



FIPAS
Federazione
Italiana
Paracadutismo
Sportivo



CAMPIONATO ITALIANO 2009

DISCIPLINE ARTISTICHE

1. AUTORITÀ

- 1.1.** La competizione sarà condotta sotto l'autorità garantita dall'AeC d'Italia, in rispetto al RSN, in accordo con i regolamenti del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale, e Sezione 5 - come approvato dall'IPC e convalidato dalla FAI - e da queste regole. Tutti i partecipanti accettano queste regole e i regolamenti FAI nel momento stesso in cui s'iscrivono alla gara.

2. DEFINIZIONI DI PAROLE E FRASI USATE IN QUESTE NORME

- 2.1. Squadra:** una squadra di Freestyle Skydiving è composta dall'Atleta (performer) e dal suo Operatore Video (Free Fall Videographer), una squadra di Freeflying è composta di 2 Atleti e un Operatore Video.
- 2.2. Heading:** la direzione verso cui è rivolta la parte anteriore del busto (il petto) dell'atleta
- Grip:** un contatto stazionario chiaramente riconoscibile della/e mano/i di un performer su una specifica parte del corpo dell'altro performer, effettuato in modo controllato.
- Dock:** un contatto stazionario chiaramente riconoscibile del/i piede/i di un performer su una specifica parte del corpo dell'altro performer, effettuato in modo controllato.
- Separazione Totale:** è quando tutti i competitori mostrano nello stesso tempo il rilascio delle prese e degli appoggi, e nessuna parte delle loro braccia e gambe hanno contatto con un altro corpo.
- 2.2. Movimento (figura):** un cambiamento nella posizione del corpo e/o una rotazione intorno ad uno o più assi, o una posa statica. (Vedi Addendum B)
- 2.4. Routine:** una sequenza di movimenti (figure) compiuta durante il tempo di lavoro
- 2.5. Compulsory Routine:** una routine in cui la squadra deve dimostrare predeterminate capacità.
- 2.6. Free Routine:** una routine in cui i movimenti sono interamente a discrezione della squadra.
- 2.7. Tempo di lavoro:** il periodo, durante un salto, in cui le squadre devono svolgere la loro routine. Il tempo di lavoro inizia nell'istante in cui un elemento della squadra si stacca dall'aeromobile. Il tempo è determinato dai giudici e termina dopo un periodo prefissato, come specificato nel paragrafo 3.1.

3. LE GARE

3.1. La specialità comprende le seguenti competizioni:

- Freestyle Skydiving, altezza d'uscita 13.000 piedi – 3.960 m - AGL, il tempo di lavoro è di 45 secondi
- Freeflying, altezza uscita 13.000 piedi - 3960 m - AGL, il tempo di lavoro è di 45 secondi

Per il round 2 e 5 di FF (speed rounds) il tempo di lavoro è di 35 secondi.

3.1.1 Per le gare di Freestyle e Freeflying è prevista una unica categoria.

3.2 Obiettivo delle competizioni

3.2.1. L'obiettivo della Squadra è di registrare una sequenza di movimenti in caduta libera con i meriti tecnici e artistici più elevati possibile

4. ROUTINES

4.1. **La competizione** si articola in ROUTINE OBBLIGATORIE e ROUTINE LIBERE

4.2. Numero di Rounds

4.2.1. Gara Completa:

Routine obbligatorie: 2 Rounds

Routine libere: 5 Rounds

4.2.2. Minimi di Gara: 1 Round

4.3. Ordine di lancio delle routine:

Deve essere: F – C – F – F – C – F – F

(C = routine obbligatoria, F = routine libera)

4.4. Finali

4.4.1. I primi 5 round saranno i round di selezione per i round di finale. Se i round di selezione non sono completati al previsto tempo di inizio dei round finali, essi inizieranno senza tener conto del numero di round completati. Per i round finali, sono considerati solo i piazzamenti ottenuti dai round completati.

4.4.2. I rounds 6° e 7° saranno i round finali; vi potranno accedere metà delle squadre iscritte per ogni evento. Il numero minimo di partecipanti ai round finali è di 4 squadre per ogni evento. Questo taglio non influenza l'ordine di lancio delle routine come stabilito in 4.3

4.4.3. Se due o più squadre hanno conseguito lo stesso punteggi, sarà applicato il seguente criterio di scelta per determinare l'ingresso nei round finali:

- i) Il migliore punteggio, poi il secondo miglior punteggio, e poi il terzo miglior punteggio, di qualsiasi round di libere terminato.
- ii) Il miglior punteggio, poi il secondo miglior punteggio di qualsiasi round di obbligatorie completato

4.5 Squadre

4.5.1. Le squadre possono essere formate di elementi di entrambi i sessi.

5. REGOLE GENERALI

5.1. Procedure d'uscita: non ci sono limitazioni riguardo all'uscita, eccetto quelle imposte dal Capo Pilota per motivi di sicurezza.

5.1.1. Quando un membro del team ha lasciato l'aereo, il lancio sarà valutato e verrà assegnato un punteggio.

5.2 Ordine di Lancio

5.2.1. L'ordine di lancio iniziale sarà estratto a sorte e mantenuto fino all'inizio dei Round di Finale.

5.2.2. Dopo il Round (5) inizierà la Finale. I Round Finali saranno eseguiti in ordine inverso di classifica, solo laddove questo sia possibile. In questo caso, la classifica sarà aggiornata dopo ciascun break che segue il completamento d'ogni round.

5.2.3. Questo sistema sarà mantenuto per tutta la competizione, eccetto che per ogni cambiamento logistico ritenuto necessario dal Capo Giudice e dal Direttore di Gara.

5.3. Rinuncia al lancio

5.3.1. Una Squadra può scegliere di rinunciare a saltare per qualsiasi ragione pertinente e può atterrare con l'aereo. Se un lancio viene interrotto, e il Direttore di Gara decide che la ragione è pertinente, deve essere ridata al più presto alla Squadra una nuova opportunità di saltare.

5.4. Routine Obbligatoria

5.4.1 La R. O. consiste in un certo numero di Sequenze di Movimenti Obbligatorie o Random, estratte a sorte dai pools, come descritti nei rispettivi Addendum A come segue:

5.4.1.1 Per FS: tutte le routine obbligatorie sono costituite da 4 Sequenze obbligatorie, l'ordine secondo il quale queste routine obbligatorie devono essere eseguite è descritto nello specifico Addendum A.

5.4.1.2. Per il FF: ogni Compulsory Round Speed consiste in 5 sequenze obbligatorie random. L'ordine in cui le Squadre dovranno eseguire tali Sequenze Random, viene stabilito mediante sorteggio.

5.4.2. L'ordine d'esecuzione delle sequenze obbligatorie è stabilito mediante sorteggio.

5.5. Il sorteggio

5.5.1 Il Capo Giudice supervisionerà il sorteggio delle Sequenze obbligatorie. Alle Squadre sarà concesso un periodo di almeno un'ora fra la fine del sorteggio e l'inizio della competizione.

5.5.2. Le Sequenze Compulsory saranno estratte in questo modo, tutte le Sequenze, come descritte nell'Addendum A, saranno introdotte in un contenitore. Ogni round consiste di 5 Sequenze obbligatorie, secondo quanto descritto nel paragrafo, 5.4.1.2. Tali sequenze saranno estratte a sorte una alla volta dal contenitore, e una volta uscite non saranno più reinserte.

5.6. Routine Libera

Il contenuto d'ogni R.L. è scelto interamente dalla squadra

5.6.1. Alle squadre è richiesto di consegnare una descrizione delle loro routine libere al Capo Giudice prima dell'inizio della competizione. Questa descrizione dovrebbe includere la loro stima del valore di difficoltà delle loro routine libere. A tale scopo il Capo Giudice dovrebbe provvedere ad una scheda "Dama Sheet" (vedi Addendum D). Il non provvedere ad una "Dama Sheet" non ha influenza sul punteggio. Deviazioni dalla "Dama Sheet" non influenzeranno il punteggio.

5.7. Registrazione Air-to-Air

5.7.1. L'Operatore Video in caduta libera assicurerà al filmato tutta la chiarezza necessaria perché si possa giudicare il salto e la performance possa essere mostrata a terzi.

5.7.2. Ai fini di questo regolamento, "l'equipaggiamento video in caduta libera" dovrà consistere in un sistema video completo, utilizzato per registrare e mostrare in video la performance della squadra, e comprenderà: solo una videocamera, videocassette, e batteria. L'equipaggiamento video deve essere in condizione di inviare un segnale digitale PAL per mezzo di una connessione IEEE 1394 (firewire) o una connessione video compatibile. La camera dovrà essere fissata al casco. Non sono leciti, durante i lanci di gara, effetti di rollio, inclinazione o beccheggio, regolazioni meccaniche o digitali dello zoom, o qualsiasi effetto digitale (escluso "steady-shot o altri sistemi di stabilizzazione dell'immagine). La inosservanza di tali requisiti comporterà un punteggio di zero (0) punti per la squadra

5.7.3. Un Controllore Video sarà nominato dal Capo Giudice prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il C.V. sarà responsabile di assicurare che la velocità di scorrimento di tutti gli equipaggiamenti video operi correttamente e in tempo reale durante tutta la competizione.

5.7.4. L'equipaggiamento per il Lancio di Prova ufficiale o per la Competizione, prima di essere usato deve essere presentato al Controllore Video per l'ispezione. Se qualche equipaggiamento video non risponde ai requisiti di performance stabiliti dal Controllore Video, tali equipaggiamenti saranno dichiarati inutilizzabili per la competizione. Dopo l'ispezione iniziale, il Controllore Video può riesaminare qualsivoglia equipaggiamento video ritenga opportuno, in un momento che non interferisca con la performance della Squadra e nel modo determinato dal Giudice alla Prova o dal Capo Giudice.

5.7.5. Al più presto possibile dopo ogni lancio, l'operatore video deve consegnare l'equipaggiamento video (inclusa la videocassetta usata per registrare quel salto) al Capo Giudice o all'Organizzatore, perché possa essere riversato.

5.8. Prima dell'inizio del Lancio Prova Ufficiale sarà stabilito un Pannello di Revisione Video (VRP), formato dal Capo Giudice, il Direttore di Gara e il Controllore Video. Le decisioni prese dal VRP sono inderogabili e non possono essere soggette a reclami o revisioni.

5.9 Rejumps

5.9.1. Nel caso in cui la prova video è considerata insufficiente ai fini del giudizio, dalla maggioranza del Pannello dei Giudici, l'equipaggiamento video sarà consegnato direttamente al VRP per decidere le condizioni e circostanze di tale situazione. In questo caso una situazione di rejump sarà assegnata come in seguito:

5.9.1.1. nel caso in cui il VRP determina che vi è stato un abuso intenzionale delle regole da parte della squadra, non verrà assegnato alcun rejump e la squadra riceverà un punteggio di zero (0) punti per quel lancio

- 5.9.1.2. Nel caso in cui il VRP determina che l'insufficienza della prova video è dovuta a condizioni meteo, od altra causa non controllabile dalla squadra, sarà assegnato un rejump.
- 5.9.1.3. Nel caso che il VRP determina che l'insufficienza della prova video è dovuta a fattori che potevano essere controllati dalla squadra, non sarà assegnato alcun rejump e la squadra riceverà un punteggio basato sulla prova video disponibile.
- 5.9.2. Contatto od altri tipi di interferenza tra competitori e/o l'operatore video nella squadra non saranno motivo di rejump.
- 5.9.3. Problemi con l'equipaggiamento dei competitori (escluso l'equipaggiamento video) non saranno motivo di rejump.
- 5.9.4. Avverse condizioni meteo durante il lancio non sono motivo di protesta. Comunque, un rejump può essere assegnato causa condizioni meteo avverse, a discrezione del capo Giudice.

5.10 Routine Obbligatoria Freestyle

- 5.10.1. I Giudici attribuiscono al Performer e il Camera Flyer un punteggio fra 0 e 10, fino a un punto decimale, per ognuna delle 4 Sequenze Compulsory, usando le seguenti linee guida:

10 punti	Movimento eseguito e filmato fluidamente
8 punti	Errori minori nella forma (punte non tese nel freestyle, ginocchia piegate, leggermente fuori asse, leggera instabilità ecc.) e/o nel lavoro video (momentanee perdite di immagine, fuoco, inquadratura, occasionali errori di distanza)
7 punti	Inizio o fine della sequenza non eseguito da posizione statica
6 punti	Inizio e fine della sequenza non eseguiti da posizione statica
5 punti	Errori nella forma (circa 45° fuori asse, instabilità, rotazioni insufficienti ecc.) e/o lavoro video (perdita di immagine, fuoco inquadratura o distanza errata per non più del 20% del tempo di lavoro)
3 punti	Errori maggiori nella forma (circa 90° fuori asse, grande instabilità, insufficienti rotazioni ecc.) e/o del lavoro video immagine di livello inferiore per circa il 50% o più del tempo di lavoro)
0 punti	Movimento non identificabile o immagine video inutilizzabile

- 5.10.2. Non sarà attribuito punteggio ai movimenti che non fanno parte delle sequenze estratte a sorte per quello specifico Round Obbligatorio. I Giudici assegneranno un punteggio solo alle sequenze riconoscibili, eseguite nell'ordine estratto. I Giudici iniziano a valutare una sequenza nel momento in cui ritengono che il Performer stia provando ad eseguirla. Un secondo tentativo non riceverà punteggio.

5.11 Routine Libera di Freestyle Skydiving

- 5.11.1 Per ciascuno dei 4 criteri di giudizio, i Giudici assegnano un punteggio compreso fra 0 e 10, espresso fino ad un punto decimale, utilizzando le seguenti linee guida.

Difficoltà

Consiste nell'ammontare totale della difficoltà delle prestazioni, dello stile, dei movimenti e delle transizioni, compiuti dall'Atleta e dall'Operatore Video in modo combinato. Possono essere usate le seguenti linee guida:

10 punti la routine è composta soltanto di movimenti molto difficili

8 punti la routine è per lo più composta di movimenti difficili

5 punti la routine è per lo più composta di movimenti moderatamente difficili

3 punti la routine è per lo più composta di movimenti facili

0 punti la routine è priva di movimenti che abbiano qualche difficoltà

Esecuzione

10 punti La routine è svolta in modo fluido con errori non degni di nota.

8 punti La routine è fluida, eccetto un errore grave o diversi minori o imperfezioni nella forma del corpo.

5 punti. La routine mostra qualche errore maggiore oppure è svolta per lo più forma del corpo non buona e con vari errori minori.

3 punti La routine è piena d'errori e la forma del corpo non è buona.

0 punti Virtualmente nulla è svolto correttamente.

Artistico

I seguenti criteri devono essere considerati per il Giudizio.

- La routine dimostra un inizio ben determinato, una fine definita e la capacità di usare completamente il tempo di lavoro (uso del tempo).
- La routine mostra un'ampia varietà di capacità (varietà)
- C'è un alto livello di creatività dimostrato in: nuovi movimenti, coreografia originale e nuovi twist inseriti in movimenti già noti (creatività)
- La routine mostra un lavoro video interattivo che aggiunge attrattiva alla visione (video interattivo)
- La routine è piacevole ed esteticamente gradevole da vedere (piacevolezza).

Camera

Ognuno di questi criteri dovrà essere preso in considerazione per il giudizio.

- Sullo schermo appare costantemente un'immagine fluida e stabile
- L'atleta è sempre inquadrato
- E' usata una varietà d'angoli di ripresa con attenzione alla linea del sole
- Sono svolti movimenti in interazione con l'atleta
- Originalità (punteggio da assegnare solo se effettiva)

5.12. Routine Obbligatorie Veloci in Freefly (Round 2 e 5)

5.12.1 Il punteggio sarà assegnato secondo queste modalità:

5.12.1.1 Random valida: è una Random correttamente eseguita secondo l'ordine estratto e che, esclusa la prima Random dopo l'uscita, deve essere preceduta da una separazione totale. Il filmato deve mostrare chiaramente tutte le Random e tutte le separazioni totali.

5.12.1.2 Ogni Random, eseguita nel tempo, riceverà (1) un punto. Ripetendo più volte la sequenza estratta nel tempo stabilito, le squadre potranno continuare a far punti.

5.12.1.3 Ogni sequenza Compulsory non correttamente eseguita, o non giudicabile, comporterà un punteggio di (0) zero punti.

5.12.1.4. La non realizzazione della separazione totale fra due Sequenze Compulsory comporterà la deduzione di (1) un punto.

5.12.1.5. L'omissione di una sequenza Compulsory comporterà la deduzione di (2) due punti. Per omissione s'intende uno di questi casi:

- manca una Random dalla Sequenza estratta
- non viene mostrato un chiaro intento di costruire la Random corretta, viene bensì presentata un'altra formazione e tale sostituzione arreca un vantaggio alla squadra.

5.12.1.6. Il minimo numero di punti per il Compulsory Round Speed è di zero (0) punti.

- 5.12.1.7. La maggioranza dei giudici deve essere d'accordo sulla valutazione delle Random corrette, incorrette, non giudicabili, sulla separazione totale e sulle omissioni.
- 5.12.1.8. Calcolo dei punteggi: tutti i punteggi verranno ricalcolati secondo la seguente formula. Viene considerato il totale delle formazioni eseguite più uno (1). Il risultato verrà elevato alla quarta (^4). Di tale risultato verrà calcolato il logaritmo naturale e verrà sottratto due (2). La formula sarà: $MAX\{LN[(Numero\ di\ punti\ eseguiti+1)^{3,68}]-2,0\}$. Verrà poi considerato il valore maggiore fra il risultato dell'equazione o il valore 0 (zero).
Il risultato sarà arrotondato al primo decimale, come stabilito al par. 5.14.7.

Tabella del punteggio del round obbligatorio (veloce)

Punti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Punteg.	0,55	2,04	3,10	3,92	4,59	5,16	5,65	6,09	6,47	6,82	7,14	7,44	7,71

Punti	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Punteg.	7,97	8,20	8,43	8,64	8,84	9,02	9,20	9,38	9,54	9,70	9,80	9,99	10,13

5.13. Routine Libera Freestyle

- 5.13.1 I giudici assegneranno ai seguenti criteri di giudizio un punteggio fra 0 e 10, espresso fino ad una cifra decimale, tenendo conto delle seguenti linee guida;

TECNICA

Difficoltà. Consiste nel grado di difficoltà di tutti i movimenti e le transizioni del salto.

Capacità di movimento. Capacità di muoversi in verticale, orizzontale, e con rotazioni multiple trovandosi in orientazione invertita, diagonale, orizzontale, verticale o qualsiasi altra orientazione.

Precisione, controllo. Capacità di combinare le prestazioni tecniche dei due Atleti in modo tale che rimangano in stretta prossimità durante l'intera routine e/o creare complessi effetti di movimento.

Lavoro di Squadra. Capacità di combinare le prestazioni tecniche degli Atleti, rimanendo in stretta prossimità reciproca durante tutta la routine e/o creare complessi effetti di movimento

Esempi relativi alla Tecnica:

- gli Atleti mantengono stretta prossimità durante tutti i movimenti
- Vengono utilizzate tutte le superfici: (es. si vola di pancia, di schiena, in piedi, a testa in giù e di lato).
- Sono dimostrate costante interazione e lavoro di squadra.
- La routine presenta un'ampia varietà di capacità.

PRESENTAZIONE

Coinvolgimento visivo. La routine cattura costantemente l'attenzione degli spettatori grazie alla sua varietà dinamica, intrattenendo senza diventare eccessiva o superflua.

Originalità. Coreografie creative nella varietà

Composizione. Un'immagine video bilanciata, ben composta, dinamica e interattiva, che usa una varietà di tecniche fotografiche tali da rendere interessante la visione.

Lavoro di Squadra. Una routine che dimostra capacità ben combinate di tutti i tre membri del team.

Esempi relativi alla Presentazione

- Capacità di utilizzare elementi del panorama a terra, nuvole e /o effetti luce per valorizzare il video.
- La routine ha un inizio definito, un buon uso del tempo di lavoro e una fine definita.

- La routine scorre in modo gradevole. E' dimostrato un alto livello di creatività nel senso di nuovi movimenti, coreografie originali, introduzione di nuovi twist in movimenti già noti.
- La routine è gradevole ed esteticamente piacevole da vedere.

5.14. Regole di giudizio

- 5.14.1. I salti saranno giudicati utilizzando registrazione video Aria - Aria
- 5.14.2. Un pannello formato da 5 giudici o, se impossibile, di almeno 3 Giudici, valuterà le performance delle squadre ai Campionati Italiani. Dove possibile, un round completo dovrà essere giudicato dallo stesso pannello.
- 5.14.2.1 Routine Obbligatoria: il giudizio sarà assegnato da tutti i giudici.
- 5.14.2.2. Routine Libere (valido per 5 Giudici): due Giudici valuteranno i criteri di difficoltà e d'esecuzione per Freestyle, e il criterio tecnico per il Freefly.
Tre Giudici valuteranno il criterio artistico e di lavoro video, per Freestyle, e il criterio di presentazione per il Freefly.
- 5.14.3. I Giudici guarderanno ogni lancio al massimo due volte alla velocità normale. La seconda visione può essere evitata, se tutti i Giudici sono d'accordo.
- 5.14.4. Una persona nominata dal Capo Giudice o un Giudice, inizieranno a cronometrare quando un membro della squadra lascia l'aereo e fermeranno l'immagine a fine lavoro. Alla fine del tempo di lavoro, verrà fermata l'immagine di ogni visione, basata solo sul tempo della prima visione
- 5.14.5. Dopo la visione, ogni Giudice assegna al salto un punteggio preliminare per ogni sequenza obbligatoria o criterio di giudizio.
- 5.14.6. Per tutti gli eventi, il punteggio di ogni round (eccetto i Round Obbligatorie Veloci di Freefly) è calcolato come segue:
- Round Obbligatorie di Freestyle (per 5 Giudici): il punteggio più basso e quello più alto di ogni sequenza obbligatoria saranno eliminati e verrà calcolata la media fra i restanti tre punteggi senza arrotondamento. I punteggi così ottenuti saranno sommati, il risultato diviso per quattro, e arrotondato al primo decimale.
 - Round libere FR (per 5 Giudici): i punteggi per difficoltà ed esecuzione saranno sommati, e i rispettivi risultati saranno divisi per 4 senza arrotondamento. I punteggi per i criteri artistico e camera saranno sommati ed i rispettivi risultati saranno divisi per sei senza arrotondamento. Questi due risultati saranno sommati, divisi per due, poi arrotondati al primo decimale.
 - Round Obbligatorie di Freefly: vedi 5.12.2.7. (I punteggi saranno assegnati se attribuiti come corretti dalla maggioranza dei Giudici. Vedi 5.12.2.7.
 - Round Liberi di Freefly (per 5 Giudici): i punteggi per il criterio tecnico saranno sommati, il risultato sarà diviso per 2 senza arrotondamento. I punteggi per il criterio presentazione saranno sommati e il risultato diviso per 3 senza arrotondamento. Questi due risultati saranno sommati, divisi per due, infine arrotondati al primo decimale.
- 5.14.7. L'arrotondamento deve essere compiuto come segue: i valori intermedi devono essere convertiti da due decimali a uno, arrotondando alla decina più prossima, eccetto quando il secondo decimale si trovi esattamente a metà fra due valori. In tal caso sarà arrotondato al valore più alto dei due.
- 5.14.8. I punteggi di tutti i Giudici saranno sommati immediatamente dopo che ciascun Giudice ha assegnato il suo punteggio. Il risultato sarà controllato da almeno un Giudice.
- 5.14.9. I punteggi totali di ogni evento saranno calcolati sommando i punteggi ufficiali conseguiti dalla Squadra in tutti i round completati.
- 5.14.10. I punteggi di tutti i Giudici saranno pubblicati.

5.15. Lanci Prova

- 5.15.1. A ogni squadra sarà concesso 1 lancio di prova ufficiale prima dell'estrazione a sorte. Dovrà essere utilizzato lo stesso aeromobile, la stessa configurazione e lo stesso sistema di giudizio e assegnazione del punteggio che sarà usata in competizione

- 5.15.2. Per il lancio di prova: se la squadra presenta 4 Sequenze Obbligatorie (per FF 5 Sequenze veloci) a scelta, il salto sarà valutato dai giudici e il punteggio sarà esposto prima che la squadra faccia il suo primo lancio di gara. (Questo permette alla squadra di rendersi conto dei parametri di valutazione dei giudici)
- 5.15.3. Se, per il lancio prova, la squadra compie una Routine Libera, allora il lancio sarà giudicato e sarà assegnato un punteggio; per il Freestyle soltanto per il criterio di Difficoltà; per il Freestyle solo per la Tecnica. Questo risultato sarà reso noto solo alla Squadra.

6. CAMPIONI ITALIANI

I Campioni Italiani di Freestyle e i Campioni Italiani di Freestyle, sono le squadre con il più alto punteggio totale per tutti i round completati. Se due (2) o più squadre hanno eguale punteggio, i primi tre (3) piazzamenti saranno determinati da un lancio libero di spareggio. Se il pareggio esiste ancora, la procedura prevista al par. 4.4.3 sarà applicata (includendo tutti i round liberi completati) sino a quando si determina un chiaro piazzamento.

ADDENDUM – A RANDOMS FREEFLY 2009 RICHIESTE DI ESECUZIONE E CRITERI DI GIUDIZIO

CORPO

Prese possono essere tenute e attracchi possono essere posizionati su specifiche parti del corpo, come segue:

- Testa: la parte del collo sopra il collo.
- Spalla: la parte superiore del corpo tra il collo e la parte superiore del braccio
- Busto. Il corpo, incluse la spalla, e paracadute, escludendo braccia, gambe, testa e collo.
- Braccio. Il braccio completo dall'imbracatura del paracadute ,includendo la parte superiore del braccio, avambraccio, polso e mano (la spalla è esclusa).
- Parte superiore del braccio: la parte del braccio tra la spalla ed il gomito.
- Avambraccio: la parte del braccio tra il gomito ed il polso.
- Mano: la parte del braccio oltre il polso:
- Gamba. La gamba completa dall'imbracatura del paracadute, inclusa la parte superiore della gamba, ginocchio, parte inferiore, e piede.
- Parte superiore della gamba: la parte della gamba tra la bretella dell'imbracatura sulla coscia ed il ginocchio.
- Parte inferiore della gamba: la parte della gamba tra il ginocchio e la caviglia.
- Piede. La parte della gamba oltre la caviglia.
- Pianta: la parte del piede sul quale una persona poggia.

Per le sequenze obbligatorie, nessuna presa su qualsiasi parte dell'imbracatura del paracadute è autorizzata.

Per record di Freefly , prese e attracchi sono valide, se tenute sul braccio, la gamba, il busto o la testa.

L'ordine delle sentenze delle descrizioni dei Random non implicano un ordine di esecuzione dei requisiti.

RANDOM

FF1 - DOPPIO SPOCK - DOUBLE SPOCK

Un competitore è nella posizione Head Up (testa in su). L'altro competitore è in Head Down. Entrambi i competitori fanno una presa sulla sommità della testa dell'altro competitore

FF-2 VERTICAL COMPRESSED

Un competitore è in Head Up; l'altro competitore è in Head Down. Ciascun competitore fa una presa con la mano sulla gamba dell'altro competitore

La mano destra di ogni competitore deve trovarsi sulla gamba destra dell'altro competitore (o la mano sinistra sulla gamba sinistra).

FF 3 - SOLE-TO-SOLE

Un competitore è nella posizione Head Down; l'altro è in Head up. Viene eseguito un dock fra la pianta del piede di un competitore e la pianta del piede dell'altro competitore.

FF4 -DOPPIA GRIP VICEVERSA

Un competitore è in head-up, l'altro in head-down. I competitori mostrano una doppia presa mano con mano. Deve esserci una presa fra la mano destra di un competitore e la mano destra dell'altro competitore.

FF-5 DOPPIA GRIP HEAD DOWN

Entrambi i competitori sono in Head Down e mostrano una doppia presa di mano, mano dx con mano sx e mano sx con mano destra dell'altro competitore.

FF-6 TOTEM

Entrambe i competitori sono in posizione head up, rivolti in direzione opposta.

Un competitore mostra un appoggio di un piede sulla spalla., un piede su un lato della testa dell'altro competitore

Il piede sinistro del competitore in alto deve essere sulla spalla destra dell'altro competitore ed il piede destro del competitore in alto deve essere sulla spalla sinistra dell'altro competitore.

FF-7 BRUETTE

Un competitore è in posizione piatta, l'altro competitore è in posizione rovesciata (schiena rivolta in basso).

Il competitore in posizione piatta effettua una presa con una mano sulla gamba dell'altro competitore e con l'altra mano sul braccio (nello stesso lato della gamba sulla quale è la presa) dell'altro competitore.

FF-8 DOPPIA SIT CON PRESA DI PIEDI

Entrambi i competitori sono a testa in su. Un competitore mostra una doppia presa mano-piede. La mano sinistra deve trovarsi sul piede destro dell'altro competitore, la mano destra deve trovarsi sul piede sinistro dell'altro competitore.

FF-9 CATERPILLAR

Entrambi i competitori sono in posizione piana.

Un competitore mostra una presa della mano sinistra sulla gamba sinistra e la presa della mano destra sulla gamba destra dell'altro competitore.

FF-10 DOPPIA PRESA IN POSIZIONE HEAD UP

Entrambi i competitori sono in posizione head up.

I competitori mostrano una doppia presa mano contro mano con ogni competitore che impugna con la mano destra, la mano sinistra dell'altro competitore.

ADDENDUM - A
Movimenti obbligatori FREESTYLE 2009

- Tutte le sequenze devono iniziare e finire in posizione statica
- Ciascuna squadra dovrà assicurarsi che l'abbigliamento o la camera non disturbino la capacità dei Giudici di vedere chiaramente se i requisiti vengono soddisfatti (per esempio, se i giudici non possono vedere braccia o gambe tese, dovranno presumere che l'Atleta non abbia gambe o braccia tese).
- Le punte dei piedi devono essere tese.

FR-1. Giro sincronizzato sulla schiena

Giro sulla schiena:

- Si parte da una posizione layout, schiena a terra (back down)
- Deve essere eseguito un giro (in qualsiasi direzione)
- Un giro deve essere compiuto intorno all'asse verticale, senza basculare.
- Il giro deve essere fluido.
- Il busto deve essere teso e le gambe in linea con il busto, senza piegarsi a livello della vita
- La sequenza deve fermarsi in posizione layout, schiena a terra (back down)

Requisiti Video:

- La Camera deve mostrare il competitore di fronte all'inizio della sequenza e rimanere sul posto durante la sua esecuzione.
- La camera deve eseguire un giro sincronizzato con il competitore, mostrando un'immagine in cui il competitore resta statico e solo lo sfondo si muove.
- La camera deve essere sullo stesso asse verticale del competitore
- La camera deve mantenere la stessa distanza durante l'esecuzione della sequenza.

FR-2. Sequenza Robin Spin

Back Tracking

- Si parte da posizione Layout in orientamento in un percorso, in back down (schiena a terra) con un angolo che non eccede i 30°
- Le braccia sono diritte (crocifisso), con un angolo di 90° in rapporto al busto..
- Il busto deve essere diritto e le gambe in linea con il busto senza alcuna piega alla vita.
- Le gambe devono essere unite

Robin Spin

- Deve essere eseguito un minimo di cinque(5) giri completi di 360° entro 5 secondi
- Durante le rotazioni, le braccia del competitore devono stare divaricate, con un angolo tra i 60° ed i 90° rispetto al busto.
- Durante i giri, gli avambracci possono essere piegati Le braccia formano la forma di un propulsore.
- Gli avambracci non devono essere esattamente davanti o esattamente vicino al busto (oscurando una parte di esse se il competitore è visto dalla parte esattamente davanti o vicino)
- All'ultimo movimento rotatorio finisce in un percorso, orientamento indietro come all'inizio.

Requisiti Video

- L'operatore Video deve essere in linea con l'asse del corpo del competitore (allo stesso livello) mostrando i piedi in primo piano

- La stessa distanza e livello tra competitore ed operatore video devono essere mantenuti durante la sequenza

FR-3. Cartwheel Sequence

Cartwheels

- La partenza sarà dalla posizione seduto a cavalcioni testa in su.
- Il busto deve essere dritto senza alcuna piega della vita
- testa, spalle e busto devono essere in linea, nella stessa direzione durante il Cartwheels (senza alcuna torsione del busto)
- Devono essere eseguite due rotazioni complete a 360° (nella stessa direzione senza fermarsi);
- Questa sequenza deve terminare in posizione a cavalcioni con testa in alto.

Requisiti video:

- Il video deve stare allo stesso livello e mostrare il competitore dal suo/sua fronte durante l'intera sequenza.
- Il video deve fare un giro di barile sincronizzato con il competitore durante il secondo Cartwheel mostrando sull'immagine come se il competitore rimanesse fermo con solo il movimento dello sfondo.

FR-4 Sequenza Straddle Backstop (Cradle)

Back Layout Loop:

- La partenza deve avvenire da posizione head up.
- Deve venire eseguita un'intera rotazione di 360° all'indietro, in posizione Layout.
- Il busto deve rimanere teso, senza piegarsi in vita, le gambe unite e in linea con il busto
- Il loop deve essere svolto intorno all'asse orizzontale, senza perdita di equilibrio, basculamenti o cambi di direzione.
- Il movimento di looping deve essere fluido

Straddle Backstop:

- Il busto deve fermarsi circa sul piano orizzontale (sulla schiena) mentre le gambe continuano a ruotare e la vita si piega nella posizione Straddle Pike
- Le gambe fermano i loro movimenti vicino al punto orizzontale nella posizione Straddle Pike (lo stop è solo momentaneo e non deve essere mantenuto)
- Le gambe devono restare tese durante tutte le fasi di questo movimento
- Le gambe restano aperte a squadra con un angolo di almeno 90° nel momento in cui il busto termina la sua rotazione
- Il corpo deve rimanere simmetrico senza torsioni, ondeggiamenti o cambi di direzione.

Straddle Kip:

- Dopo che le gambe hanno terminato il movimento all'indietro nello Straddle Backstop, devono invertire la direzione ed iniziare a ruotare in avanti mentre il busto resta quasi fermo per un istante
- Le gambe devono restare aperte mentre ruotano in avanti, e tornare indietro unite arrivando tese in linea con il busto
- Il busto resta simmetrico, senza barcollare o subire torsioni o cambi di direzione

180° Giro Head Up:

- Non appena il busto si raddrizza e si muove verso la posizione verticale, il busto si gira a 180° rispetto alla direzione di partenza, cosicché il giro di 180° e la rotazione del busto siano compiute simultaneamente (senza fermarsi nella posizione verticale)
- Quando il busto passa in posizione verticale, deve restare teso e le gambe devono essere tese e unite.

Secondo Straddle Backstop e Straddle Kip:

- Stessi requisiti del primo

Front Layout Loop:

- Non appena il busto si raddrizza e le gambe si uniscono (dopo il secondo Straddle Backstop e S. Kip), il Loop in avanti deve essere iniziato senza esitazioni.
- Deve essere compiuta una rotazione in avanti completa di 360°
- Il busto deve essere teso, le gambe unite e in linea con il busto
- Loop deve essere eseguito intorno all'asse orizzontale, senza ondeggiamenti o cambi di direzione.
- Il movimento di looping deve essere fluido.
- La sequenza deve terminare in posizione head up.

Requisiti Video:

La camera deve mostrare il competitore di fronte all'inizio della sequenza, restare sul posto e a livello del competitore durante questa sequenza.

SECONDO ROUND OBBLIGATORIO (ROUND 5: FR-5, FR-6, FR-7, FR-8)

FR-5. Sequenza Straddle headstand

Straddle Headstand

- Busto verticale, testa in giù (Head-Down).
- Gambe in linea col busto (quando visto di lato).
- Gambe diritte e aperte con un angolo di almeno 90° fra loro.
- Devono essere dimostrati buona stabilità ed equilibrio.

Giro in Straddle Headstand

- La posizione del busto e delle gambe non devono variare durante il giro.
- Deve essere eseguito un singolo giro di 360.°
- Buona stabilità ed equilibrio devono venire mantenute durante l'esecuzione del giro.
- Il giro può essere eseguito in entrambe le direzioni.
- Il giro deve essere compiuto in modo fluido.
- Uno Straddle Head Stand statico, dovrà essere mostrato alla fine del giro.

Requisiti Video

- La Camera deve mostrare il competitore di fronte, all'inizio e alla fine della sequenza obbligatoria.
- Durante l'intera sequenza devono essere mantenuti la stessa distanza e livello fra competitore e Camera.
- La Camera deve restare sul posto durante lo svolgimento dell'intera sequenza.

FR-6. Orbiting Compass

Posizione Compass:

- Una posizione Compass statica, con le punte dei piedi tese, deve essere mostrata prima di iniziare la rotazione.

Giro in Compass:

- Il Performer deve compiere un giro di 360°
- Il giro può essere compiuto in entrambe le direzioni
- Il movimento rotatorio deve essere fluido
- Corpo e gambe devono mantenere la posizione Compass durante il giro.

Requisiti Video:

- All'inizio l'Atleta deve essere filmato di fronte (a faccia a faccia)
- La camera deve eseguire una completa orbita di 360° intorno all'Atleta.
- (senza variare mai la distanza durante il movimento di orbita)
- La camera deve orbitare nella direzione opposta all'Atleta.
- **I movimenti devono essere sincroni, sia il competitore che l'operatore video terminano nella stessa posizione dove hanno iniziato (competitore e operatore video verranno faccia a faccia due volte esclusa la partenza)**
- La camera deve stare allo stesso livello del competitore durante l'intera sequenza
- Il movimento di orbita deve essere scorrevole.

FR-7. Layout Loop Twist Sequence

Front Layout Loop:

- La partenza deve avvenire dalla posizione layout in orientamento head- up.
- Deve essere compiuta una intera rotazione di 360° in avanti.
- Il busto deve restare diritto con le gambe in linea, senza piegarsi a livello della vita.
- Il loop deve essere compiuto intorno all'asse orizzontale, senza ondeggiamenti o cambi di direzione. Il movimento di looping deve essere fluido.
- Il movimento di loop deve essere fluido.

Front Layout Loop Half Twist :

- L'ingresso nel Front Layout Loop Half Twist, dovrà essere fluido e senza interruzioni dopo il primo Front Layout Loop.
- Deve essere eseguita una completa rotazione di 360° in posizione Layout..
- Deve essere eseguito un Mezzo Twist all'interno del Loop, e distribuito uniformemente all'interno dello stesso
- Il busto deve essere teso, senza piegarsi in vita, e le gambe in linea con il busto.
- Il movimento di looping deve mantenersi intorno all'asse orizzontale, senza ondeggiare o cambiare direzione.
- L'azione di Looping deve essere fluida.

Back Layout Loop Full Twist:

- **L'ingresso nel Back Layout Loop, sarà fluido e senza interruzioni dopo il Front Layout Loop H. Twist.**
- Deve essere compiuta un'intera rotazione di 360° all'indietro in posizione Layout..
- Un Full Twist deve essere eseguito all'interno del Loop, e distribuito uniformemente all'interno dello stesso.
- Il Loop deve essere compiuto intorno all'asse orizzontale, senza ondeggiamenti o cambi di direzione.
- Il movimento di looping deve essere fluido.
- La sequenza deve terminare in posizione layout, orientamento Head Up.

Requisiti Video:

- La Camera deve trovarsi allo stesso livello del competitore ed inquadrarlo lateralmente all'inizio della sequenza.
- Deve stare sul posto e mostrare il lato opposto del competitore alla fine della Sequenza Compulsory.

FR-8. Sequenza Carving (Orbita)

Carve (Orbita):

- Per la partenza statica e lo stop, il corpo deve trovarsi in posizione Head Down.
- Il competitore e l'Operatore Video devono compiere un'orbita di 360° intorno ad un centro immaginario posto in mezzo a loro.
- Il competitore deve restare in posizione layout durante il movimento di orbita.

Requisiti Video:

- All'inizio della sequenza, la camera deve mostrare il competitore di fronte (a faccia a faccia).
- L'Operatore Video ed il competitore, devono compiere un'orbita di 360° intorno ad un centro immaginario posto fra di loro.
- La camera deve mostrare un'immagine tale che il competitore sembri statico e solo lo sfondo si muova.
- Devono essere mantenuti la stessa distanza e livello fra competitore e Operatore Video.
- La camera deve trovarsi allo stesso livello del competitore e mostrare una porzione di terreno nell'inquadratura.

ADDENDUM - C

FREESTYLE SKYDIVING & FREEFLYING

CRITERI DI DIFFICOLTÀ

2009

Il grado di difficoltà deriva dalla combinazione di molti fattori. I movimenti sono classificati da molto facili a molto difficili. L'intera performance del lancio conta per stabilire il grado di difficoltà (pose, movimenti, transizioni).

In generale I fattori di difficoltà sono:

<u>Facile</u>	<u>Difficile</u>
Ampia base di appoggio	Piccola base di appoggio
Rotazioni su un solo asse	Rotazioni su più di un asse (lavorare su 3 assi è più difficile che lavorare su 2 assi)
Transizioni fra movimenti con lo stesso asse	Transizioni fra movimenti con diversi assi
Azione intermittente	Continua azione
Loops con un solo spin	Multipli spin nei loop
Movimenti singoli	Movimenti consecutivi
Posizione del corpo non mantenuta durante I movimenti	Posizione ideale del corpo mantenuta durante tutto il movimento
Movimenti bloccati gradualmente	Movimenti bloccati bruscamente
Scarso controllo	E' bello da vedere
Movimenti che si controllano rapidamente	Movimenti lenti di superfici controllate
Mancanza di precisione	Elevato controllo
Senza cambi di direzione	Cambi fra direzioni opposte
Mancanza di sincronizzazione con l'Operatore Video	Movimenti sincronizzati col Video
Pause fra i movimenti	Transizioni fluidi verso il movimento successivo
Per i movimenti di spinning nello skysurf, mantenere la tavola in linea con il corpo (sull'asse testa - caviglie)	Per i movimenti di spinning nello skysurfing, spostare la tavola da una posizione esterna alla linea del corpo ad una posizione in linea con l'asse del corpo testa/piedi. (es. da Elicottero a Henhouse)
No prese sulla tavola	Prese sulla tavola

In accordo con questa lista di fattori di difficoltà, I seguenti sono solo ESEMPI del livello di difficoltà.

Freestyle Skydiving				
Molto facile	Facile	Medio	Difficile	Molto difficile
F/B tuck Loop F/B LO Loop	F/B LO 0,5 twist	F/B LO 1 twist Side LO 0.5 twist Side LO	F/B LO 1.5 twist Side LO 1 twist Consecutive full twists	F/B LO 2 or more twists Side LO 1.5 or more twists Consecutive double twists
Straddle Standup	Straddle headstand	Straddle headstand turn	Cartwheel, Swan (headstand with legs straight and together, with a straight body)	Swan spin, head-down spin with legs at 90°
Flip through		Thomas Flair		
Symmetrical head-up poses (i.e. Standup, V-Seat, Straddle Seat, Sitfly)	Straddle headstand Daffy, Daffy switch, Daffy swidel, Daffy reverse	Compass switch, Compass swivel Compass illusion, Compass inversion	Swam turn, Helix spin, Stag 1 twist, helicopter	Blind carving with 360° inside the carve
Tee, Tee reverse, Tee switch, Tee swivel Pinwheel	Back-down Tee, Propellor, Arabian	Stag kick turns, Stag spin	Robin spin	
		Pike backstop	Cele (continuous back loop, tuck position + at least 1 twist in each loop)	Double Cele (continuous back loop, tuck position + double twist in each loop)
		Stag kick turns Stag spin	Helix spin, Stag 1 twist	
	Half Eagle	Half Eagle + tricks, Full Eagle, Half Reverse Eagle	Half Reverse Eagle + tricks, Full Reverse Eagle, Full Eagle + tricks	Full Blind Eagle, Full Reverse Eagle with tricks

NOTE: non sono permessi stop fra twist o frazioni di twist, altrimenti le serie di twist o le frazioni di twist, saranno valutate come singoli movimenti.

In accordo con questa lista di fattori di difficoltà, I seguenti sono solo ESEMPI del livello di difficoltà.

<u>Freelying</u>				
Molto facile	facile	medio	difficile	Molto difficile
Head-up & head-down no contact	Spock Half Eagle	Joker Mindwarp Sixty-nine Vertical compressed eagle	Double joker Double grip vice-versa Solo-to-sole Eagle with tricks	Head-to-head Sole-to-sole totation Vertical compressed rotation Double joker reverse Double sole-to-sole
head-down no contact	double head-down carve	helicopter carve	Double grip head-down	
head-up no contact	Single grip head up		Double head-up carve Double sit-to-feet-grip totem Rock the cradle	
Star		Horizontal accordion vice-versa		

NOTE: Non sono ammessi stop fra twist o frazioni di twist; altrimenti tali frazioni saranno considerate come singoli movimenti

Per motivi di convenienza, il fattore di difficoltà in questa tabella non considera la Performance del Video (che potrà abbassare o elevare il livello di difficoltà complessivo)