

**FORMAZIONI IN CADUTA LIBERA
CAMPIONATO ITALIANO 2009 ESORDIENTI
REGOLAMENTO**

1.TITOLO DELLA COMPETIZIONE

"Campionato Italiano Esordienti 2009 di Formazioni in Caduta Libera"

1.1 Scopi del Campionato:

- determinare la squadra Campione 2009 di F.C.L. a quattro Esordienti
- determinare la classifica nazionale delle squadre che competono;
- promuovere e sviluppare le F.C.L.
- 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.C.L.
- migliorare i metodi e la pratica di giudizio.

2.AUTORITA'

2.1 La competizione verrà condotta sotto l'autorità dell'Aero club 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 2009. 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 in paracadutisti uniti da prese.
- 3.2. 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
- 3.3. Corpo: consiste nell'intero competitore e il suo equipaggiamento
- 3.4. Dive Pool: consiste nell'insieme di figure libere spiegate negli annessi di questo regolamento.
- 3.5. Sottogruppo: consiste in uno o più paracadutisti uniti da una presa o da prese durante un blocco o un inter.
- 3.6. 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
- 3.7. 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.
- 3.8. Inter: è un requisito intermedio all'interno di un blocco, che va eseguito come rappresentato dalle figure.
- 3.9. Sequenza: consiste in una serie di formazioni previsti nell'esecuzione del lancio.
- 3.10. 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 preceduta da una separazione totale presentata chiaramente.
- 3.11. 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.
- 3.12. 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
- 3.13. 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.
- 3.12NV: Formazioni o separazioni totali non visibili sullo schermo a causa di condizioni meteorologiche o in relazione all'equipaggiamento del videomen, condizioni che non possono essere controllate.

3 GLI EVENTI

- 4.1. La disciplina comprende i seguenti eventi: gara a 4 elementi - quota di uscita: 3050 m. (10.000 ft.) tempo di lavoro 35 SECONDI
- 4.1.1. Solo per ragioni meteorologiche, e con il consenso del Capo Giudice, 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

4.2 Obiettivo dell' evento:

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

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

4.2.2 Determinazione dei Campioni

4.2.2.1 I Campioni 2009 di FCL 4 Esordienti sarà la squadra con il punteggio più alto ottenuto nei rounds completati.

4.2.3.2. 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.

4.3 Richiesta nella prestazione:

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

4.3.2 E' responsabilità della squadra presentare chiaramente ai giudici le formazioni e separazioni, eseguite correttamente.

4.3.3 Le formazioni valide non devono essere necessariamente simmetriche, ma devono essere eseguite in maniera controllata. Immagini allo specchio di libere o blocchi interi sono consentite.

4.3.4 Durante la sequenza e' richiesta la separazione totale tra due libere, tra 2 blocchi, tra un blocco e una libera

4.3.5 Dove sono indicati i gradi del giro, (180°-270°-360°-540°) questi indicano approssimativamente i gradi richiesti per completare l'inter prestabilito. I gradi indicano approssimativamente il valore della circonferenza del punto centrale del sottogruppo da presentare al punto centrale dell'altro sottogruppo.

4.3.6 Durante l'intermedio sono ammessi contatti o prese tra i sottogruppi

4.3.7 Dove sono indicati dei sottogruppi, questi devono rimanere intatti con le sole prese rappresentate

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

5 REGOLE GENERALI

5.1 Parità dei sessi: le squadre possono essere formate da elementi di entrambi i sessi,

5.1.1 Un competitore di FCL 4 Esordienti (incluso il videoman) può partecipare solo in UNA squadra di FCL 4 Esordienti, comprese quelle "fuori gara".

5.2 Rinuncia al lancio: il caposquadra può decidere di rinunciare al lancio per qualsiasi ragione pertinente, ed atterrare con la propria squadra con l'aeroplano. Dopo che un elemento della squadra ha lasciato l'aviomezzo, una volta dato il comando di "RUN IN", o di segnale verde di uscita il lancio sarà valutato ed il punteggio assegnato. Ad una squadra che ha deciso di atterrare con l'aeroplano dovrà essere data al più presto una nuova opportunità di lanciarsi. (riferimento al codice sportivo 5.1.1).

5.3 Il sorteggio

- 5.3.1 Il sorteggio delle sequenze avverrà sotto la supervisione del Capo Giudice e alle squadre verranno date almeno 2 ore di tempo dopo la fine del sorteggio prima di poter iniziare la competizione.
- 5.3.2 Sorteggio della gara a 4 : tutte le libere (contrassegnate da lettere) e i **blocchi :2- 4- 6- 7- 8- 9- 19- 21** indicati negli annessi 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 o 4 formazioni,a seconda del numero raggiunto per primo
- 5.3.3 Uso della Dive Pool: all' interno dei 10 rounds di gara, ciascuna libera e ciascun blocco verranno estratti una sola volta. In caso siano necessari ulteriori rounds per lanci di spareggio, si useranno le formazioni non ancora estratte. Nel caso in cui non bastassero, il sorteggio verrà completato estraendo le formazioni mancanti da una nuova Dive Pool, escludendo le libere e i blocchi già estratti in quel round.
- 5.3.4 Una volta avvenuto il sorteggio,ai competitori sarà vietato l'uso del wind tunnel per tutta la durata della competizione.

5.4. L'ordine di lancio

- 5.4.1. In ogni evento, l'ordine di lancio per il primo round di gara sarà determinato dal sorteggio.
- 5.4.2. I rounds di semifinale e di finale saranno disputati in ordine inverso alla classifica

5.5 Trasmissione e registrazione aria – aria

- 5.5.1 Ogni squadra dovrà provvedere ad un video, al fine di poter giudicare il lancio. I videomen 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.
- 5.5.2 Secondo questo regolamento, un equipaggiamento video e' composto da un sistema video completo usato per filmare la prestazione in caduta libera, inclusa la telecamera, la cassetta, il registratore e la batteria. Tutti gli equipaggiamenti video dovranno essere in formato DIGITALE e PAL.
- 5.5.3 La sala di doppiaggio delle cassette video dovrà essere più vicina possibile alla zona di Atterraggio
- 5.5.4 Un Controllore Video verrà scelto dal Capo Giudice prima della conferenza dei giudici. Il Controllore dovrà verificare che l' equipaggiamento video di una squadra sia in regola. Controlli potranno essere effettuati in ogni momento durante la competizione, senza pero' interferire con la gara stessa. Se un sistema video non risponde ai requisiti richiesti verrà dichiarato inutilizzabile per l' intera competizione.
- 5.5.5 Dopo aver filmato ogni lancio, il videoman dovrà prima possibile portare al Capo Giudice o al suo designato tutto l' apparato usato per quel lancio. Il suo nastro verrà usato per giudicare la squadra.
- 5.5.6 Solo una cassetta video dovrà essere doppiata e giudicata. Un secondo video potrà essere utilizzato esclusivamente in caso di NV (non giudicabile per motivi meteorologici o di difetti tecnici della telecamera).
- 5.5.7 Un Pannello di Revisione Video verrà formato prima dell' inizio dei lanci di prova e sarà composto da: Capo Giudice- Direttore di Gara.Le decisioni prese dal pannello sono definitive e non possono essere discusse o cambiate.
- 5.5.8 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.

5.6 Procedimenti di uscita

- 5.6.1 Non ci sono altre limitazioni all'uscita che quelle imposte dal Capo Pilota per motivi di sicurezza.
- 5.6.2 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 (esempio:luce verde)

5.7 Punteggio.

- 5.7.1 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.
- 5.7.2 Il punto sarà assegnato solo a formazioni, inter o separazioni totali in cui l' immagine video sia giudicabile.
- 5.7.3 Verrà tolto un punto dal punteggio totale spiegato nel 5.7.1 per ogni infrazione commessa nel tempo di lavoro di ogni round, ad eccezione del caso di una formazione omessa, in cui verranno tolti tre punti per ogni omissione. (Nel caso in cui sia l'inter che la seconda figura del blocco risultino omessi,si considerano come un'unica omissione) Ad eccezione anche nel caso in cui avvenga una penalità nella prima figura di un blocco e si continui con l'inter, questa viene considerata come un'unica penalità e verrà tolto un punto dal totale, sempre che l'inter rispetti I requisiti per chiudere la formazione seguente e non ci siano state altre penalità durante l'inter. (NDR:in caso di formazione omessa i punti tolti dal totale sono 4: 1 non assegnato + 3 di penalità). Il punteggio minimo per ogni lancio e' zero punti.
- 5.7.4 Il giudizio dei gradi e della direzione dei punti centrali dei sottogruppi verrà effettuato applicando all'immagine video presentata il sistema di visione in due dimensioni (senza la profondità).

5.8 Rejumps

- 5.8.1 Nel caso in cui le formazioni, inter, o separazioni totali non siano giudicabili a causa delle condizioni meteorologiche o di fattori relativi all' equipaggiamento del videoman, l' immagine 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 o del videoman a vantaggio della squadra, nel qual caso non verrà assegnato alcun rejump e il punteggio di quel lancio sarà zero.
- 5.8.2 Contatto o interferenze tra i competitori (per cui anche squadra e videoman) non sono motivo di richiesta di rejump da parte della squadra.
- 5.8.3 Avverse condizioni atmosferiche durante un lancio non sono motivo di reclamo. Potrà comunque ,per questo motivo, essere assegnato un rejump a discrezione del Capo Giudice.
- 5.8.4 Problemi nell' equipaggiamento di un competitore **escluso l'equipaggiamento video** non sono motivo di richiesta di rejump da parte della squadra.

5.9 Lanci di prova

- 5.9.1 Per ogni evento ,ad ogni squadra verrà data la possibilità di 1 lancio di prova prima dell' inizio del sorteggio. Verrà utilizzato lo stesso tipo di aereo e lo stesso sistema di giudizio della competizione. Il lancio di prova è facoltativo.
- 5.9.2 Il Capo Giudice comporrà 2 sequenze da usarsi durante il lancio di prova.

- 5.9.3 Solo le squadre che proveranno le sequenze indicate al punto 5.9.2 riceveranno una valutazione e conseguente punteggio. Ogni squadra che dimostrerà una sequenza diversa sarà considerata valutata, anche se non riceverà nessun punteggio.
- 5.9.4 La squadra potrà essere composta solo da elementi che non abbiano mai partecipato a un Campionato Italiano di FCL nelle categorie superiori, ad eccezione del videoman.**
- 5.9.5 La squadra vincitrice passerà di diritto alla categoria superiore (Intermedi o Assoluti)**
- 5.9.6 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.**

6.0 IL CAMPIONATO ESORDIENTI

comprende i seguenti rounds:

Gara a 4 elementi : N:10 rounds

- 6.1.1 I primi 8 rounds vengono considerati rounds di selezione. Se non viene completato un round di selezione (per motivi meteorologici), questo verrà completato al più presto possibile, comunque dopo che sarà terminato il round in corso. Se al termine del tempo previsto per I rounds di selezione questi non sono stati interamente completati non partirà il round di semifinale (9) ma il round seguente e la classifica da considerare sarà basata solo sui rounds completati.
- 6.1.2 Il round di semifinale consiste nel round n.9 o quello seguente ai rounds di qualificazione completati, a cui parteciperanno tutte le squadre Il round di finale consiste nel round n.10 o quello seguente alla semifinale, a cui parteciperanno tutte le squadre
- 6.1.3 Il Regolamento richiede che debba essere messo a disposizione degli atleti il tempo necessario al completamento del 10 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.
- 6.1.4 Al fine di rendere valido il Campionato è necessario il completamento di almeno 1 round
- 6.1.5 Allo scopo di rendere valido il Campionato Esordienti, le squadre partecipanti devono essere almeno 4, escluse quelle fuori gara.
- 6.2 Reclami**
- 6.2.1 Ogni reclamo dovrà essere presentato unitamente ad una cauzione di 50 euro, restituibile soltanto in caso di accoglimento del reclamo stesso.
- 6.3 Determinazione dei Campioni Esordienti**
- 6.3.1 Sarà dichiarata Campione Italiana Esordienti la squadra con il punteggio più alto al termine dei rounds completati.

7.0 IL SISTEMA DI GIUDIZIO

- 7.1 Il lancio di prova ufficiale e i lanci di gara saranno giudicati appena il videoman provvederà a consegnare la ripresa del lancio.
- 7.2 Cinque giudici dovranno valutare la prestazione di ogni squadra.
- 7.3 I giudici guarderanno ogni lancio al massimo per tre volte a velocità normale.
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

7.4 I giudici dovranno usare un sistema di giudizio elettronico (tipo Omniskore) per stabilire la loro valutazione della prestazione. Alla fine del tempo di lavoro verrà applicato il fermo-immagine in ogni visione, basato sul tempo misurato esclusivamente nella prima visione. I giudici potranno correggere la loro valutazione anche dopo che il lancio sia stato giudicato. Il punteggio è ufficiale dopo che il Capo Giudice ha firmato la fiche di gara. Tutti i giudizi individuali di ogni giudice dovranno essere pubblicati.

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

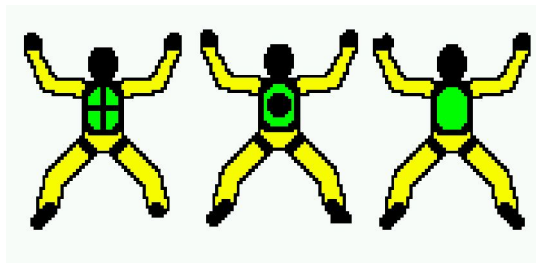
- o dare valida la formazione e assegnare il punto
- o dare la formazione omessa
- o determinare la situazione di NV

7.6 Se i giudici non possono determinare l'inizio del tempo di lavoro, questo inizierà nel momento in cui il videoman si stacca dall'aereo e il punteggio di quel lancio della squadra sarà penalizzato del 20%., arrotondato in basso.

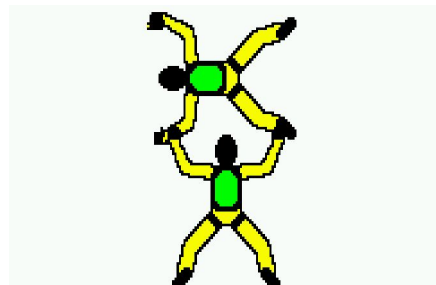
8. DEFINIZIONI DEI SIMBOLI

8.1 Le spiegazioni riguardo i simboli contenuti nella Dive Pool sono i seguenti:

8.1.1 Indica la chiarificazione degli intenti



8.1.2 Ogni presa in side-body richiede una presa sul braccio ed una sulla gamba della STESSA persona.



8.1.3 Visualizzazione delle posizioni della prese.

