati e chiaramente presentati, come appropriato.
- 2.13** Sequenza: è una serie di random formation e block sequence che sono da eseguire in una performance.
- 2.14** sottogruppo: Il singolo competitore, o competitori collegati tra loro, sono tenuti a completare una manovra specifica durante l'inter di una block sequence
- 2.15** Punto centrale di un sottogruppo. È uno dei seguenti:
1. la presa specificata o il centro geometrico delle prese stabilite all'interno di un sottogruppo di competitori collegati da prese.
 2. il centro geometrico del busto di un singolo competitore.
- 2.16** Separazione totale: Si verifica quando tutti i competitori, a un certo punto, mostrano di aver mollato completamente la presa e che nessuna parte delle loro braccia è a contatto con il corpo di un altro competitore

2.17 Orientamento VFS:



- 2.17.1** "La Verticale": Una linea immaginaria che corre parallela al vento relativo (vedi diagramma)
- 2.17.2** "L'orizzontale": una linea immaginaria che corre perpendicolare al vento relativo (vedi diagramma)

- 2.17.3 "The flyer's Line": Una linea immaginaria, retta di lunghezza infinita, che segue approssimativamente la spina dorsale dei paracadutisti, dal centro dei fianchi dei paracadutisti attraverso il centro della testa dei paracadutisti e oltre.
- 2.17.4 "La clessidra": l'intervallo accettabile di deviazione dalla verticale che la linea di un paracadutista può assumere quando soddisfa un requisito di orientamento (testa su o testa in giù). L'orientamento di un paracadutista deve essere giudicato con la verticale e l'orizzontale che si intersecano ai fianchi del paracadutista.
- 2.17.5 "Head up": la linea del paracadutista deve rientrare e rimanere all'interno della parte superiore della clessidra
- 2.17.6 "Testa in giù": la linea del paracadutista deve rientrare e rimanere all'interno della parte inferiore della clessidra
- 2.17.7 L'orientamento "Bellyflying" o "Belly to Earth" richiede che il busto del concorrente sia in posizione orizzontale (prona), con la parte anteriore del busto verso la terra. ("Bellyflying" non è attualmente utilizzato nelle formazioni VFS)
- 2.17.8 L'orientamento "Backflying" richiede che il busto del concorrente sia in posizione orizzontale (prona), con la parte posteriore del busto verso terra. ("Backflying" non è attualmente utilizzato nelle formazioni VFS).
- 2.17.9 Zenith: Punto della sfera celeste situato verticalmente sopra la testa di un osservatore
- 2.18** Tempo di Lavoro: è il periodo di tempo durante il quale, in un lancio, le squadre vengono valutate. Esso inizia nel momento in cui un competitore (diverso dall'Operatore Video) si separa dall'aereo, come stabilito dai giudici, e termina alcuni secondi dopo, come specificato in 3.1..

3 GLI EVENTI

3.1 La disciplina sarà composta dai seguenti eventi:

3.1.1 Eventi FS a 4 way: l'altitudine di uscita è di 3200 metri / 10500 piedi AGL. Il tempo di lavoro è di 35 secondi.

3.1.2 Evento VFS a 4 way: l'altitudine di uscita è di 3960 metri / 13000 piedi AGL. Il tempo di lavoro è di 35 secondi.

3.1.4 Per soli motivi meteorologici, e con il consenso del Capo Giudice il Direttore di gara può abbassare o aumentare (per FS 4) l'altitudine di uscita e/o l'orario di lavoro e proseguire la competizione. In questo caso si applicheranno le seguenti condizioni:

3.1.4.1 Il tempo di lavoro sarà:

20 o 35 secondi per le competizioni 4 way FS e WFS

Se si abbassa la quota di uscita, è necessario utilizzare il tempo di lavoro ridotto (cfr. 3.1.1, 3.1.2 e 3.1.3). La quota di uscita e/o il tempo di lavoro possono essere modificati solo per uno o più round completi.

3.1.4.2 L'altitudine minima di uscita sarà

2290 metri / 7500 piedi AGL per gli eventi 4-Way FS,

2750 metri / 9000 piedi AGL per l'evento 4-Way VFS

L'altitudine massima di uscita sarà di 3960 metri / 13000 piedi AGL per tutti gli eventi.

3.1.5 Ove possibile, il direttore di gara cercherà di programmare i round VFS in orari in cui il sole non si trova entro 20 gradi dallo zenit, per consentire al video operatore della squadra di riprendere chiaramente la propria squadra. Si dovrebbe inoltre tenere conto della fase di rullaggio degli aeromobili per tutte le competizioni, al fine di ridurre al minimo l'interferenza del sole in uscita.

- 3.1.6 In caso di vincoli di tempo, nell'ultimo giorno di gara, il Direttore di Gara può ridurre la durata minima della chiamata da 15 a 30 minuti. La riduzione di tempo può essere applicata solo alle manche complete della competizione
- 3.2 Obiettivo degli eventi**
- 3.2.1 L'obiettivo dell'Evento è, per la squadra, quello di completare quante formazioni valide possibili entro il tempo di lavoro, eseguendo correttamente la sequenza per quel round.
- 3.2.2 Il totale accumulato di tutti i round completati è utilizzato per determinare il piazzamento delle squadre. È richiesto il completamento di un solo round per proclamare i campioni.
- 3.2.2.1 Se due o più squadre hanno ugual punteggio, per stabilire i piazzamenti finali verrà applicata la seguente procedura:
- un round di spareggio, se possibile (soltanto per i primi tre piazzamenti). Il round di spareggio sarà il successivo round sorteggiato della competizione,
 - il punteggio più alto in ogni round completato,
 - il punteggio più alto, che inizia con l'ultimo round completato e prosegue in ordine inverso, round per round fino a quando il pareggio è rotto,
 - il tempo più veloce (misurato in centesimi di secondo) dell'ultima formazione giudicata senza infrazione da entrambe le squadre nell'ultimo round completato.
- Il tempo di partenza deve essere quello utilizzato per la valutazione originale del salto
- 3.3 Requisiti di prestazione**
- 3.3.1 Ogni round consiste di una sequenza di formazioni descritte nei dive pool del relativo addendum, come stabilito dal sorteggio.
- 3.3.2 È responsabilità della squadra presentare chiaramente ai Giudici l'inizio del tempo di lavoro, le corrette formazioni valutabili, inter e separazioni totali.
- 3.3.3 Formazioni valide non devono essere perfettamente simmetriche, ma devono essere eseguite in maniera controllata. Sono consentite immagini speculari di sequenze di random formation e block sequence complete. Per VFS le immagini speculari sono consentite soltanto quando disposte in un piano verticale.
- 3.3.4 Nelle sequenze è richiesta la totale separazione tra block sequence, tra random formation e fra block sequence e random formation.
- 3.3.5 Dove sono mostrati i gradi (180°, 270°, 360°, 540°), questo indica i gradi approssimativi e la direzione del giro necessari per completare l'inter come stabilito. I gradi mostrati sono approssimativamente quella parte di circonferenza del punto centrale del sottogruppo da presentare al punto(i) centrale(i) dell'altro(i) sottogruppo(i). Ai fini del giudizio, i gradi approssimativi e la direzione del giro dei punti centrali dei sottogruppi saranno valutati utilizzando solo le prove video bidimensionali presentate. I gradi del giro eseguiti devono essere in un'unica direzione.
- 3.3.6 Contatti sono consentiti tra sottogruppi diversi durante l'inter di una block sequence. Se un inter richiede un cambiamento di orientamento da parte di un sottogruppo, non può esserci alcuna presa tra quel sottogruppo e qualsiasi altro sottogruppo durante il cambiamento di orientamento.
- 3.3.7 Dove sono indicati dei sottogruppi, questi devono rimanere intatti come sottogruppi con solo le prese su altri paracadutisti in quel sottogruppo. Per il VFS, dove un sottogruppo non è tenuto a cambiare il suo orientamento, l'orientamento deve essere mantenuto per tutto l'inter
- 3.3.8 Prese aggiuntive di appoggio su altri corpi non sono ammesse in una formazione giudicabile.
- 3.3.9 Prese fatte dal paracadutista sul proprio corpo sono ammesse all'interno di un sottogruppo o di una formazione giudicabile.

- 3.3.10 Per VFS nessuna linea di presa (rif. 2.3) può attraversare un'altra linea di presa all'interno di una formazione.

4 REGOLE GENERALI

- 4.1 Le squadre possono essere composte da concorrenti di uno o entrambi i sessi, tranne nell'evento femminile in cui (ad eccezione del video) tutti i concorrenti devono essere di sesso femminile (vedi 6.3.5)

4.2 Il sorteggio

- 4.2.1 Il sorteggio delle sequenze sarà effettuato pubblicamente e supervisionato dal Capo Giudice. Alle squadre verranno date non meno di due ore dal momento della conoscenza dei risultati del sorteggio prima dell'inizio della competizione.

- 4.2.2 Estrazioni di eventi: Tutte le «Sequenze di blocchi» (numerato numericamente) e le "Random Formation" (contrassegnate alfabeticamente) mostrate nell'apposito allegato saranno collocate singolarmente in un unico contenitore. L'estrazione individuale dal contenitore (senza rimpiazzi) determinerà le sequenze da effettuare in ciascun round. Ogni round verrà estratto in modo da essere composto da a 5 o 6 formazioni, a seconda del numero raggiunto per primo.

- 4.2.3 Utilizzo del Dive Pool: Ogni blocco o formazione verrà estratto una sola volta per i turni programmati di ogni competizione. Nel caso siano necessari round addizionali dovuti a lanci di spareggio, il dive pool per questo round consisterà di blocchi e formazioni che non erano stati estratti per i round di gara. Nel caso in cui tutti i rimanenti blocchi e formazioni non completino il round di spareggio, l'estrazione continuerà da un completo nuovo dive pool per quell'evento, escludendo i blocchi e le formazioni che sono già state estratte per quel round.

4.3 Lanci di allenamento

I concorrenti non sono autorizzati a utilizzare una galleria del vento (simulatore di caduta libera) dopo che il sorteggio è stato effettuato.

4.4 Ordine di lancio

- 4.4.1 L'ordine di lancio per il primo round di gara di ogni evento sarà nell'ordine inverso dei primi dieci piazzamenti in quell'evento ai più recenti Campionati Italiani di paracadutismo. Tutte le squadre non coperte da questa procedura salteranno all'inizio del turno, con il loro ordine di salto determinato da estrazione.

- 4.4.2 Dove possibile un ordine aggiornato di lancio in ordine inverso di piazzamento deve essere attuato dopo ogni interruzione della competizione che si verifica dopo un round completato.

4.5 Trasmissione e registrazione video

I dettagli relativi alla trasmissione e alla registrazione video sono reperibili nella sezione 5.2.6 del documento SC5, in quanto comuni a diverse discipline.

5.2.6 Operatore video, trasmissione e registrazione video, interferenze e oggetti in aria

- 5.2.6.1 Ciascuna squadra dovrà fornire le prove video necessarie per la valutazione di tutti i round. Ogni operatore video dovrà utilizzare il sistema di trasmissione video fornito dall'organizzatore.

- 5.2.6.2 Ai fini del presente regolamento, per "attrezzatura video" si intende l'intero sistema video utilizzato per registrare le prove video della prestazione della squadra, comprese le telecamere, i supporti di registrazione, i cavi e le batterie. Tutte le apparecchiature video devono fornire un segnale digitale ad alta definizione 1080p con una frequenza di fotogrammi minima di 50 fotogrammi al secondo, tramite una scheda di memoria. Il Video

operatore è responsabile di garantire la compatibilità dell'attrezzatura video con il sistema di punteggio. Il mancato rispetto di uno qualsiasi di questi requisiti comporterà una penalità del 20% sul punteggio (arrotondata per difetto al numero intero successivo) per ogni round in questione.

- 5.2.6.3 La telecamera deve essere fissata al casco tramite un supporto statico. Durante un salto in gara non è consentito alcun movimento di rollio, beccheggio o imbardata della telecamera, regolazione dello zoom meccanico e/o digitale, né alcun effetto digitale (escluso lo "steady shot" o altre funzioni di stabilizzazione dell'immagine). Il mancato rispetto di uno qualsiasi di questi requisiti comporterà un punteggio di zero (0) punti.
- 5.2.6.4 Non appena possibile dopo ogni salto completato, il Video operatore deve consegnare il materiale video del salto alla postazione di doppiaggio designata. Il materiale video deve rimanere disponibile per la visione o il doppiaggio fino alla pubblicazione di tutti i risultati definitivi.
- 5.2.6.5 Verrà doppiata e valutata una sola registrazione video. Per le discipline acrobatiche CF, FS e WS, le registrazioni video secondarie possono essere utilizzate solo in situazioni di visione notturna, come definito nel regolamento di gara pertinente.
- 5.2.6.6 La postazione di doppiaggio sarà situata il più vicino possibile all'area di atterraggio.
- 5.2.6.7 Un responsabile video sarà nominato dal Capo Giudice prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il responsabile video può ispezionare l'attrezzatura video di una squadra per verificare che soddisfatti i requisiti di prestazione da lui/lei stabiliti. Le ispezioni possono essere effettuate in qualsiasi momento della competizione che non interferisca con la prestazione di una squadra, come stabilito dal Capo Giudice. Se un'attrezzatura video non soddisfa i requisiti di prestazione stabiliti dal responsabile video, tale attrezzatura sarà considerata inutilizzabile per la competizione.
- 5.2.6.8 Un Pannello di Revisione Video sarà istituito prima dell'inizio dei lanci ufficiali di prova e comprenderà il Capo Giudice e il Direttore di Gara. Le decisioni prese dal Pannello di Revisione Video saranno definitive e non saranno soggette a reclami o riesame.
- 5.2.6.9 Se il Pannello di Revisione Video stabilisce che un'attrezzatura video di caduta libera è stata deliberatamente manomessa, oppure c'è stato un abuso intenzionale delle regole, verrà applicato SC5 5.4 (comportamento antisportivo)
- 5.2.6.10 Se il pannello di revisione video determina che l'insufficienza della prova video è dovuta ad un fattore che potrebbe essere controllato dalla squadra, non sarà concesso alcun re-Jump e la squadra riceverà un punteggio basato sulla prova video disponibile
- 5.2.6.11 Se il pannello video determina che l'insufficienza delle prove video è dovuta alle condizioni meteorologiche ad una causa al di fuori del controllo della squadra, verrà assegnato un re-jump
- 5.2.6.12 Un operatore video o cameraflyer (diverso da un operatore video fa parte di una squadra) che è stato autorizzato dal DG e dal CJ e, solo per le categorie SP e WS Performance, dal concorrente, sarà autorizzato a salire a bordo dell'aeromobile e uscire con una squadra o un concorrente.
- 5.2.6.13 Se a giudizio del CJ, degli EJ e del pannello di revisione video, un operatore video o un cameraflyer (diverso dall'operatore video della squadra) interferisce con la giudicabilità delle prestazioni di una squadra o attraverso il contatto diretto del corpo influenza negativamente le prestazioni di una squadra, può essere assegnato il re-jump. In questo caso al video o al cameraflyer responsabile non sarà consentito partecipare ad ulteriori lanci video o con la telecamera durante la competizione.
- 5.2.6.14 Un re-jump può essere offerto se il CG, d'accordo con il DG, conclude che la prestazione di una squadra o di un concorrente è stata influenzata negativamente da un oggetto in

aria (ad esempio, un aereo, una vela). La decisione del CG non costituisce motivo di reclamo.

4.6 Procedura di uscita

4.6.1 Non ci sono limitazioni all'uscita diverse da quelle imposte dal Pilota per motivi di sicurezza.

4.6.2 Le squadre saranno responsabili delle proprie uscite una volta che l'aereo avrà iniziato l'ingresso e la squadra sarà stata autorizzata ad uscire.

4.7 Punteggio

4.7.1 La squadra realizzerà un punto per ogni formazione eseguita correttamente nella sequenza, entro il Tempo di Lavoro assegnato, in ciascun round. Le squadre potranno proseguire nel punteggio ripetendo continuamente la sequenza.

4.7.2 Per ogni omissione verranno detratti tre punti. Se viene omessa sia l'inter che la seconda formazione in una sequenza di blocchi, questa sarà considerata come una sola omissione.

4.7.3 Se un'infrazione in una formazione valutabile di una block sequence continua nell'inter (rif. 2.8.), ciò sarà considerato come una sola infrazione, purché sia chiaramente mostrato l'intento di rispettare i requisiti dell'inter nella formazione seguente e non avvengano altre infrazioni nell'inter.

4.7.4 Il punteggio minimo per ogni round è di zero punti.

4.8 Rejump

4.8.1 In una situazione NV, le prove video saranno considerate insufficienti ai fini del giudizio e il Video Review Panel valuterà le condizioni e le circostanze che circondano tale evento. In questo caso verrà dato un re-jump a meno che il Video Review Panel non determini che c'è stato un abuso intenzionale delle regole da parte della squadra, nel qual caso non verrà concesso alcun re-jump e il punteggio della squadra per quel salto sarà pari a zero.

4.8.2 Il contatto o altri mezzi di interferenza tra i concorrenti di una squadra e/o il loro operatore video non devono essere motivi per la squadra di richiedere un rejump.

4.8.3 Le condizioni meteorologiche avverse durante un salto non sono motivo di reclamo. Tuttavia, un rejump può essere concesso a causa di condizioni meteorologiche avverse, a discrezione dei Giudici.

4.8.4 Problemi con l'attrezzatura di un concorrente (comprese le apparecchiature video in caduta libera) non devono essere motivi per la squadra di richiedere un rejump.

4.9. Salti di allenamento

4.9.1 Ogni squadra in ogni evento avrà la possibilità di un salto di allenamento ufficiale prima del sorteggio.

4.9.2 Il tipo e la configurazione dell'aeromobile, oltre ai sistemi di valutazione e punteggio da utilizzare nella competizione, saranno utilizzati per il salto di addestramento ufficiale.

4.9.3 Due round estratti saranno resi disponibili per l'uso da parte delle squadre. Le squadre possono invece eseguire una sequenza a loro scelta e ricevere una valutazione dai giudici. In questo caso, le squadre devono fornire la sequenza ai giudici insieme al video.

5

GIUDIZIO

- 5.1** Il salto di allenamento ufficiale e i salti di gara saranno giudicati quanto l'operatore video fornisce le prove video. I Giudici possono modificare tale procedura con il consenso del Direttore di Gara
- 5.2** Il giudizio, per quanto le circostanze pratiche lo consentano (atterraggi, rejump, ecc.), sarà giudicato nell'ordine inverso al piazzamento.
- 5.3** Almeno tre giudici devono valutare le prestazioni di ciascuna squadra.
- 5.4** I giudici guarderanno le prove video di ogni salto (1) una volta a velocità normale per determinare i punti nel tempo. Il momento del fermo immagine alla fine del tempo di lavoro sarà determinato alla prima visualizzazione. Se si verifica una nuova richiesta di giudizio, una seconda visione del salto sarà condotta a velocità normale o ridotta tra il 50-90% della velocità normale. Su richiesta del Giudice dell'Evento, una (3a) terza visione delle parti del salto può essere condotta a velocità normale o ridotta. La velocità della seconda e terza visione (normale o ridotta) sarà determinato dal Giudice dell'Evento. I Giudici determineranno prima dell'inizio di ogni round la percentuale di velocità ridotta da utilizzare per il round. Il fermo immagine della prima visualizzazione verrà applicato su ogni visualizzazione.
- 5.4.1** Se, dopo che le visite sono state completate ed entro quindici secondi dalla conoscenza del risultato, il Giudice all'evento o qualsiasi giudice del pannello ritiene che si sia verificata una valutazione assolutamente errata, il giudice dell'evento ordinerà che solo quella parte del salto in questione sia rivista a velocità ridotta in conformità con il punto 5.4. Se dal riesame risulta una decisione unanime (nel caso di 3 giudici) o di minimo di quattro giudici ad uno (nel caso di 5 giudici) sulla parte(i) della performance in questione, il punteggio per il lancio sarà corretto di conseguenza. Solo una ri-visione è consentita per ogni lancio.
- 5.5** I giudici utilizzeranno il sistema elettronico di punteggio per registrare la loro valutazione della performance. I giudici possono correggere la loro valutazione dopo che il lancio è stato giudicato. Correzioni alla valutazione possono essere effettuate solo prima che, il Giudice all'evento firmi il foglio del punteggio. Tutte le valutazioni individuali dei giudici saranno pubblicate.
- 5.6** La maggioranza dei giudici deve essere d'accordo nella valutazione al fine di;
- accreditare la formazione di punteggio, o
 - assegnare una violazione, o
 - assegnare un'omissione, o
 - determinare una situazione NV.
- 5.7** Il cronometro sarà gestito dai Giudici o da una o più persone nominate dai Giudici e sarà avviato come determinato in 2.14. Se i giudici non sono in grado di determinare l'inizio dell'orario di lavoro, verrà seguita la seguente procedura. Il tempo di lavoro inizierà quando l'operatore video si separa dall'aeromobile e una penalità pari al 20% (arrotondata per inizio) del punteggio per quel salto verrà detratta dal punteggio per quel salto.

6 REGOLE SPECIFICHE DELLA COMPETIZIONE

- 6.1** Titolo della Competizione
- Campionato Italiano 2026 di Formazioni in Caduta Libera outdoor FS e VFS
- 6.2** Scopi del Campionato Italiano
- 6.2.1** Per determinare i Campioni Italiani di Paracadutismo di Formazione in caduta libera nel:
- Evento FS a 4 way,
 - Evento femminile FS a 4 way,
 - Evento VFS a 4 way
- 6.2.2** e

- Per determinare il livello in Italia delle squadre in competizione,
- Stabilire i record italiani di Formation Skydiving e Vertical Formation Skydiving outdoor
- Promuovere e sviluppare il paracadutismo di formazione e il paracadutismo di formazione verticale,
- Presentare un'immagine visivamente attraente dei salti e delle classifiche della competizione (punteggi) per concorrenti, spettatori e media,
- Scambiare idee e rafforzare relazioni amichevoli fra coloro che volano nello sport outdoor, giudici e personale di supporto,
- Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze e informazioni,
- Migliorare i metodi e le pratiche di giudizio.

6.3 Composizione delle Squadre:

6.3.1 Un team FS a 4 way composto da un massimo di:

- Cinque (5) concorrenti FS a 4 way
- Una squadra VFS a 4 Way composta da: Cinque (5) concorrenti VFS

6.3.2 Un competitore può competere negli eventi di FS 4-Way Assoluti e FS 4-Way Intermedi e può partecipare in una squadra FS ed in una VFS.

6.3.3 Ogni Competitore che gareggia in due differenti eventi deve essere elencato, sul modulo d'iscrizione, separatamente per ciascun evento.

6.3.4. Ai fini della validità del Campionato Italiano e dell'assegnazione del titolo di "Squadra Campione d'Italia" almeno un (1) round valido deve essere completato.

6.4 Programma degli eventi:

6.4.1 I Campionati Italiano FS e VFS sono composti da un massimo di 10 round

6.4.2. Prima della fine di ogni competizione, è necessario riservare del tempo per consentire lo svolgimento del turno di spareggio.

6.5 Squadra Campione d'Italia FS e VFS 2026 sarà dichiarata la squadra che al termine di tutti i round validi avrà realizzato il punteggio più alto

6.6 Le medaglie vengono assegnate come segue:

- Tutti i membri del team negli eventi riceveranno medaglie se classificati primo, secondo o terzo.

7 DEFINIZIONE DEI SIMBOLI

7 DEFINITION OF SYMBOLS

7.1 CODING IN THE DIVE POOL ANNEXES is as follows:

7.1.1

Indicates direction of turn by the subgroup



7.1.2

Indicates turn by the subgroup in either direction



7.1.3

Indicates turns by all subgroups



7.1.4 a)

Indicates clarification of intent VFS



7.1.4 b)

Indicates clarification of intent FS

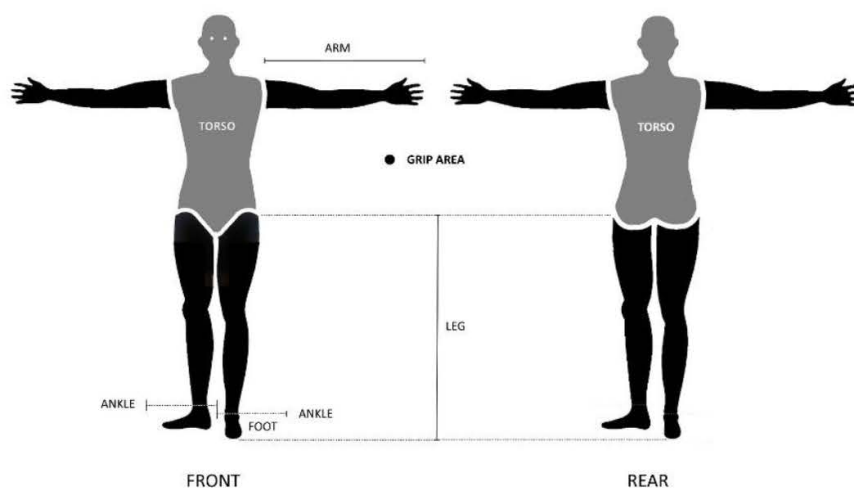


7.1.5

Indicates change of vertical orientation VFS



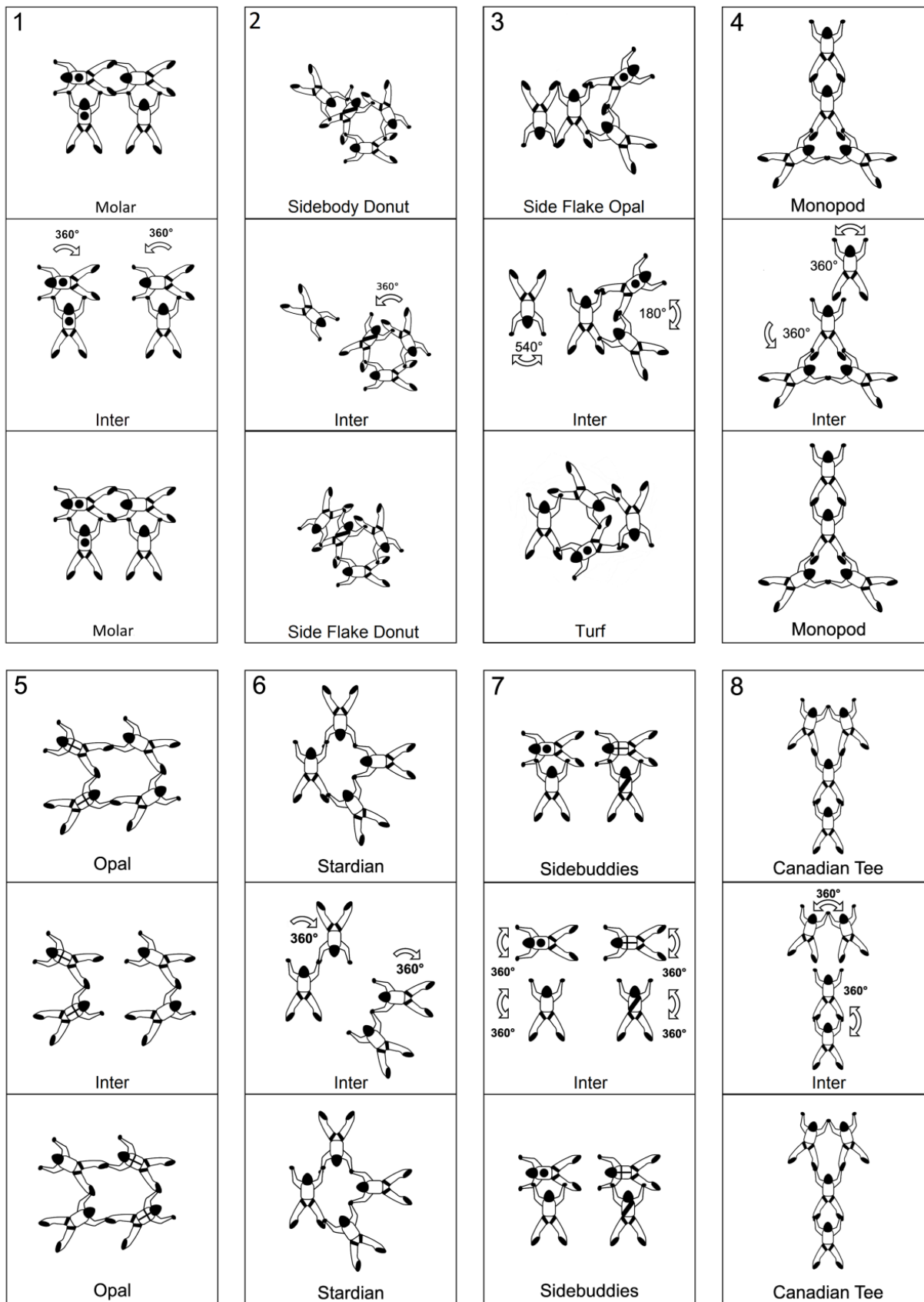
7.2 VISUALISATION FOR GRIP POSITIONS, ref 2.2

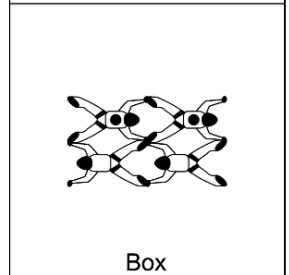
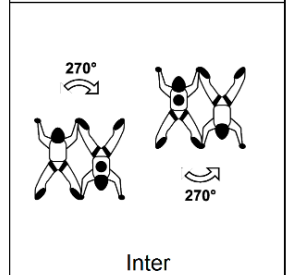
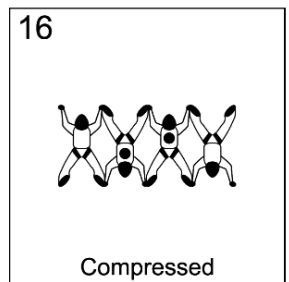
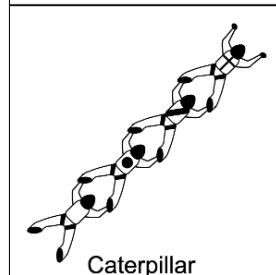
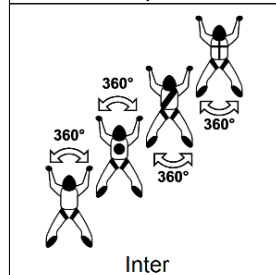
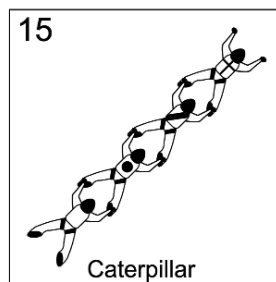
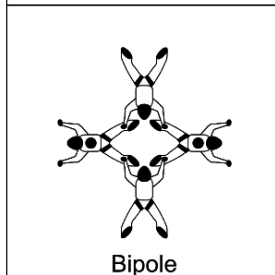
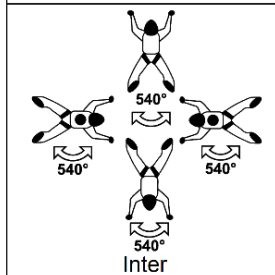
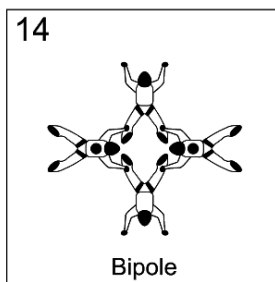
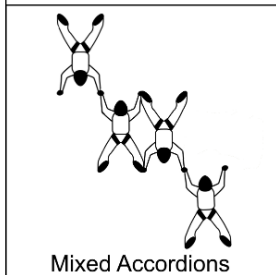
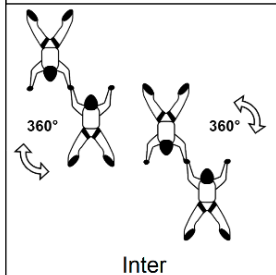
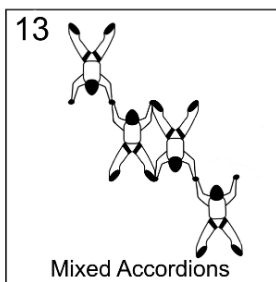
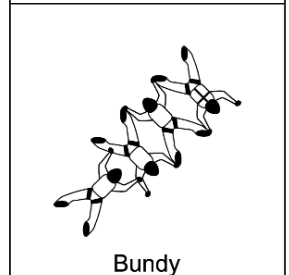
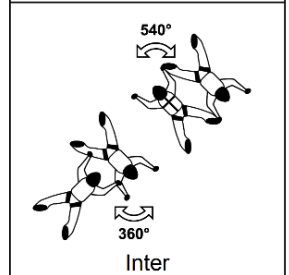
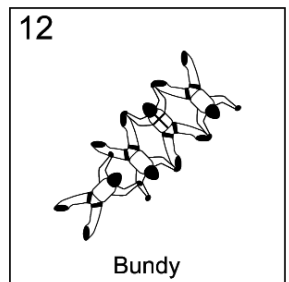
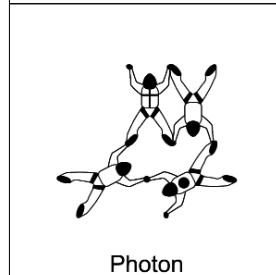
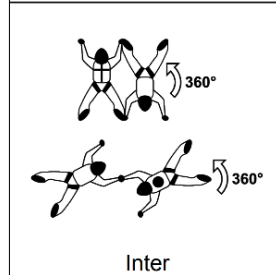
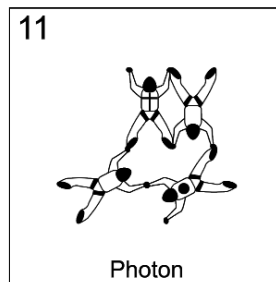
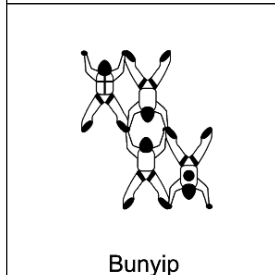
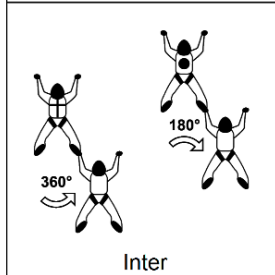
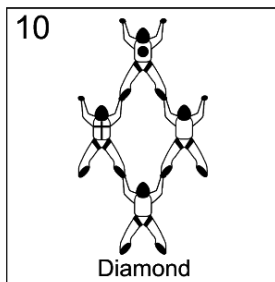
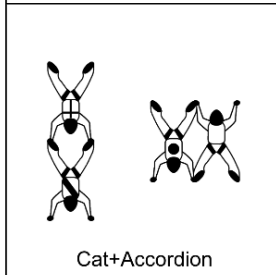
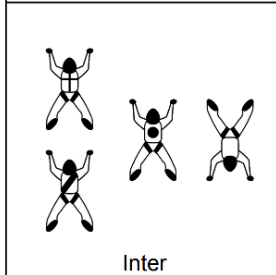
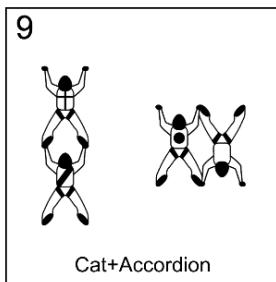


ADDENDA

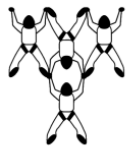
- Addendum A: Vienti Formazioni in caduta libera 4-Way Block Pool
- Addendum B: Vienti Formazioni in caduta libera 4-Way Random Pool
- Addendum E: Vienti Formazioni in caduta libera verticali 4-Way Block Pool
- Addendum F: Vienti Formazioni in caduta libera verticali 4-Way Random Pool

ANNEX A - CURRENT FORMATION SKYDIVING 4-WAY BLOCK POOL

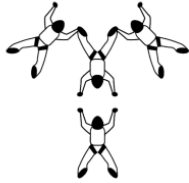




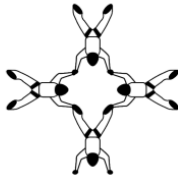
17



Danish Tee



Inter

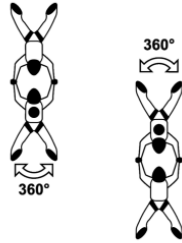


Murphy

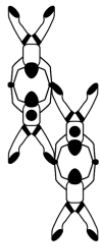
18



Zircon

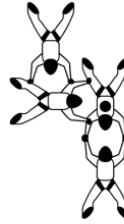


Inter

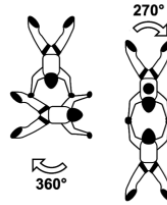


Zircon

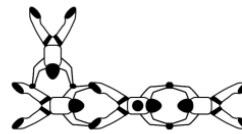
19



Ritz

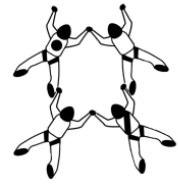


Inter

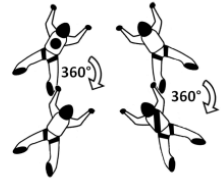


Icepick

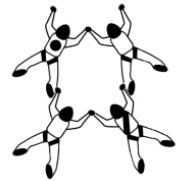
20



Zipper

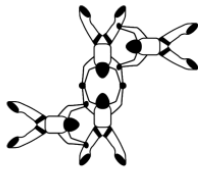


Inter

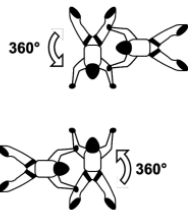


Zipper

21



Zig Zag

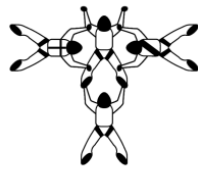


Inter

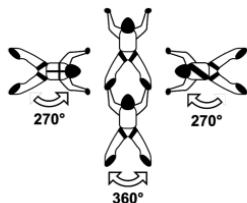


Marquis

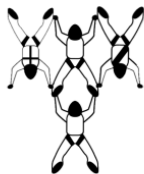
22



Tee

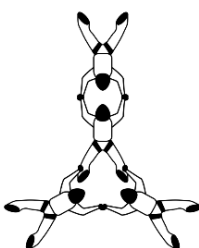
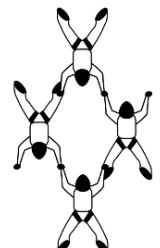
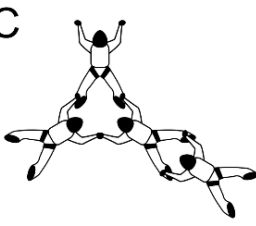
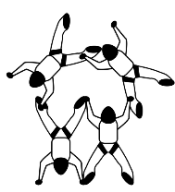
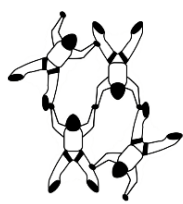
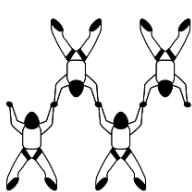
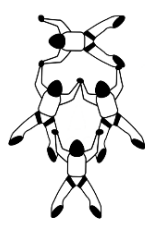
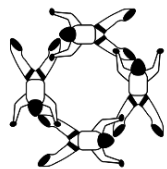
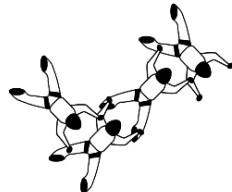
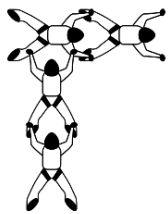
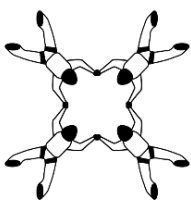
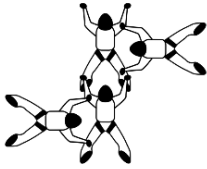
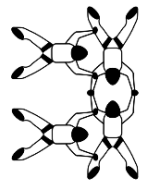
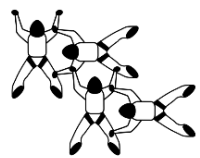
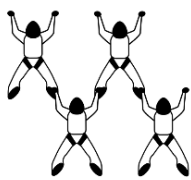


Inter

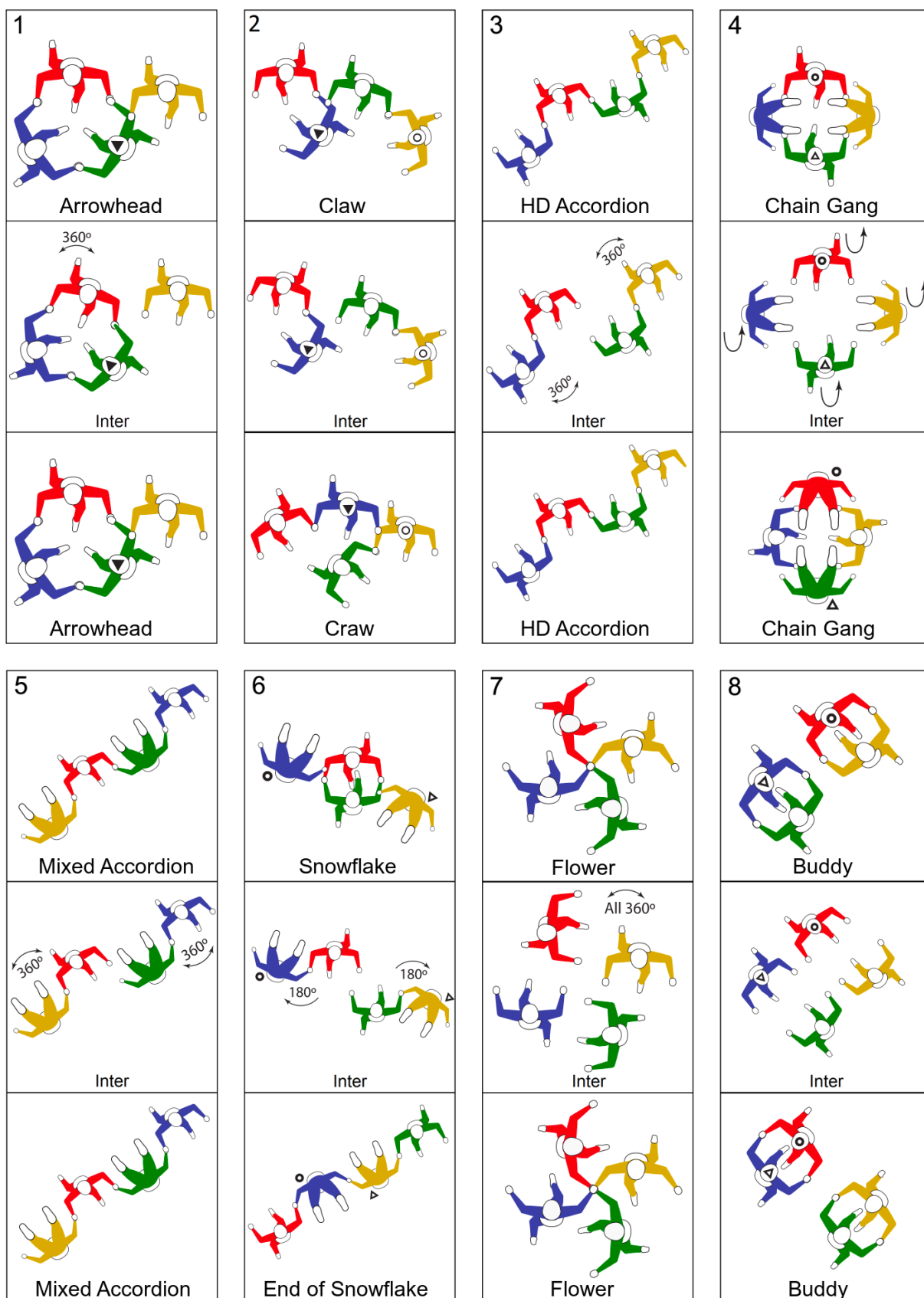


Chinese Tee

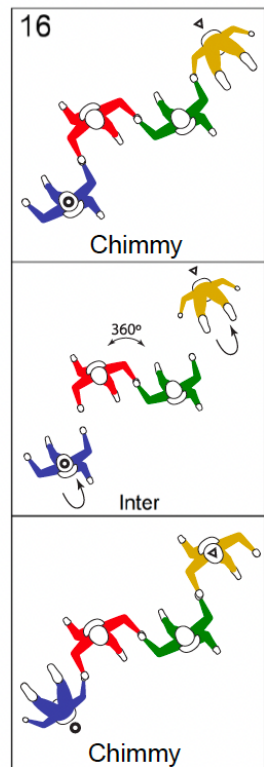
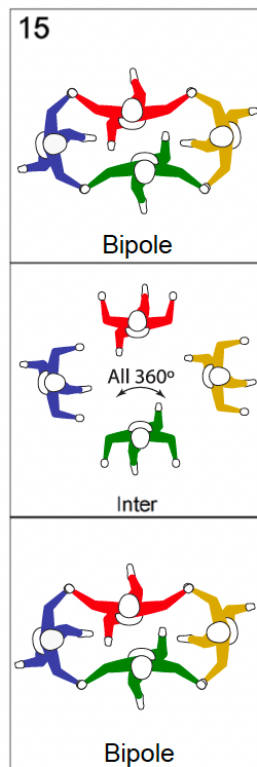
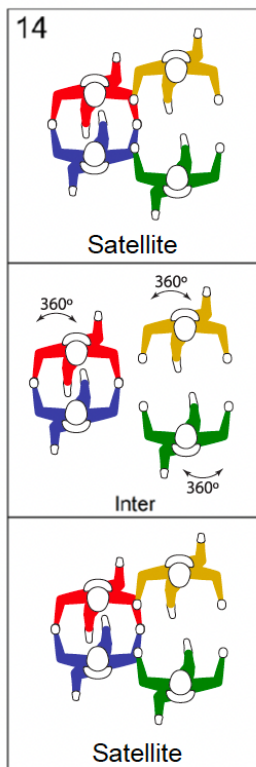
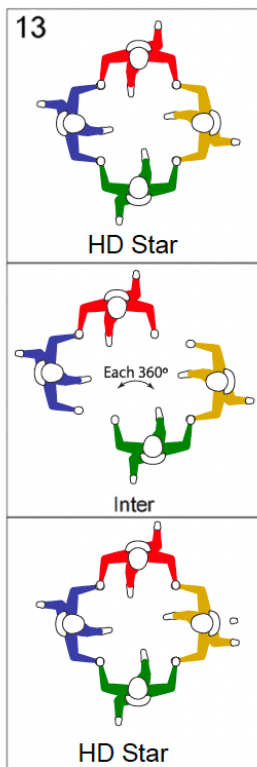
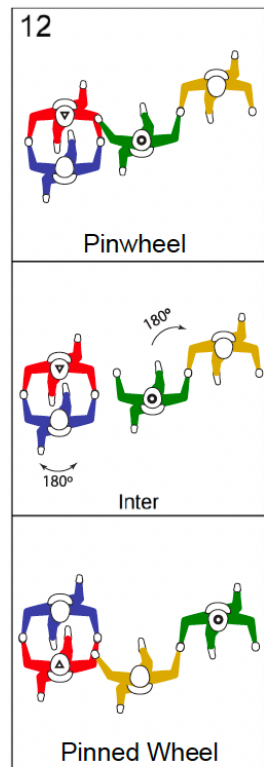
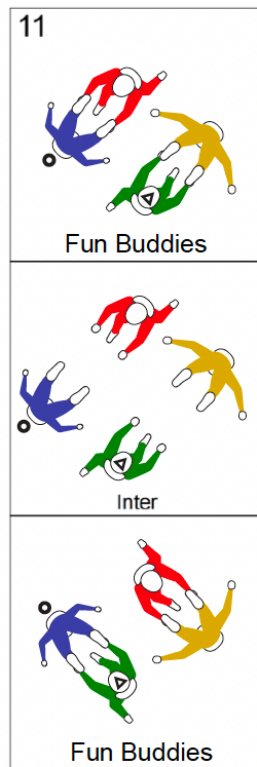
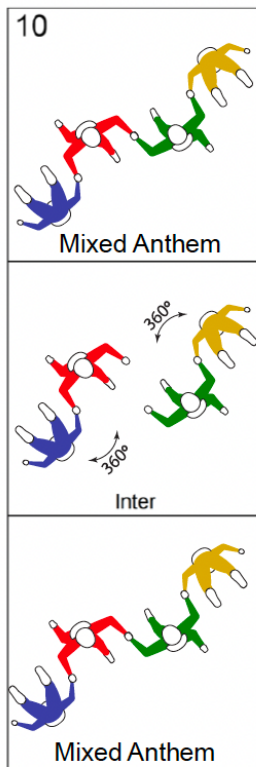
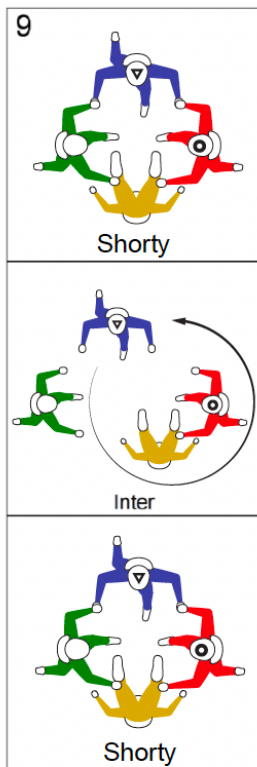
ANNEX B - CURRENT FORMATION SKYDIVING 4-WAY RANDOM POOL

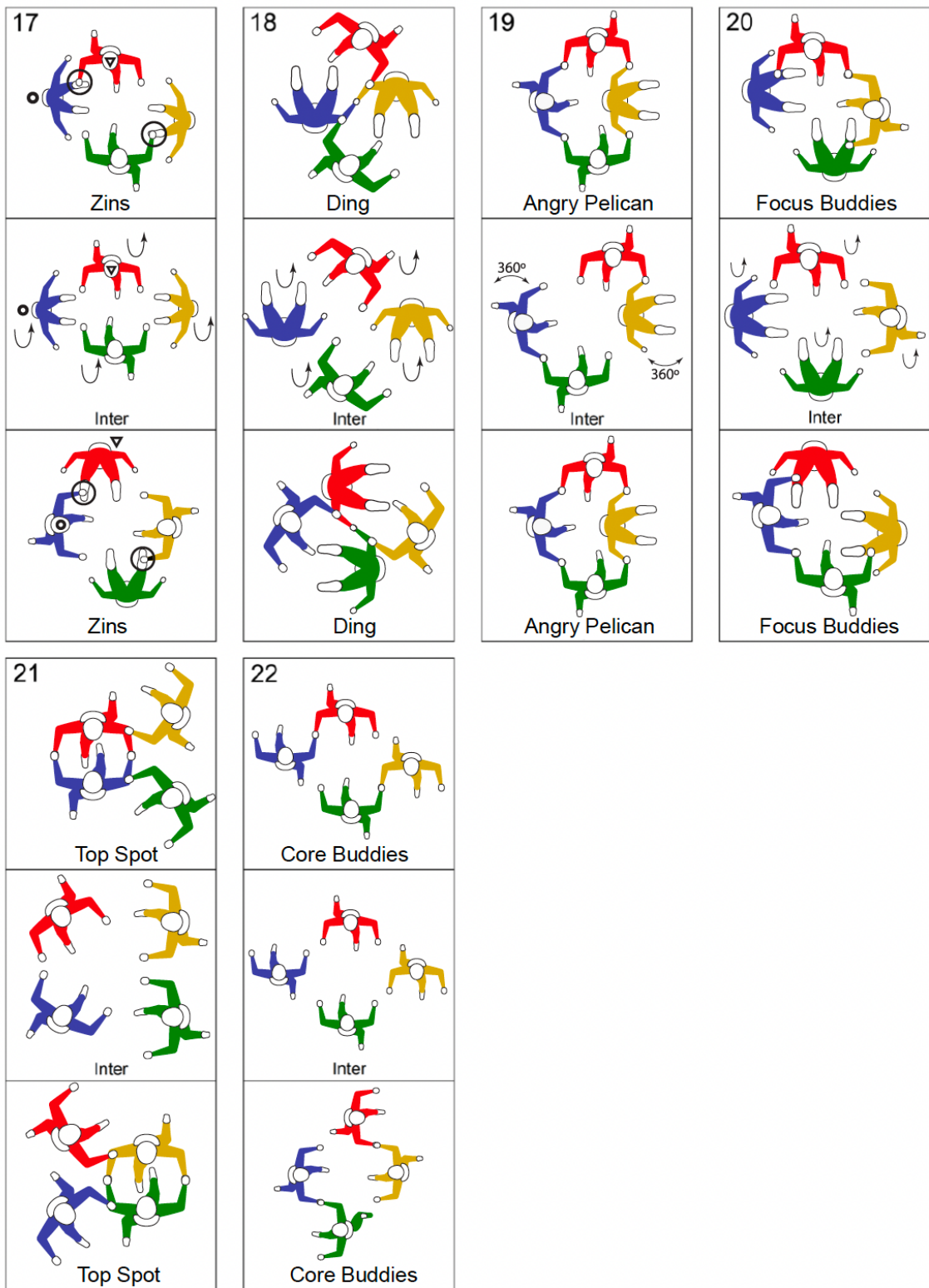
A  Unipod	B  Stairstep Diamond	C  Murphy Flake	D  Yuan
E  Meeker	F  Open Accordion	G  Cataccord	H  Bow
J  Donut	K  Hook	L  Adder	M  Star
N  Crank	O  Satellite	P  Sidebody	Q  Phalanx

ANNEX E - CURRENT VERTICAL FORMATION SKYDIVING 4-WAY BLOCK POOL



Images Copyright United States Parachute Association

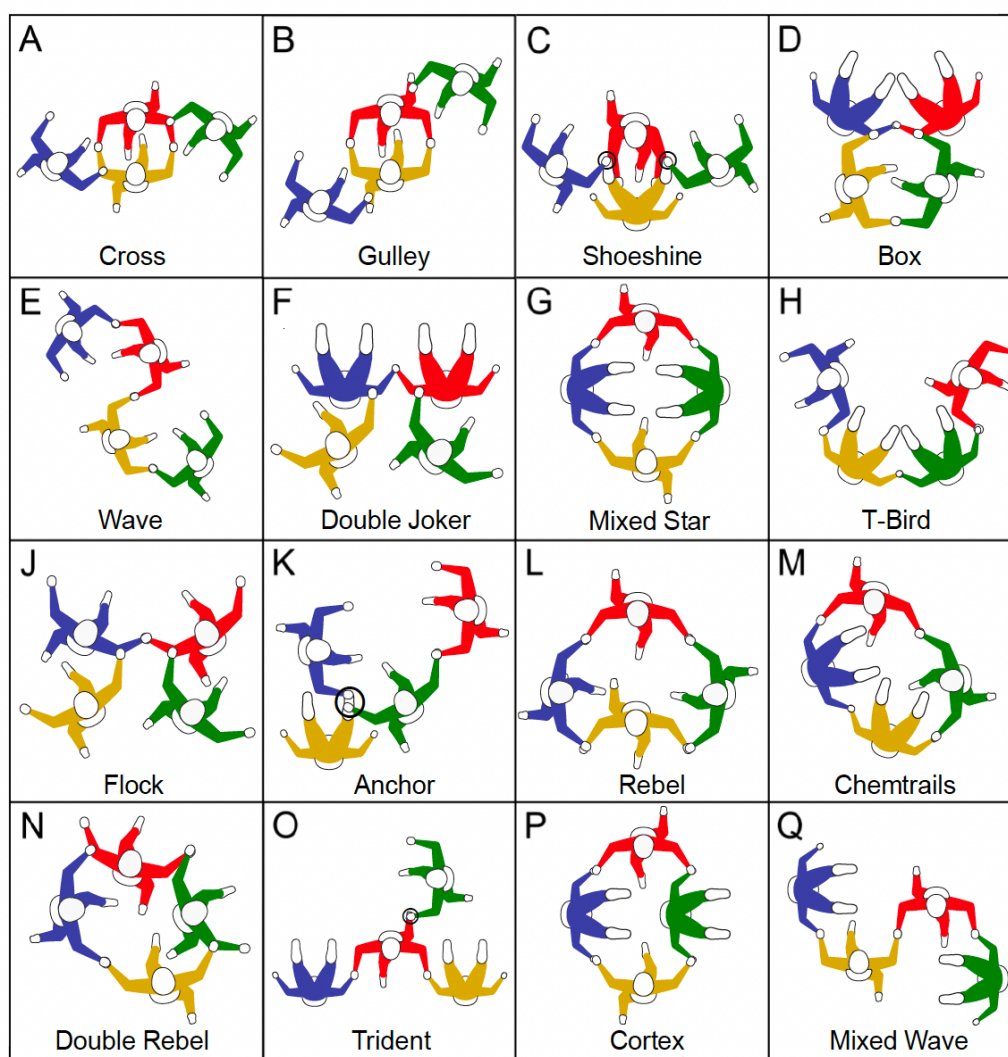




Note: A circle denotes a foot grip (ref. Competition Rules 2.2)

 **USPA** Images Copyright United States Parachute Association

ANNEX F - CURRENT VERTICAL FORMATION SKYDIVING 4-WAY RANDOM POOL



Note: A circle denotes a foot grip (ref. Competition Rules 2.2)

 **USPA** Images Copyright United States Parachute Association