



*Confederação Brasileira de Pára-quedaismo*

Comitê de Pilotagem de Velame da CBPq

página em português

---



# **Regulamento Específico Brasileiro**

## **Para Pilotagem de Velame**

**Edição 2017**  
**Válida a partir de Março de 2017**

# **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁRA-QUEDISMO-CBPq**

## **COMITÊ DE PILOTAGEM DE VELAMES - CPV**

---

Copyright 2017

Todos os Direitos de reprodução deste Regulamento estão reservados à Confederação Brasileira de Paraquedismo.

1. Este documento pode ser usado para informação e instrução, sendo vedada a sua comercialização;
2. Cópias deste documento podem ser realizadas para as atividades citadas acima e quando conservando estas instruções de “copyright

**Este documento foi compilado com base no Regulamento Especifico para a Pilotagem de Velame do IPC / FAI e do Código Desportivo do IPC / FAI (Seção V, Classe G – Paraquedismo). Juntamente com o Regulamento Brasileiro do Paraquedismo Desportivo, se constitui na base regulamentar dos Campeonatos Brasileiros de Pilotagem de Velame.**

## 1. AUTORIDADE DA CBPq

A competição será conduzida sob a autoridade concedida pela CBPq ao Controlador CBPq de conformidade com o contido nos Regulamento Brasileiro do Paraquedismo Desportivo, neste Regulamento Específico e nas Regras particulares estabelecidas nos Boletins 1 e 2 dos Campeonatos Brasileiros de Pilotagem de Velames. Todos os participantes, ao se inscreverem na competição aceitam estas regras e os regulamentos citados, como obrigatórios.

**1.1** Este Regulamento determina a condução dos Campeonatos Brasileiros de Pilotagem de Velame, nas condições ideais de pessoal e material. Para cada Campeonato deverá ser elaborado um Regulamento Particular adaptando-o as condições ideais de pessoal e material, que constarão do enunciado dos Boletins Informativos 1 e 2 de cada Campeonato Brasileiro, os quais deverão ser divulgados na página do Comitê de PV existente no Portal da CBPq na internet, o número um, com 60 (sessenta) dias de antecedência e, o número dois, com pelo menos 20 (vinte) dias de antecedência à Competição. Também deverá constar do Boletim 1 ou 2, qual dos regulamentos aqui citados, terá preferência em razão de itens conflitantes.

**1.2** Este Regulamento tem por finalidade, também, orientar as Federações na condução de seus Campeonatos Estaduais que, a exemplo do Campeonato Brasileiro, deverão elaborar um Regulamento Particular (Boletins 1 e 2), para cada Campeonato que organizarem, sempre referenciando estes regulamentos aqui citados.

## 2. DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTAS REGRAS

“**AIW**” – peso adicional individual que um concorrente pode transportar (usar), conforme determinado pelo gráfico no Anexo E.

**Corpo** - Estrutura física de uma pessoa incluindo vestuário e calçado.

**Velame para baixo (CD)** – Situação, na Prova de velocidade, em que o velame de um concorrente faz contato com a superfície antes de o competidor parar o sincronismo ao quebrar, com o seu corpo, o feixe do sensor na Porta 5. Para este fim, um pilotinho não é considerado parte do velame.

Revisado....

**Circuito Fechado** - Se por qualquer motivo, o Juiz Chefe (CJ), Juiz da Prova (EJ) ou o Controlador CBPq decide fechar o circuito, um sinalizador de fumaça laranja e/ou outros indicadores adequados, serão colocados no início do circuito ou em outro local adequado. O tipo de indicador e local serão descritos durante a reunião preparatória do evento.

**Problemas de Controle** - A condição de controle do paraquedas que torna impossível tentar uma abordagem segura para o circuito.

**Circuíto** - O caminho designado em que os concorrentes devem navegar, formado por **portas** e marcado por margens em acordo com os detalhes dos anexos A, B, C e D. As linhas laterais fazem parte do curso.

**Marcadores de Circuito** - Dispositivos que marcam e indicam os limites do circuito como mostrado no Anexo A.

**Diretor Técnico do Circuito (CTD)** - Uma pessoa designada pelo Organizador e aceita pelo Comitê de Arbitragem da CBPq. O CTD é responsável pelo planejamento, configuração e manutenção do circuito antes e durante a competição.

**Resultado Padrão (DR)** – O valor da DR em todas as provas é de três pontos.

**Aterragem para baixo (DN)** – Aterragem em que o competidor faz contacto com a superfície através de qualquer parte do corpo além dos pés.

**“DWIPE”** - Peso limpo (normal), incluindo vestuário, calçado, paraquedas e seu equipamento, e todos os outros usados no salto, excluído o “AIW” (**veja § 5.3. "Equipamentos e pesos"**).

**Porta de Entrada (G1 ou Gate 1)** - A primeira porta do circuito.

**Porta de Saída (G5 ou Gate 5)** – A última Porta do circuito.

**Porta (Gate)** - Consiste de dois marcadores de circuito ou sensores eletrônicos, separados lateralmente por uma distância variável como especificada no Anexo A.

**“Kiting/kited”** - O competidor mantém o velame (excluído o pilotinho), voando sem qualquer contacto com a superfície.

**Aterragem** - A aterragem começa quando qualquer parte do corpo do competidor faz contato com a superfície, excluído o contato devido para arrastar a água, e termina com uma parada completa do competidor.

**Zona de Aterragem** – No caso da Prova de Precisão, as zonas de aterragem são designadas como Z1 a Z9 e CZ (Zona 1 a Zona 9 e Zona Central ou “Centre Zone”), que são definidas dentro os limites do circuito, com valores de pontos atribuídos como indicados no Anexo D.

**“Marker Strike (MS) (Marcador Atingido)** - Em todos os eventos, é quando qualquer parte do corpo ou do equipamento de um competidor entra em contato com um marcador do circuito, sensor, transmissor ou qualquer outro dispositivo fixo de julgamento, fazendo com que ele se torne não funcional ou necessite reparação de qualquer tipo, como determinado pelo Juiz Chefe (JC) ou Juiz da Prova (JP).

**Resultado Mínimo (MR)** - O MR em todos os eventos é zero ponto.

**Perder a Entrada (ME)** - Não marcar na Porta 1 (G1), por qualquer motivo.

**Perder a Saída (MX)** - Não marcar o portão de saída por qualquer motivo.

**Não riscar a água (NW)** - Não mostrar claramente que riscou a superfície da água, com qualquer parte do corpo.

**Pouso fora do Circuito (OC)** - Situação em que o corpo do competidor faz contato com a superfície externa do circuito, e não mantém simultaneamente, contato com a superfície interna do circuito.

**“OPP”** – Período de Prática Oficial

**Voo fora do Circuito (OF)** - Situação em que, nenhuma parte do corpo de um competidor em voo, permanece dentro do circuito e nenhum contato com a superfície ocorre.

**Equipamento de Paraquedas** - O propósito de cálculos de peso descrito no §5.3.3, é demonstrar que o equipamento paraquedas é constituído de paraquedas ("Rig") e capacete.

**Penalidade de cartão vermelho (RC)** – São as emitidas por pessoas autorizadas, durante a competição, para as ações consideradas de voo inseguro ou por comportamento antidesportivo como descrito nestas regras e nas regras do Código Desportivo Geral.

**Resultado** – É o valor obtido de uma pontuação, após a aplicação dos procedimentos de cálculo em §6.8 ou os pontos resultantes de um DR ou MR.

**Zonas de segurança** – São áreas fora do circuito, conforme especificado no Anexo A – 5.

**Pontuação** - Uma avaliação pelos juizes, da performance de um competidor ao percorrer o circuito; por exemplo, o tempo em segundos na prova de velocidade, a distância em metros na prova de distância e os pontos obtidos em uma prova de precisão. A pontuação mínima é de zero (0).

**Marcando numa porta** - A porta está marcada quando qualquer parte do corpo do competidor quebra o plano imaginário entre os marcadores do circuito que compõem a Porta ou quebra o feixe sensor eletrônico da porta.

**Marcando numa Porta de água** – O competidor deve demonstrar claramente um contato ininterrupto com a superfície através da realização de um arrasto (risco) na água com qualquer parte do corpo, ao passar através da linha imaginária das extremidades dianteiras dos marcadores uma porta de água.

**Pouso "Stand-up" (UP)** - Uma aterragem, onde nenhuma parte do corpo, que não os pés, fazem contato com a superfície.

**Superfície de contato** - O ponto em que qualquer parte do corpo do competidor entra em contato com qualquer parte da superfície terrestre, incluindo estruturas e materiais naturais e/ou provocadas pelo homem.

**Extensão Vertical (VE)** - Quando um concorrente passa entre, mas acima dos marcadores do circuito que compõem uma porta, deixando de marcar aquela porta. VE se aplica as portas conforme especificado nas regras nos parágrafos 6.1 para 6.7.

**Avaliação "Vídeo Review"** – Avaliação usando o recurso de vídeo.

**VRP** – Painel de revisão de vídeo.

**Portas de água (G1-G4)** - As portas localizadas na porção de água do circuito.

**Riscar a água** – Contato feito por qualquer parte do corpo que é arrastada sobre a porção líquida do circuito.

**Aterragem na água (WL)** – Aterragem na porção de água do circuito.

**Cartão Amarelo (YC)** - A penalidade, muitas vezes reconhecida como um aviso, é emitida durante a competição, por pessoas autorizadas, para coibir as ações consideradas de voo inseguro ou por comportamento antidesportivo como descrito nestas regras e no Código Esportivo: Parte Geral. Um Cartão Amarelo pode ser emitido antes da emissão de Cartão Vermelho, mas isto não é obrigatório. Dois cartões amarelos emitidos durante uma única competição são equivalentes a emissão de um cartão vermelho.

## **3. REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO**

### **3.1. Objetivos da Competição**

**3.1.1** Para determinar os campeões de pilotagem de Velame.

**3.1.2** Para promover a segurança e desenvolver a formação das competições de pilotagem de velame.

**3.1.3** Para troca de ideias e fortalecimento das relações de amizade entre paraquedistas desportivos, juízes e pessoal de apoio de todas as nações.

**3.1.4** Para permitir que os participantes partilhem e troquem experiências, conhecimentos e informações.

**3.1.5** Para melhorar os métodos e práticas de julgamento.

### **3.2 Composição das Delegações**

**3.2.1** Um chefe de delegação

**3.2.2** Um “Team Manager” (Chefe de Equipe)

**3.2.3** Um máximo de 8 concorrentes para uma competição Mundial ou um máximo de 12, para uma Copa do Mundo ou um Campeonato Regional Continental

**3.2.4** Treinadores de equipe - veja SC5 4.4.2

### **3.3. Composição de uma equipe nacional de Pilotagem de Velame**

**3.3.1** Para as delegações com três competidores inscritos, os competidores irão formar, automaticamente, a seleção nacional de PV no momento do registro, a menos que o Chefe de Delegação ou “Team Manager” (Chefe da equipe), discorde.

**3.3.2.** Para as delegações com mais de três competidores inscritos, a delegação pode nomear três dos seus concorrentes para formar a equipe nacional de PV. Isso deve ser feito antes que a ordem de saída seja finalizada na reunião preparatória do evento.

### **3.4 Programação dos Eventos (provas)**

**3.4.1** A competição será composta por três rodadas, em cada uma das Provas (velocidade, distância e Zona de precisão), conforme descrito no § 4.

**3.4.2** O anfitrião deve especificar na licitação do tipo das provas incluídas, e em caso de velocidade em curva, a direção da curva, à esquerda ou a direita.

**3.4.3** O número mínimo de rodadas necessárias para uma prova ser válida é uma rodada. A competição válida requer uma prova válida de cada modalidade (velocidade, distância e Precisão).

**3.4.4** Freestyle pode ser incluído como um evento adicional para os eventos de formato padrão ou oferecido como um evento por conta própria.

**3.4.5** A competição terá duração máxima de cinco dias, D1 OPP, D2 OPP, reunião preparatória e Cerimônia de Abertura, D3 + D4 + D5 Dias de Competição e Cerimônia de Premiação e Encerramento.

## **4. DESCRIÇÃO E OBJETIVO DAS PROVAS**

### **4.1 Competições Padrão – Formato das Provas**

**4.1.1 Velocidade em Curva de 70m :** Para navegar em um paraquedas, no tempo mais rápido possível, da Porta 1 (“Gate 1”) a Porta 5 (“Gate 5”), enquanto permanecendo dentro dos limites do circuito em curva estabelecida. Veja §6.1 e §6.2 para requisitos adicionais a respeito de pontuação.

**4.1.2 Distância de 50m com arrasto :** Para navegar em um paraquedas, tanto quanto possível a partir da porta de entrada, arrastando água em ou antes da Porta 1, (voando 50m pela Porta 1 (G1) a Porta 5 (G5)), e aterragem dentro dos limites do circuito. Veja §6.1 e §6.5 para requisitos adicionais em matéria de pontuação.

**4.1.3 Zona Precisão :** Para navegar em um paraquedas através da Porta 1 (G1), executando um arrasto na água no maior número de Portas d’água possíveis, e continuando, pousar precisamente dentro de uma zona de aterragem. Veja §6.1 e §6.7 para requisitos suplementares relativos pontuação.

### **4.2. Formato das Prova de Competição Alternativa**

**4.2.1** Formas alternativas, se escolhidas, devem ser incluídas na proposta para eventos de primeira categoria (FCEs). Elas podem ser oferecidas como substitutos para uma ou mais quaisquer rodadas da competição de formato padrão, como as Provas de velocidade em Curva ou de Arrasto em Distância, descritas em §4.1, mantendo o número de rodadas e provas ou como um complemento para o formato de competição padrão (por exemplo, Freestyle).

**4.2.2 Velocidade de 50m com arrasto :** para navegar em um paraquedas num tempo tão rápido quanto possível, arrastando a água antes ou na Porta 1 (G1) e continuando através da Porta 1 (G1) a Porta 5 (G5) do circuito em linha reta. Veja §6.1 e §6.3 para requisitos adicionais em matéria de pontuação.

**4.2.3 Velocidade máxima de 50m :** Para navegar em um paraquedas num tempo tão rápido quanto possível através da Porta 1 (G1) a Porta 5 (G5) num circuito em linha reta. Veja §6.1 e §6.4 para requisitos adicionais em matéria de pontuação.

**4.2.4 Distância Máxima:** Para navegar em um paraquedas, tanto quanto possível, a partir da Porta de Entrada, voando através da Porta 1 (G1) e pousando dentro dos limites do circuito. Veja §6.1 e §6.6 para requisitos adicionais em matéria de pontuação.

## **5. REGRAS GERAIS**

### **5.1 As condições de vento e Indicadores**

**5.1.1** A velocidade máxima do vento admissível, conforme medido por um anemômetro é de 7 m/s, em qualquer direção, exceto nas provas de Precisão, onde será de 5 m/s em qualquer direção.

**5.1.2** Deve haver um sistema de medição por anemômetros, localizado em conformidade com SC5, §4.3.5, que deve ser verificado a intervalos de 10 minutos. Se os ventos excederem 5 m/s, deve ser monitorada constantemente até os ventos manterem-se abaixo de 5 m/s por pelo menos 5 minutos. Na Zona Precisão, se excederem aos 3m/s, devem ser monitorados constantemente até que, permaneçam abaixo de 3m/s, por pelo menos 5 minutos.

**5.1.3** Uma biruta capaz de responder a ventos de pelo menos 2 m/s deve ser posicionado a 50 metros do curso.

**5.1.4.** Um indicador de direção do vento (“streamer”), capaz de responder a ventos de menos de 2 m/s deve ser montado em um poste a 20 metros da Porta 1 (G1).

**5.1.5** O Juiz Chefe irá determinar as posições das “birutas” indicadoras da direção do vento, garantindo que ambas sejam totalmente visíveis para os competidores em sua aproximação ao circuito. Esta determinação não está sujeita a protestos.

**5.2** A altura mínima de saída numa mesma passagem é:

**5.2.1. 1200 metros AGL** para 1 ou 2 concorrentes

**5.2.2. 1500 metros AGL** para 3 ou 4 concorrentes

**5.2.3. 1750 metros AGL** para 5 ou 6 concorrentes

### **5.3. Equipamentos e pesos**

**5.3.1** Todos os competidores devem usar um capacete rígido para proteção da cabeça.

**5.3.2** Equipamentos de proteção podem ser usados e são fortemente recomendados. Eles não devem impedir o funcionamento do paraquedas ou comprometer a segurança do competidor, serão usados conforme determinado pelo Controlador (FAI ou CBPq).

**5.3.3** No momento da pesagem efetuada pelo controlador CBPq, ou por uma pessoa designada pelo mesmo, o “DWIPE” é calculado e registrado. O “DWIPE” é a base para definir a quantidade máxima de peso individual adicional permitida de acordo com a lista no Anexo E.

**5.3.4** será permitido um desvio de até um quilograma na “DWIPE” medida em 5.3.3. Este desvio é permitido para cobrir as discrepâncias entre diferentes balanças utilizadas ou ainda, um concorrente estar molhado depois do salto.

**5.3.5** Quaisquer componentes adicionais de peso devem ter um sistema de liberação rápida simples de manusear. O dispositivo de liberação deve ser localizada na parte da frente do tronco do competidor, ser livremente acessível e ser construído de tal forma que permita a sua rápida operação por um agente de salvamento em caso de emergência. Não deve se soltar por si só e deve ser aceito pelo Controlador CBPq.

**5.3.6** Uma balança capaz de indicar o peso em incrementos de 1/10 de quilograma deve ser fornecido para os competidores. Uma segunda escala idêntica, deve estar disponível para o Controlador CBPq, se solicitada.

**5.3.7** O Controlador CBPq, irá determinar a verificação do peso dos competidores, esta verificação será aleatória, antes e/ou durante a competição.

### **5.4 Período de Prática Oficial**



**5.4.1.** O período de prática oficial (OPP) é o período de dois dias antes da data oficial de início da competição. As datas e outros detalhes relativos à OPP devem ser incluídos nos Boletins Oficiais de Informações (Bol 01 e 02).

**5.4.2** No decorrer da OPP o organizador deve fornecer aos competidores, a oportunidade para a prática de saltos de treinamento em todos os circuitos das Provas previstas.

**5.4.3** Durante a OPP todos os competidores devem fazer pelo menos um salto de treinamento no curso. É de responsabilidade do competidor cumprir esta regra para competir. Esta regra pode ser dispensada por acordo mútuo do controlador FAI, Juiz Chefe e do Júri por uma razão pertinente.

**5.4.4** Durante o OPP e antes do começo da competição, um circuito oficial deve ser aberto/fechado pelo juiz Chefe. O tempo de abertura/fechamento, deve ser anunciado com antecedência, de modo que todos os oficiais e competidores possam participar. Esta deve ser uma prática completa, e é obrigatória para todos os Juízes e Oficiais, incluindo o uso do fumigêno, o pessoal médico de emergência e uma chamada simulada para a ambulância. O Controlador da CBPq deve aprovar o sistema que foi praticado e reportar os resultados ao Júri, antes do início da competição.

## **5.5 Ordem de saída atribuída**

**5.5.1** Os resultados do brasileiro mais recente determinarão a ordem de salto para a primeira rodada. Esses competidores serão agrupados em ordem inversa ao dos escalões combinados do FCE e saltarão no final da rodada.

**5.5.2.** Os competidores que não competiram no brasileiro mais recente terão sua ordem de salto determinada por sorteio aleatório, feita pelo Juiz Chefe, serão posicionados nos restantes “slots” abertos e saltarão no início da rodada.

**5.5.3** Uma pessoa designada pelo Diretor da Competição, supervisionará e registrará a atribuição da ordem de saída dentro de cada passagem, conforme determinado pelos competidores

**5.5.4** Os competidores envolvidos receberão um MR se o Juiz da Prova ou o Juiz Chefe não for notificado de qualquer alteração à ordem de saída antes da chamada de 15 minutos antes do embarque.

**5.5.5** A ordem dos passes de saída será rodada em 20%, arredondada para baixo, com o início de uma nova rodada em qualquer evento em um dia subsequente. A rotação será feita tomando os primeiros 20% da ordem de salto e colocando-os no final da ordem de salto. O Diretor do Campeonato também pode usar o mesmo procedimento para girar a ordem de saída ao iniciar um evento diferente no mesmo dia.

**5.5.6** O Diretor do Campeonato pode fazer e usar uma ordem de salto combinada inversa atualizada para qualquer rodada de qualquer evento se o tempo permitir.

**5.5.7** Por acordo mútuo do Diretor do campeonato e o Juiz Chefe, um evento pode começar antes da conclusão de outro evento. O evento inacabado pode ser concluído mais tarde na competição. Nenhum evento tem prioridade maior sobre qualquer outro evento.

**5.5.8** Onde há a opção de uma configuração de entrada dupla no circuito, que permite navegar o mesmo em mais de uma direção, a opção pode ser eleita para uma rodada completa apenas. A configuração do circuito deve permanecer como descrito no lance.

## **5.6 As Infrações de Segurança**

**5.6.1** Os competidores devem sair do circuito imediatamente após a aterragem. Um cartão amarelo pode ser emitido pelo juiz Chefe ou Juiz da Prova, se o competidor não cumprir com esta regra e, conseqüentemente, criar um perigo para o outro competidor a menos que as circunstâncias estejam além do controle do competidor conforme determinado pelo juiz Chefe ou Juiz da Prova.

**5.6.2** O Juiz Chefe pode emitir um cartão amarelo para um competidor por uma violação de segurança. Eles serão emitidos, em geral, para ações inseguras, falta de controle suficiente do velame, ou manuseio irregular do velame.

**5.6.3** Um segundo cartão amarelo é o equivalente à emissão de um cartão vermelho conforme 5.6.5.

**5.6.4** O juiz Chefe e o Controlador CBPq, juntos, por mútuo acordo, poderão emitir um cartão vermelho sem um cartão amarelo para qualquer ação que apresente perigo imediato e risco de segurança ao competidor ou outros no chão. Exemplos incluem, mas não estão limitados as abordagens baixas sobre a multidão ou voar o velame de forma descontrolada em qualquer pessoa ou objetos dentro ou fora do circuito.

**5.6.5** A emissão de um cartão vermelho resultará na desclassificação do competidor na competição, incluindo a eliminação de quaisquer resultados já alcançados durante aquela competição. O competidor será marcado como "desqualificado" e será listado, na lista de classificação, depois de todos os outros competidores.

## **5.7 Questões de Segurança**

**5.7.1** O juiz Chefe e o Controlador CBPq podem suspender uma competição a qualquer momento se as condições de vento ou de tempo são considerados susceptíveis de pôr em risco a segurança dos competidores, mesmo que as condições estejam dentro dos limites de vento. O diretor da competição deve, então, notificar o piloto sobre esta decisão.

**5.7.2** O piloto da aeronave irá sinalizar aos competidores quando sair. Todos os competidores serão informados sobre os sinais de saída e outros específicos, na reunião preparatória da competição.

**5.7.3** O Diretor da Competição irá informar os competidores, via o piloto, de quaisquer alterações na ordem de saída ou de altitude ou, quando o lançamento de competidores deve ser interrompido. O diretor do campeonato deve informar o JC ou JP de tais alterações ou da interrupção do salto.

**5.7.4** Os competidores devem entrar no curso na ordem de saída. O tempo de saída entre os competidores deve ser suficiente para assegurar uma separação segura e dar tempo para qualquer tipo de manutenção do julgamento e do circuito. No entanto, se não for possível entrar no circuito na ordem de saída devido a circunstâncias fora do controle do competidor, o competidor pode entrar no circuito (desde que não haja conflito com outros concorrentes) e receber a pontuação avaliada como determinado pelos Juízes. Caso contrário, §5.5.6 vai ser aplicado.

**5.7.5** Durante todas as eventos, uma pessoa, designado pelo Juiz Chefe, deve estar equipada com um alarme sonoro a fim de tornar o pessoal participante ciente da aproximação de competidores pelos seguintes sinais:

**5.7.5.1** Três (3) sinais curtos indicam a saída de competidores da aeronave

**5.7.5.2** 1 (um) sinal longo, quando cada competidor inicia a sua aproximação final. Neste momento, o pessoal da competição deve abandonar o circuito e tomar posição ao longo do mesmo.

## **5.8 Problemas de Controle do Equipamento**

**5.8.1** Um competidor enfrentando um problema de controle ou mau funcionamento que exige o uso do velame reserva não deve navegar no circuito e deve utilizar uma área de pouso alternativo se for seguro fazê-lo.

**5.8.2** Um competidor que tiver um mau funcionamento do velame principal velame que cria um problema de controle, mas sem a necessidade de liberação do velame principal não aterrará no circuito.

**5.8.3** Uma pessoa qualificada deve ser nomeada pelo juiz Chefe e vai fazer uma inspeção do equipamento imediatamente após o pouso do competidor para confirmar que o mesmo sofreu uma avaria que não foi criada por ele (por exemplo, erro de dobragem). O competidor não deve mexer no velame ou equipamento antes da inspeção.

## **5.9 Ressaltos devido a problemas de Equipamento**

**5.9.1** Ao competidor que sofrer um problema de controle ou mau funcionamento, não criado por ele, será concedido apenas um ressalto durante a competição, caso contrário, a pontuação real do salto correspondente, será aplicada.

## **5.10 Ressaltos devido às condições meteorológicas**

**5.10.1** Se o vento exceder o limite máximo a qualquer momento durante o período de quando o competidor inicia a virada para a aproximação final, é aplicável o seguinte:

**5.10.1.1** Nas provas de Distância e Velocidade, nenhuma pontuação será dada e o competidor deve fazer um ressalto.

**5.10.1.2.** Na prova de Precisão e Freestyle, o competidor deve aceitar a pontuação obtida dentro de 10 segundos após receber essa informação; Caso contrário, um salto para esta rodada será feito (ressalto).

**5.10.1.3** Se os ventos excederem a 5 m/s na prova de velocidade e de distância ou, 3 m/s na zona de Precisão e mudar de direção mais de 90 graus dentro de 2 segundos (como medidos e registrados automaticamente por um dispositivo eletrônico), ao competidor que aterrar dentro do prazo de 30 segundos após a mudança do vento, deve ser oferecido um ressalto pela JC ou JP. A decisão do competidor para o ressalto, deve ser tomada dentro de 10 segundos depois de ser avisado sobre esta oferta; caso contrário, a pontuação dada para o salto é automaticamente aceita e registrada.

**5.10.2** Se um competidor experimenta condições climáticas adversas conforme determinado pelo JC ou JP, ao competidor será oferecido um ressalto. A decisão do competidor para realizar o ressalto deve ser tomada dentro de 10 segundos depois de ser avisado sobre esta oferta; caso contrário, a pontuação marcada para o salto é automaticamente aceita e registrada.

## **5.11. Ressaltos devidos à interferência exterior**

**5.11.1** A um competidor que sofre interferência, no chão ou no ar, de outros competidores, saltadores, ou objetos temporários, como determinado pelo JC ou JP, será oferecido um ressalto.

**5.11.2** A critério do JC ou JP, qualquer outra interferência a um competidor, decorrente de um outro por não ter abandonado o circuito após a sua aterragem, será oferecido um ressalto.

**5.11.3** A critério do JC ou JP se dois ou mais competidores se aproximarem e/ou entrarem juntos no circuito e com possibilidade de criar interferência entre si, um ressalto pode ser oferecido a um, ambos ou nenhum dos competidores.

**5.11.4** A decisão do competidor para realizar o ressalto deve ser feita dentro de 10 segundos depois de ser avisado sobre esta oferta; caso contrário, a pontuação dada àquele salto é automaticamente aceita e registrada.

## **5.12 Ressaltos decorrentes de fatores técnicos**

**5.12.1** Se o cronometro eletrônico e o sistema de pontuação na prova de velocidade é incapaz de produzir uma pontuação, um ressalto será concedido aos competidores afetados.

**5.12.2** Se um marcador de circuito ou qualquer equipamento de pontuação técnica foi tornado não funcional (inoperante), por qualquer motivo e não podem ser reparados antes do próximo competidor navegar o circuito, ao (s) próximo (s) competidor (es) será concedido um ressalto, mas somente se o marcador danificado ou equipamento de pontuação afetar negativamente o processo de pontuação para um competidor, conforme determinado pelo JC ou JP.

**5.12.3** No caso de um circuito fechado, os competidores não estão autorizados a entrar ou navegar pelo mesmo.

**5.12.4** Se não é seguro ficar fora do circuito e /ou uma área de pouso alternativa não está disponível, o competidor poderá fazer uma aterragem normal, não agressiva no curso (não tenta a marca e nem treinar).

**5.12.5** A um competidor envolvido conforme acima, será concedido um ressalto tal como decidido pelo JC ou JP, caso contrário, um MR será aplicado nesse salto.

## **5.13 Procedimentos nos Ressaltos**

**5.13.1** A cada competidor a que for concedido um ressalto, será fornecido um Formulário de Ressalto do Juiz da Prova (JP) ou do Juiz Chefe (JC), que será, por ele (competidor), entregue ao Diretor da competição.

**5.13.2** O competidor deve fazer o ressalto, na primeira oportunidade, conforme determinado pelo Diretor da Competição, que irá informar o JC, antes da chamada dos 15 minutos ser realizada, dizendo em que passagem e em que ordem de saída o ressalto será realizado.

# **6. PONTUAÇÃO**

## **6.1. Marcando em todos os eventos**

**6.1.1** Se não for especificado de outra forma, §6.1 aplica-se a todos os eventos.

**6.1.2** Pontuando na Porta 1 (G1), em todos os eventos irá produzir, pelo menos, um resultado padrão (DR), a menos que haja uma desqualificação.

**6.1.3** Exceto no caso de uma ME ou desclassificação, se sair voando, danificar um marcador, fora do circuito de aterragem, velame para baixo, extensão vertical, ou nenhum arrasto na água (DE,

MS, OC, CD, VE, NW) pena é aplicada para um salto após a Porta 1 (G1), ter sido marcada, o resultado para este salto será uma DR.

Minha versão

Exceto no caso de uma ME ou desclassificação, se voar por fora do circuito, danificar um marcador, pousar fora do circuito, velame para baixo, extensão vertical, ou nenhum arrasto na água (OF, MS, OC, CD, VE, NW) penalidades aplicadas para um salto após a Porta 1 (G1), ter sido marcada, o resultado para este salto será uma DR.

**6.1.4** Um resultado mínimo (MR) aplica-se para um salto nas seguintes situações:

**6.1.4.1** Perder a Porta de Entrada (1) (ME), não importa onde pouse o competidor;

**6.1.4.2** A falta de usar um capacete de proteção ao percorrer o circuito da competição;

**6.1.4.3** Falta de notificação de uma alteração na ordem de salto ou criação de interferência, tal como determinado pelo JC ou JP (ver §5.5.6)

**6.1.4.4** Exceder o “AIW” permitido conforme Anexo E

## **6.2 Marcando na Prova de Velocidade em Curva de 70 metros**

**6.2.1** O competidor deve quebrar o feixe (s) sensor com alguma parte (s) do corpo na Porta 1 (G1), para iniciar e na Porta 5 (G5), para parar o cronometro. Pelo menos, alguma parte do corpo do competidor deve permanecer dentro dos limites do circuito de velocidade em curva desde a Porta 1(G1) até a Porta 5 (G5). Voar Fora (OF) e extensão vertical (VE) será aplicado às portas 2(G2) até a porta 5(G5) e, fora do circuito de aterragem (OC) aplica-se após a Porta 1(G1) ter sido marcada, até antes da Porta 5(G5) ser marcada.

**6.2.2** O contacto do competidor com a superfície, dentro dos limites do circuito é permitida, desde que o competidor mantenha velame “voando” (kited) de modo que nenhuma parte do velame toque o solo (CD) antes que o competidor ultrapasse a Porta 5(G5) com alguma parte do corpo. CD após a porta 5(G5) ter sido marcada não afeta a pontuação obtida.

**6.2.3** A pontuação do competidor no salto, é o tempo necessário para ele percorrer o trajeto e é, medido ao milésimo de segundo.

## **6.3. Marcando na Prova de velocidade de 50 metros com arrasto**

**6.3.1** O competidor deve arrastar a água em algum momento antes ou na Porta 1 (G1), caso contrário, nenhum arrasto na água (NW) se aplica.

**6.3.2** Exceto para voar fora do circuito (OF), §6.1 aplica.

## **6.4. Marcando na Prova de velocidade máxima de 50 metros**

**6.4.1** Exceto para voar fora do circuito (OF) e nenhum arrasto na água (NW), §6.1 aplica.

## **6.5. Marcando na prova de distância de 50 metros com arrasto**

**6.5.1** O competidor deve arrastar a água em algum momento antes ou na Porta 1(G1), caso contrário, nenhum arrasto água (NW) se aplica.

**6.5.2** Dentro dos limites do circuito, é permitido tocar a água.

**6.5.3** Aplica-se fora de curso de aterragem (OC). extensão vertical (VE) será aplicado na Porta 5 (G5) a 50 metros.

**6.5.4** O vôo do competidor deve começar e chegar em uma parada completa dentro dos limites do circuito da prova. Aterragem "Offcourse" (OC) se aplica se o contato do competidor com a superfície ocorre fora do circuito e ao mesmo tempo, nenhuma parte do seu corpo permanece em contacto com a superfície dentro dos limites do circuito.

**6.5.5** A pontuação do competidor para uma aterragem como em §6.5.4 será:

**6.5.5.1** 35 metros, se o pouso é entre a porta 1 (G1) e a porta 5 (G5), ou o contato com a superfície foi feito com a porção de terra do circuito antes da porta 5 (G5).

**6.5.5.2** 50 metros, se o pouso é na porta (G5).

**6.5.5.3** A distância medida para a aterragem de mais de 50 metros até o ponto do percurso que foi tocado durante o pouso, que é mais próximo a porta 1 (G1), medida em metros até a segunda casa decimal.

## **6.6 Marcando na Distância máxima**

**6.6.1** Tocar água antes e durante o circuito é permitido, mas não é obrigatório.

**6.6.2** Depois de marcar a Porta 1 (G1), a aterragem do competidor deve começar e chegar a uma parada completa dentro dos limites do circuito. Fora de curso de aterragem (OC) se aplica se o contato com a superfície ocorre fora do curso e nenhuma parte do corpo do competidor permanece em contacto com a superfície dentro dos limites do curso, ao mesmo tempo.

**6.6.3** pontuação do competidor para uma aterragem como em §6.6.2 será:

**6.6.3.1** 35 metros, se a aterragem ocorrer entre a porta 1 (G1) e a porta 5 (G5) ou ter contacto com a superfície com a parte de terra do curso antes da porta 5 (G5).

**6.6.3.2** 50 metros, se a aterragem é na porta 5 (G5).

**6.6.3.3** A distância medida para o desembarque de mais de 50 metros até o ponto do percurso que foi tocado durante o pouso, que é mais próximo a porta 1 (G1), medida em metros até a segunda casa decimal.

## **6.7 Marcando na Zona de Precisão**

**6.7.1** A aterragem do competidor deve começar e chegar a uma parada completa dentro dos limites do circuito. (OC) aplica-se ao contacto com a superfície ocorre fora do circuito e nenhuma parte do corpo do competidor permanece em contacto com a superfície dentro dos limites de curso ao mesmo tempo.

**6.7.2** Um competidor ganha pontos a cada arrasto feito nas portas de água; o arrasto deve ser realizado em pelo menos uma porta de água e a aterragem for na zona de aterragem. Os pontos são concedidos para cada arrasto nas portas d'água. Os valores de pontos para cada porta d'água estão no anexo F.

MINHA VERSÃO....leiam com cuidado pois estas 2 regras seguintes podem ter interpretação confusa

**6.7.2** Um competidor ganha pontos a cada arrasto feito nas portas de água; o arrasto deve ser realizado em pelo menos uma porta de água para receber os pontos obtidos na Zona de

Aterragem. Os pontos são concedidos para cada arrasto nas portas d'água. Os valores de pontos para cada porta d'água estão no anexo F.

**6.7.3** Um competidor para ganhar pontos da zona de aterragem deve arrastar (riscar) a água em pelo menos uma porta d'água. Pousando na água depois de marcar na porta 1 (G1), vai render um DR. Os valores dos pontos na zona de aterragem são como no Anexo F. Ao competidor é atribuída a pontuação da zona com os pontos de valor mais baixo que tenha sido tocado durante a aterragem.

Minha versão ...

**6.7.3** Um competidor deve ganhar pontos em pelo menos uma zona de aterragem para receber os pontos obtidos nas portas de água. Pousando na água depois de marcar na porta 1 (G1), vai render um DR. Os valores dos pontos na zona de aterragem são como no Anexo F. Ao competidor é atribuída a pontuação da zona com os pontos de valor mais baixo que tenha sido tocado durante a aterragem.

**6.7.4** A pontuação do competidor para uma rodada na Prova de Precisão, é a soma dos pontos das portas d'água com a pontuação na Zona de aterragem, menos 10 pontos se houver falha em realizar uma aterragem em pé (UP).

## **6.8 Cálculo de Pontos**

O cálculo para converter os escores de cada rodada em pontos é a seguinte:

**6.8.1** Os concorrentes são classificados em cada rodada de cada evento, a fim de indicar a pontuação real para esta rodada (Distância e Precisão, maior pontuação em primeiro lugar, velocidade, menor pontuação em primeiro lugar).

**6.8.2** Distância e Precisão: A pontuação do competidor classificado em primeiro lugar em cada rodada é definido como 100%, e expressa em 100 pontos. As pontuações da rodada dos concorrentes restantes, são calculadas como um percentual do resultado obtido em relação a pontuação obtida pelo competidor melhor classificado, expressa em pontos, apurado para a terceira casa decimal, sem arredondamento aplicado.

**6.8.3** Velocidade: Cada marca gravada é elevada à potência de 1.333, calculada e exibida para a terceira casa decimal, sem arredondamento aplicado. A pontuação calculada resultante, é ordenada do menor ao maior e assim classificada a menor marca é definido como 100%, e expressa como 100 pontos. Pontuações dos competidores restantes, para a rodada serão calculados como a percentagem inversa da pontuação obtida pelo competidor melhor classificado, expresso em pontos, e calculada para a terceira casa decimal, sem arredondamento aplicado.

# **7. JULGAMENTO**

## **7.1 Reunião dos Juízes**

**7.1.1** O JC vai organizar uma reunião dos juízes antes do início da competição. Todos os juízes deverão comparecer a esta reunião.

**7.1.2** Todos os membros do painel de juízes devem ser licenciados em Pilotagem de Velames, preferencialmente serem **FAI Parachuting Judge CP/Juez COLPAR**.

**7.1.3** Além do painel de juízes, podem ser usados juízes em treinamento, desde que estejam sob a supervisão direta do JC ou o Juiz Chefe de Formação e tenham participado da reunião dos juízes

**7.1.3.1** O Organizador deve fornecer e atribuir 4 pessoas adicionais para auxiliar os juízes durante toda a competição. Todas elas devem ser aprovadas antecipadamente pelo Juiz Chefe, e devem ter uma classificação PV regional/nacional ou uma classificação FAI/COLPAR não PV ou um bom conhecimento das regras.

**7.1.4** Cada desempenho deve ser julgado por, pelo menos, três membros do painel de juízes.

**7.1.5** Os saltos de treinamento poderão ser julgados a critério do JC. O período de tempo durante o qual as provas relevantes serão julgadas durante a “OPP” será anunciado pelo JC.

**7.1.6** Os juízes estarão estrategicamente posicionados no circuito de acordo com as necessidades da prova específica e com as técnicas dos equipamentos utilizados na prova, conforme determinado pelo Juiz Chefe ou Juiz da Prova.

**7.1.7** Em todos os eventos, para indicar as pontuações, os juízes atribuídos usarão os respectivos sinais ou métodos, tal como determinado pelo JC.

**7.1.7.1** A falha para marcar nas portas, é indicada pelo juiz designado com o respectivo sinal.

**7.1.7.2** Pontuações para a aterragem na Zona de Precisão, incluindo “UP” e, em distância com arrasto são anotadas em folhas de pontuação independentes por dois marcadores diferentes. Eles são transmitidos para o processador de pontuação por meios determinados pelo JC.

**7.1.7.3** Os juízes devem registrar qualquer violação da regra de um competidor (ou seja, ME, MS, DE, OC, VE, problemas CD, confusão na ordem de saída, interferência, controle, etc.), bem como a necessidade de uma revisão de vídeo (VR), por qualquer razão.

**7.1.7.4** Todos os juízes devem observar os voos dos competidores para certificarem-se de que são seguros. Se um juiz testemunhar um voo inseguro, deve informar o Juiz Chefe de modo que um cartão amarelo ou vermelho possa ser emitido, se assim for decidido.

## **8. CÂMERAS DE VÍDEO**

### **8.1 O uso das câmeras de vídeo**

**8.1.1** Em cada evento, exceto para o Freestyle, deve haver uma câmara de vídeo na porta de entrada (G1) e na de saída (G5), colocada na mesma altura como a dos sensores da porta. Câmeras nas portas de entrada e saída devem ser capazes de reprodução em velocidade reduzida.

**8.1.2** Em todos os casos em que um sistema de vídeo é usado na porta 1 (G1) ou na porta 5 (G5), ele deve ser capaz de reprodução em velocidade reduzida. Na porta 1 (G1), ele deve ser capaz de gravar números e nomes audivelmente.

**8.1.3** Um mínimo de uma câmara de vídeo adicional deve ser usado como uma ferramenta para avaliar e/ ou vigiar o circuito, conforme determinado pelo JC/JP:

**8.1.3.1** Na prova de velocidade em curva de 70m, será posicionada a critério do JC/JP.



**8.1.3.2** Na Zona Precisão será posicionado perto Zona 8 de aterragem, direcionado para as zonas de aterragem.

**8.1.4** Em qualquer caso , um sistema de câmara de vídeo ou sistema eletrônico pode ser utilizado como um substituto às condições em §8.1.3 para um julgamento tecnicamente assistido, tal como determinado pelo JC/JP.

**8.1.4.1** Na Zona Precisão e em qualquer Porta d'Água - um sistema vídeo-assistente, será usado em uma ou mais Portas d'Água ou nas zonas de pouso, a critério do JC /JP.

**8.1.4.2** Na prova de Distância podem ser usados vídeo-assistentes ou qualquer outro sistema de medição eletrônico, a critério do JC/JP. A medição é feita a partir do ponto de aterragem no circuito.

**8.1.4.3** Se o JC decidir que o sistema de video configurado no circuito, permite o vídeo julgamento de todo ou partes do circuito, dentro dos princípios mínimos de avaliação (ver 6.1.4), aplicará o vídeo Julgamento.

## **8.2 Video Review**

**8.2.1** A pedido de um membro do painel de julgamento, se o VR foi pedido na ficha de pontuação do juiz, o JC/JP deve ordenar uma revisão do salto em questão o mais rapidamente possível.

**8.2.2** O pedido de revisão de vídeo (**VR**) será anotado em um formulário próprio (**VR**) , que deve ser entregue ao Juiz Chefe, para dar início ao procedimento de **VR**.

**8.2.3** O painel de **VR** será composto de três pessoas, o JC e/ou JP, se possível, o membro do painel que solicitou a revisão e/ou, um outro juiz..

**8.2.4** A **VR** é realizada por um máximo de três visões de partes do salto em questão, a velocidade de reprodução reduzida pode ser usada após a primeira visualização.

**8.2.5** A qualquer momento durante o processo de revisão e sem discussão , os juízes podem tornar a sua decisão com o seguinte procedimento :

**8.2.5.1** Confirmação da avaliação na ficha de pontuação original do juiz;

**8.2.5.2** Determinação do resultado de uma VR usando um processo de votação supervisionada pelo CJ/JP: Qualquer decisão deve ser tomada claramente pelo "SIM" ou "NÃO" somente, (isto é, por polegares para cima ou para baixo ao comando ou por indicação de um "Y"(sim) ou "N"(não) no papel etc.), com aplicação de outras possibilidades de decisão de opções de "SIM" ou "NÃO".

**8.2.5.3** A avaliação inicial na súmula só pode ser alterada com uma decisão unânime do painel de análise de vídeo.

**8.2.5.4** A decisão por maioria de uma **VRP** deixa a avaliação inicial inalterada, exceto na situação, em que, inicialmente, não houve, por qualquer razão, nenhuma avaliação na súmula . Então , o voto da maioria será usado como sendo o da decisão.

**8.2.6** O JC irá rever a decisão do painel de revisão de vídeo, documentar o resultado sobre o formulário da revisão Vídeo e ajustar a pontuação do competidor na lista de pontuação e do resultado, se este for o caso.

**8.2.7** As pontuações não serão definitivas até que os dados e/ou suportes de gravação, se necessário, sejam revistos. O JC será responsável por determinar resultado final de um competidor e sua classificação.

## **9. DETERMINAÇÃO DOS CAMPEÕES**

### **9.1 Campeões de eventos**

**9.1.1 Individual Campeão da Prova:** Em cada Prova válida, velocidade, distância ou Zona Precisão, o campeão individual da Prova é o competidor com o maior número total de pontos em todas as rodadas concluídas, em cada caso particular.

**9.1.2 Campeão Combinado:** O competidor com o maior número combinado agregado de pontos a partir de todos os três acontecimentos válidos. Se existirem menos do que três acontecimentos válidos, não haverá Campeão Combinado.

**9.1.3 Equipe campeã combinada Nacional:** A equipe que acumula os pontos mais altos de agregação utilizando pontos combinados agregados de cada membro da equipe, desde que existam três eventos válidos. Se existirem menos do que três acontecimentos válidos, não haverá Equipe Campeã Combinada Nacional.

### **9.2 Desempates**

**9.2.1** Em qualquer caso específico, se dois ou mais competidores têm o mesmo número total acumulado de pontos nos três primeiros lugares de uma prova, os seguintes procedimentos serão aplicados na ordem listada para desempatar:

**9.2.1.1** Um salto de desempate na prova específica.

**9.2.1.2** Se um salto de desempate não é possível, em primeiro lugar o maior resultado, em seguida, o segundo maior resultado, em seguida, o terceiro maior resultado em qualquer uma das rodadas completadas neste evento específico e assim por diante até que o empate seja desfeito.

**9.2.1.3** Se o empate não pode ser quebrado os concorrentes serão colocados com a mesma colocação.

**9.2.2** Para o campeão combinado, se dois ou mais competidores têm o mesmo número total acumulado de pontos nos três primeiros lugares em geral, os seguintes procedimentos serão aplicados na ordem listada para desempatar:

**9.2.2.1** Primeiro o maior resultado, em seguida, o segundo maior resultado, em seguida, o terceiro maior resultado em qualquer uma das rodadas completadas, e continuando até que o empate seja desfeito.

**9.2.2.2** Se o empate não pode ser quebrado assim, a melhor pontuação em distância de uma única rodada finalizada, dirá qual é a vencedora.

**9.2.2.3** Se o empate não pode ser quebrado os competidores serão colocados com o mesmo ranking.

### **9.3 medalhas concedidas**

**9.3.1** Prova de Velocidade: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar

**9.3.2** Prova de Distância: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar

**9.3.3 Prova de Precisão: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar**

**9.3.4 Campeão combinado: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar**

**9.3.5 Equipe Campeã de PV: 1º lugar, 2º lugar, 3º Lugar**

## **ANEXO A**

### **ESPECIFICAÇÕES GERAIS DO CIRCUITO**

**A.1.** O Circuito sempre começa em um corpo d'água.

**A.2.** Todos os circuitos devem ter 10(dez) metros de largura em toda sua extensão.

**A.3.** O corpo de água deve ser no mínimo, de 15 metros de largura e pelo menos 65 metros de comprimento.

**A.4.** Quando aplicável, antes da Porta 1(G1) o corpo d'água terá que ter uma área mínima de segurança com 20 (vinte) metros de comprimento e, se o local permite, a área de segurança é recomendado ser tão grande quanto possível.

**A.4.1** A massa de água deve proporcionar uma profundidade mínima de 0,60 metros, por toda a largura mínima do circuito, desde o início do corpo liquido até a Porta 2.

**A.4.2** A profundidade mínima pode ir sofrendo uma diminuição gradativa a partir da porta 2 até saída do corpo d'água, mas ainda guardando a profundidade mínima de:

0,5 metros na porta 3 para

0,4 metros na porta 4.

**A.4.2.3** O acima descrito, dimensões da parte liquida do circuito, se aplicam também para Freestyle.

**A.4.3** Por razões de segurança, o nível da água deve ser mantido suficientemente alto para permitir uma transição suave do nível da água para a superfície do solo em torno dos lados de saída do tanque (limite máximo de 5 cm).

**A.4.4** Se a profundidade da água for maior do que 1,5 metros, são necessários pessoas de resgate devidamente equipadas.

**A.5** Todos os circuitos devem ter uma zona de segurança de 5 metros ao longo de ambos os lados, e no final do circuito entre a margem do circuito e as áreas de espectadores, serão indicadas por dispositivos de marcação, que não devem ser superiores a 5 metros e, serem aceitos pelo JC e o CTD (Dir. Tec. Circuito).

#### **A.6 Área das Portas e áreas alvo**

**A.6.1** A área das Portas é a parte do circuito entre a Porta 1 (G1) e a Porta 5 (G5). em velocidade em curva, na Distância com arrasto e, na Zona Precisão, área da Porta 1 (G1) para a linha de água.

**A.6.1.1** Em um circuito reto a distância entre P1 (G1) e P5 (G5) é de 50 metros; em um circuito em curva a distância é de 70 metros medidos ao longo do eixo.

**A.6.1.2** A distância entre a P1 (G1) e a linha de demarcação entre a Zona 1 e Zona 2 é de 50 metros.

**A.6.2** Os marcadores de campo para a Porta 1 (G1) em todos os eventos, P2(G2), P3(G3), P4(G4) e P5(G5) em velocidade em curva e distância com arrasto devem ter um mínimo de 0,20 metros de diâmetro e 1,5 metro de altura +/- 5 cm, medidos a partir do Superfície Devem ser fixados em posição de tal modo que o eixo central do marcador só possa deslocar-se a uma distância máxima de 10 cm da sua posição aprovada.

**A.6.3** Marcadores de circuito da Porta 2 (G2) até a Porta 5 (G5), se não especificado de outra forma, podem ser bóias de marcação com um diâmetro mínimo de 0,20 metros.

**A.6.4** A área alvo é a parte do circuito após a linha de água, que deve ser indicada por linhas laterais feitas em material de tipo de faixas, ou marcações bem visíveis de cima. A linha de água também pode ser marcada a critério do JC.

**A.7** Todos os sistemas de câmaras de vídeo do circuito devem ser aceitos pelo JC.

## ANEXO B

### ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE VELOCIDADE

#### B.1 ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE VELOCIDADE EM CURVA

**B.1.1** O circuito entre a P1 (G1) e a P5 (G5) deve ser de 70 metros de comprimento medidos ao longo da linha central do circuito.

**B.1.2** O circuito deve ter um ângulo de 75° e um raio de 53,48 metros.

**B.1.3** Sensores eletrônicos devem ser configurado para dar um comprimento total de 70 metros, medidos ao longo da linha central.

**B.1.4** Nas Portas P1 (G1) e P5 (G5) um sistema de sensor duplo deve ser instalado e estarão sujeitos a aprovação do JC.

**B.1.4.1** Os sensores eletrônicos devem ser colocadas dentro (depois) da P1 e fora (depois) da P5.

**B.1.4.2** Os Sensores das Portas 1 e 5 devem estar a uma altura não inferior a 1,50 m e o sensor inferior, a cerca de 0,60 metros.

**B.1.5** Haverão 05(cinco) pares de marcadores de curso incluindo as portas P1 (G1) e P5 (G5), uniformemente espaçados ao longo do comprimento do circuito.

**B.1.5.1** Os marcadores no interior do circuito devem ser visíveis de cima e de uma cor contrastante e mais escura que a parte exterior curva.

**B.1.5.2** Os marcadores do circuito da P1 (G1) e os marcadores de circuito em curva, dentro da porção de água do circuito, devem ser do tipo inflável, proporcionando uma folga aproximada de 10 metros de largura entre os marcadores.

**B.1.5.3** Um mínimo de 10 metros, no final do circuito deve estar fora da água .

**B.1.6** A direção da curva (Esquerda ou Direita), deve ser especificada na proposta aceita para a Prova e deve ser publicada no Boletim Informativo Oficial da competição.

#### B.2 CIRCUITO DE VELOCIDADE DE 50 METROS COM ARRASTO

**B.2.1** O curso é em linha reta e deve ter um comprimento de 50 metros entre os sensores na P1 e P5, medido ao longo da linha central.

**B.2.1.2** A aferição (medição) da velocidade deve ser feito usando um sistema de duplo sensor como descrito em B.1.4

**B.2.1.3** Marcadores do curso devem ter as mesmas dimensões e altura como descrito em **B.1** marcador do tipo de poliestireno são aceitáveis, conforme determinado pelo CTD (Dir. Tec. Circuito), e JC.

**B.2.1.4** marcadores em P2, P3 E P4, devem ter um diâmetro mínimo de 0,20 m.

## ANEXO C

### ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE DISTÂNCIA

#### C.1 ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE DISTÂNCIA COM ARRASTO (“DRAG”)

**C.1.1** A partir da Porta 5(G5), uma fita métrica de medição com um comprimento mínimo de 150 metros, com incrementos de 1 cm, deve descer de um lado do percurso, ficar plana sobre a superfície e, se aplicável, sobre o dispositivo de marcação do percurso.

**C.1.2** A linha de 50 metros deverá estar visivelmente marcada.

**C.1.3** O Recorde mundial deverá estar visivelmente marcado.

**C.1.4** A 50 metros da Porta de entrada com uma altura de aproximadamente 1,5 metros e um diâmetro mínimo de 0,20 metros, marcadores de circuito devem marcar a Porta 5 (G5).

**C.1.5** Os dispositivos de fixação usados no circuito devem ser colocados de forma tal, que nenhum obstáculo ou risco seja criado para qualquer pessoa ou em torno do circuito.

**C.1.6** Todos os dispositivos e o posicionamento deles, deve ser aceitável para o JC e o Controlador (FAI/COLPAR/CBPq).

#### C.1.7 Comprimento do Circuito

**C.1.7.1** Espaços localizados até aproximadamente 1000 metros MSL exigem um circuito com um comprimento mínimo de 200 metros, de preferência + 50 metros sobre o atual recorde mundial.

**C.1.7.2** Locais com mais de 1000 metros MSL exigem um comprimento mínimo curso de 280 metros, de preferência + 50 metros sobre o atual recorde mundial.

#### C.2 ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO DE DISTÂNCIA MÁXIMA

**C.2.1** Dimensões e condições devem estar de acordo com C.1.1, C.1.2, C.1.3, C.1.5 e C.1.6.

**C.2.2** A extensão mínima exigida do circuito é de 280 metros, de preferência + 50 metros sobre o atual recorde mundial.

## ANEXO D

### ESPECIFICAÇÕES DO CIRCUITO NA ZONA DE PRECISÃO

**D.1** O curso consiste em duas fileiras de marcadores que formam uma série de quatro portas, e também as zonas de aterragem (precisão).

**D.2** O corpo de água vai cobrir 44 (+/- 1 m) metros da P1 (G1), à linha de água. A linha de água pode ser adicionalmente marcado se for considerado necessário pelo JC.

**D.3** Três Portas de água (P1 a P4), medem cerca de 12 metros de distância uma da outra.

**D.4** A distância da Porta de água 4 (G4) à linha de água deve ser de 8 metros (+/- 1 metro).

**D.5** A distância da P1 (G1), para a linha entre a Zona 1 e Zona 2 é de 50 metros.

**D.6 Zonas de Precisão:** A forma, as dimensões e o valor pontual nas zona de precisão devem ser os que constam do Anexo F.

**D.7** As linhas de demarcação que limitam as áreas que separam cada zona, tal como acontece com as linhas laterais, devem ser feitas de material para minimizar as lesões, para serem capazes de ser rapidamente reparadas, para ser suficientemente larga de modo a ser claramente visível a partir de cima, e devem ser aceites para o Diretor Técnico do Circuito (CTD) e pelo Juiz Chefe.

**D.8** As linhas de demarcação da “Centre zona” deve ser de uma cor contrastante com as outras linhas da zona de demarcação.

**D.9** A Zona 7 deve ter indicadores fora da zona, para indicar a sua localização (isto é, bandeiras etc.).

#### **D.10 Linhas das Zonas**

**D.10.1** As linhas de demarcação das zonas pertencem à zona com pontos de pontuação mais altos.

**D.10.2** A linha no final da zona 10 é definida como parte da zona 10

**D.11** As zonas devem ser preenchidas e cobertas com um material concebido para minimizar lesões e devem ser aceitáveis para o CTD e o controlador CBPq. O poço de precisão deve ser preenchido com cascalho tipo ervilha (esféricos), ou material similar, variando de 2 mm a 10 mm de diâmetro, e o poço deve ter uma profundidade cheia de pelo menos 30 cm. O cascalho de ervilha deve estar nivelado com qualquer parte do campo ou terreno que está adjacente a ele, ou seja, a borda do lago, ou a continuação do curso de distância, por exemplo.

**D.12** Todas as especificações acima devem ser aceitáveis para o controlador CBPq.



## ANEXO E

### LISTA DE PESO VESTIDO (DWIPE) E PESO INDIVIDUAL ADICIONAL (AIW)

Se o peso de um concorrente com equipamentos é menor do que 77,2 kg, pesos máximo extras, serão aplicados.

DWIPE Kg	AIW Kg	PESO TOTAL Kg	DWIPE Kg	AIW Kg	PESO TOTAL Kg
<77,20	15,90	93,10	<89,00	7,60	96,60
<77,60	15,60	93,20	<89,50	7,30	96,80
<78,10	15,30	93,40	<89,90	7,00	96,90
<78,50	15,00	93,50	<90,40	6,70	97,10
<79,00	14,60	93,60	<90,80	6,40	97,20
<79,50	14,30	93,80	<91,30	6,00	97,30
<79,90	14,00	93,90	<91,70	5,70	97,50
<80,40	13,70	94,10	<92,20	5,40	97,60
<80,80	13,40	94,20	<92,60	5,10	97,70
<81,30	13,00	94,30	<93,10	4,80	97,90
<81,70	12,70	94,50	<93,60	4,50	98,00
<82,20	12,40	94,60	<94,00	4,10	98,10
<82,60	12,10	94,70	<94,50	3,80	98,30
<83,10	11,80	94,90	<94,90	3,50	98,40
<83,50	11,50	95,00	<95,40	3,20	98,60
>84,00	11,10	95,10	<95,80	2,90	98,70
<84,50	10,80	95,30	<96,30	2,50	98,80
<84,90	10,50	95,40	<96,70	2,20	99,00
<85,40	10,20	95,60	<97,20	1,90	99,10
<85,80	9,90	95,70	<97,60	1,60	99,20
<86,30	9,50	95,80	<98,10	1,30	99,40
<86,70	9,20	96,00	<98,60	1,00	99,50
<87,20	8,90	96,10	<99,00	0,60	99,60
<87,60	8,60	96,20	<99,50	0,30	99,80
<88,10	8,30	96,40	<99,90	0,00	99,90
<88,60	8,00	96,50	100 + 0,0	-	-

#### PROCEDIMENTO NA PESAGEM:

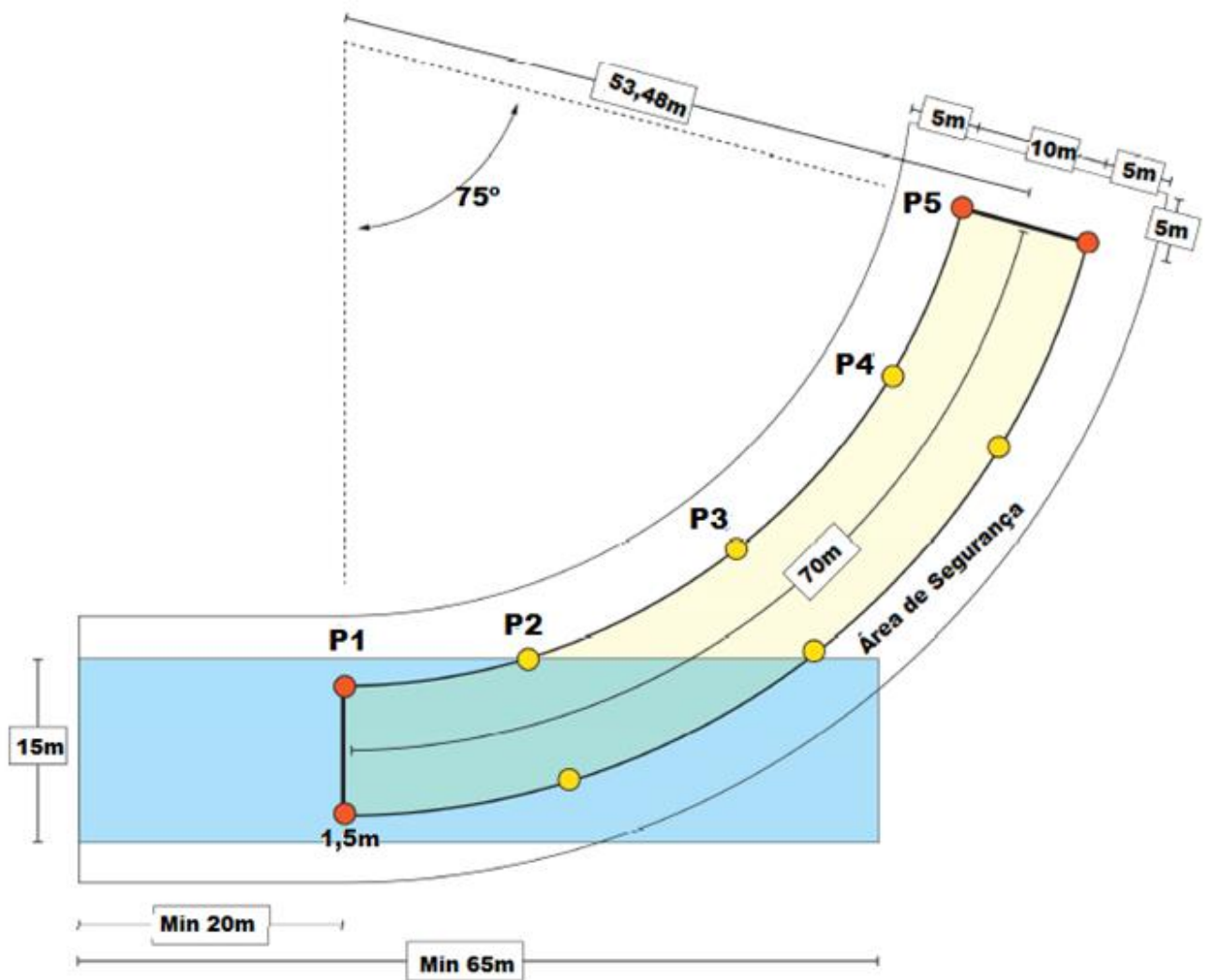
No momento do controle do peso:

1. **DWIPE** do competidor menos um kg permitido para as discrepâncias é determinado.
2. O **DWIPE** obtido no 1 acima é usado para determinar a **AIW** permitido para a lista do Anexo E.
3. **AIW** do concorrente é pesado e comparado com o **AIW** determinada em 2 acima.
4. Se o **AIW** determinado em 3 acima é mais do que o **AIW** determinado em 2 acima, um **MR** será marcado para aquela rodada.

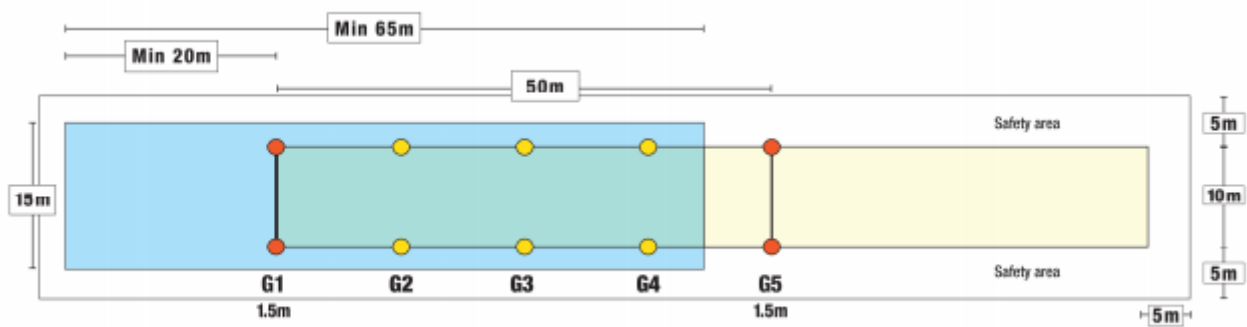
# ANEXO F – EXEMPLOS DE DESENHOS DE CIRCUITOS

## F.1 Circuito de Velocidade

### F.1.1 Circuito de velocidade em Curva (Esq ou Dir) – 70 metros de comprimento

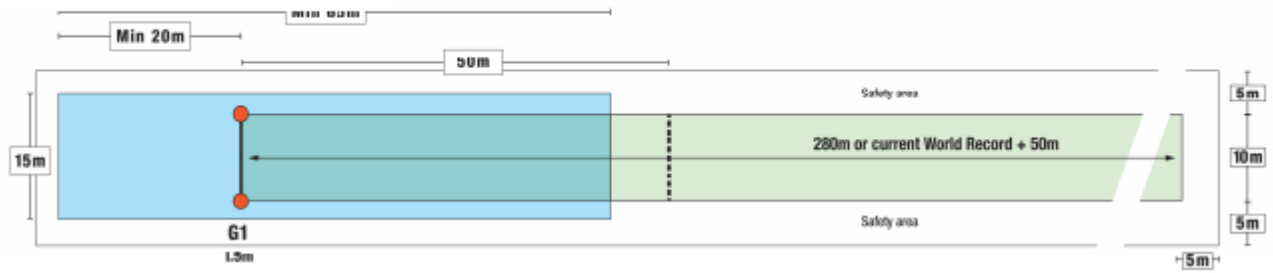


### F.1.2 circuito reto de velocidade (velocidade com arrasto 50 m e velocidade completa (s/arrasto) 50 metros)

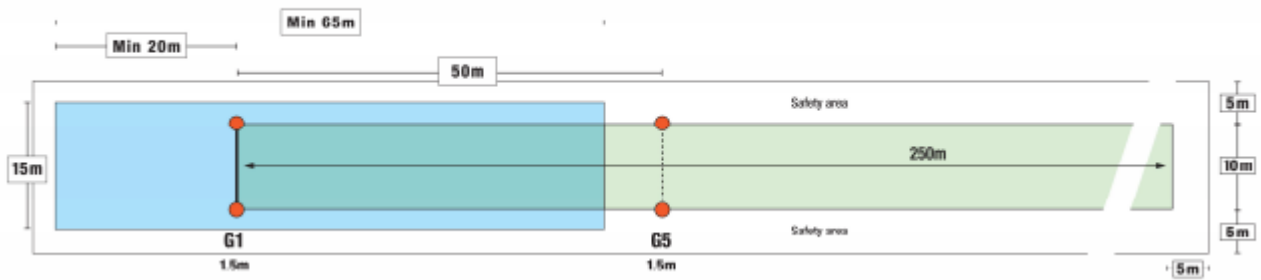


## F.2 Circuito de Distância

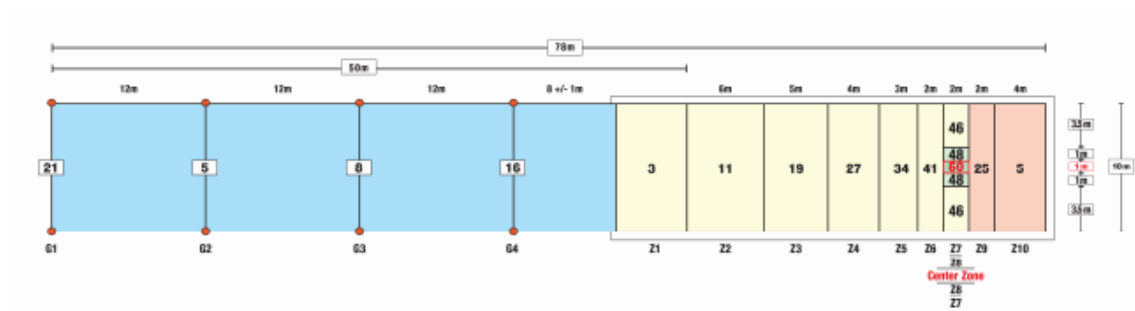
### F.2.1 Distância Máxima



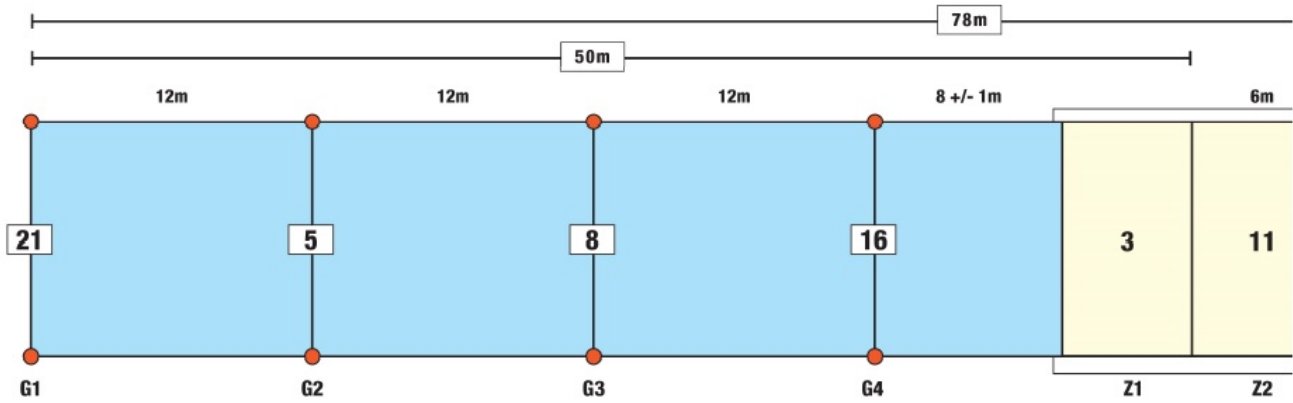
### F.2.2 Distância com Arrasto



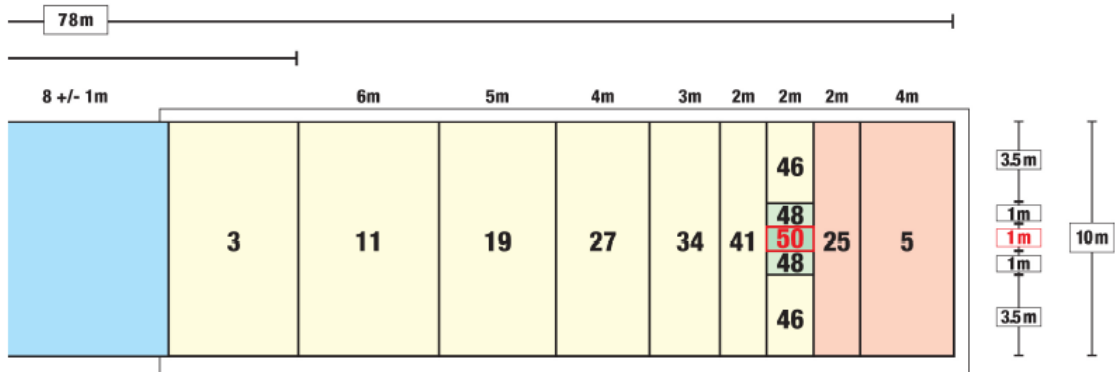
### F3 Zona de Precisão do circuito



**ANEXO F - FOLHA B DO CIRCUITO DE PRECISÃO - 1/2 CIRCUÍTO INICIAL**



**FOLHA B DO CIRCUÍTO DE PRECISÃO - 1/2 CIRCUITO FINAL**



## ANEXO G

### SINAIS BÁSICOS RECOMENDADOS AOS JUÍZES



**PILOTAGEM DE VELAME**  
**IPC 2017**



## ANEXO H

### FORMULÁRIO PARA REVISÃO DE VÍDEO NA PILOTAGEM DE VELAME

<b>REQUISIÇÃO DE REVISÃO DE VÍDEO</b>	<b>AVALIAÇÃO ORIGINAL</b>
Competidor Nome: _____	
Competidor No: _____	
Rodada No.: _____	
Prova da PV    Velocidade <input type="checkbox"/> Distância <input type="checkbox"/> Precisão <input type="checkbox"/>	Exemplos: P3 NW, Z5 DN, VE P1

<b>PAINEL DE REVISÃO DE VÍDEO</b>	<b>SISTEMA DE DECISÃO</b>
Juiz Requisiteante: _____	Determinado pelo JC/JP
JC ou JP: _____	POLEGAR Acima/Abaixo <input type="checkbox"/>
Juiz Adcional (Outro) _____	VOTAÇÃO <input type="checkbox"/>
	OUTRO <input type="checkbox"/>

<b>DECISÃO FINAL</b>	<b>EXISTE AVALIAÇÃO ORIGINAL</b>
VOTO DA MAIORIA (2X1) <input type="checkbox"/> NÃO MUDA A AVALIAÇÃO INICIAL	
UNÂNIMIDADE (3X1) <input type="checkbox"/> NÃO MUDA A AVALIAÇÃO INICIAL	
UNÂNIMIDADE (3X1) <input type="checkbox"/> MUDA A AVALIAÇÃO INICIAL	

<b>DECISÃO FINAL</b>	<b>NÃO EXISTE AVALIAÇÃO ORIGINAL</b>
VOTO DA MAIORIA (2X1) <input type="checkbox"/> AVALIAÇÃO FINAL _____	
UNÂNIMIDADE (3X1) <input type="checkbox"/> AVALIAÇÃO FINAL _____	
<i>Nota: A decisão de uma RV, por maioria, deixa a avaliação inicial inalterado, exceto na situação em que, inicialmente, por algum motivo, nenhuma avaliação foi feita na súmula. Então, a maioria vai tomar a decisão.</i>	

<b>CERTIFICAÇÃO</b>	<b>AÇÃO FINAL</b>
Juiz Chefe: _____	_____ Ass/Rubrica do JC
Local e data: _____	De acordo com a decisão da VRP, o JC documentou a ação nas folhas de pontuação e na lista de pontuação final da rodada.

ANEXO I

FORMULÁRIO DE RESSALTO

Autorização de Ressalto	Informe
<p><i>Nome do Competidor:</i> _____</p> <p><i>Decolagem Nº</i> _____</p> <p><i>Rodada Nº</i> _____</p> <p><i>Assinatura JC/JP</i> _____</p>	<p><i>Hora da 1ª Chamada</i> _____</p> <p><i>Hora do Embarque</i> _____</p> <p><i>Aeronave</i> _____</p>

Autorização de Ressalto	Informe
<p><i>Nome do Competidor:</i> _____</p> <p><i>Decolagem Nº</i> _____</p> <p><i>Rodada Nº</i> _____</p> <p><i>Assinatura JC/JP</i> _____</p>	<p><i>Hora da 1ª Chamada</i> _____</p> <p><i>Hora do Embarque</i> _____</p> <p><i>Aeronave</i> _____</p>

Autorização de Ressalto	Informe
<p><i>Nome do Competidor:</i> _____</p> <p><i>Decolagem Nº</i> _____</p> <p><i>Rodada Nº</i> _____</p> <p><i>Assinatura JC/JP</i> _____</p>	<p><i>Hora da 1ª Chamada</i> _____</p> <p><i>Hora do Embarque</i> _____</p> <p><i>Aeronave</i> _____</p>