



3º ETAPA – São Paulo - 2022

1. Regras da competição

1.1. Organização

- 1.1.1. A competição terá organização da iFLY Brazil e DC10 eventos, usando como base as regras FAI, Regulamento Específico Brasileiro Formação em Queda Livre (FQL) da CBPq.
- 1.1.2. Terceira etapa: sábado 24 de setembro de 2022 – Ifly – São Paulo.
- 1.1.3. O Diretor do Campeonato será Pedro Ushizima Jr.
- 1.1.4. Reunião de capitães será às 17:00hs. Com presença Obrigatória. O não comparecimento poderá ocasionar a desclassificação da equipe. A critério do Diretor Técnico.
- 1.1.5. As equipes inscritas, não poderão fazer nenhum tipo de voo, após as 17h, até o início da rodada de treino e competição.
- 1.1.6. Todos os participantes deverão estar de acordo com estas regras e regulamentos.
- 1.1.7. Serão 3 categorias (Estreantes, Intermediário e Open/Pro) com pools distintos.
- 1.1.8. A iFLY respeita todos os protocolos de saúde e controle definidos pela OMS, com uso de máscaras, álcool em gel, distanciamento social.

1.2. Categoria Estreantes

- 1.2.1. Serão 08 rodadas de 1 minuto de duração cada, sendo que as formações serão pontuadas nos primeiros 35 segundos.
- 1.2.2. *O Pool de FQL-4 Estreantes para a competição começará sempre na figura M + 3 pontos sorteados.
- 1.2.3. Randoms: A – Q
- 1.2.4. Blocos: 1, 7, 9, 14, 15

1.3. Categoria Intermediário

- 1.3.1. Serão 08 rodadas de 1 minuto de duração cada, sendo que as formações serão pontuadas nos primeiros 35 segundos.
- 1.3.2. *O Pool de FQL-4 Intermediário para a competição será de 4 a 5 pontos no máximo.



1.3.3. Randoms: A – Q.

1.3.4. Blocos: 1, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 15, 18 e 21.

1.4. Categoria Open/Pro

1.4.1. Serão 08 rodadas de 1 minuto de duração cada, sendo que as formações serão pontuadas nos primeiros 35 segundos.

1.4.2. *O Pool de FQL-4 Open/Pro para a competição será: 5 a 6 pontos no máximo.

1.4.3. Randoms: A – Q.

1.4.4. Blocos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21 e 22.

1.4.5. OBS: Os blocos: 8, 20 foram excluídos pelo túnel ser de 13ft.

1.4.6. O sorteio das figuras/rodadas será feito na reunião de capitães pelo Comitê de Julgamento do Campeonato (Ricardo Bacarelli e Rogério Martinati).

1.5. Objetivo das equipes

1.5.1. O objetivo será cada equipe completar o maior número de formações possível dentro do tempo de trabalho, seguindo a sequência correta das figuras de cada rodada. O total acumulado de todas as rodadas concluídas será usado para determinar a colocação das equipes.

1.6. Ordem de voo

1.6.1. A ordem de voo de cada equipe para a competição, será combinada antes do começo da competição na reunião preparatória de capitães.

1.7. Critério Categoria Estreante

1.7.1. Esta categoria é para atletas estreantes na modalidade de FQL-4. Na composição da equipe será autorizado a inscrição de 1 (um) atleta que já tenha mais experiência.

1.8. Critério categoria Intermediário

1.8.1. A categoria FQL-4 Intermediário refere-se a participações anteriores em Campeonatos de Paraquedismo Indoor e o time poderá ter até 01 atleta



inscrito que já tenham participado de algum Campeonato de FQL-4 Indoor na categoria Open/Pro.

- 1.8.2. Os times (ou seus membros) que foram campeões de anos e versões anteriores do Circuito Brasileiro Indoor, nesta categoria, são obrigados a participar na categoria Open/Pro, assim como, os times (ou seus membros) de FQL-4 intermediário que atingiram uma MÉDIA por rodada acima de 14 pontos em algum Campeonato de Paraquedismo indoor nos anos anteriores ao presente, independente da classificação geral no referido campeonato.

1.9. Rodadas treino

- 1.9.1. Cada time terá uma entrada de treino (1 minuto) antes da primeira rodada da competição.
- 1.9.2. Na rodada de treino, o capitão que foi nomeado pelo time poderá se comunicar com o instrutor do túnel para pedir para aumentar ou reduzir a velocidade do vento, ou para confirmar que a mesma está adequada. A velocidade atingida será usada como a velocidade padrão para a equipe. O controlador deverá selecionar a velocidade padrão para cada equipe antes da equipe entrar. Se nenhum sinal for dado, então a velocidade padrão é assumida pelo controlador do túnel. Nesta entrada de treino será permitido apenas fazer a rodada sorteada na reunião de capitães.

1.10. Tempo de Trabalho

- 1.10.1. O controlador irá aplicar a velocidade adequada para cada equipe. Quando definido, o controlador irá sinalizar ao instrutor que a velocidade está correta. O controlador, então, irá colocar o tempo de voo de 1 minuto no relógio e o instrutor irá permitir a entrada da equipe na câmara de voo.
- 1.10.2. O tempo de trabalho de 35 segundos terá início com base em cada categoria:
- 1.10.2.1. Para as categorias Iniciante e Intermediário:
- 1.10.2.1.1. As equipes começam cada rodada em uma Star (random M), antes de iniciar a sequência determinada para aquela rodada.
- 1.10.2.1.2. O tempo de trabalho será iniciado a partir da quebra do gripe da Star. Se a sequência tem como primeiro ponto da rodada uma Star, esta será usada desde o início até o final da sequência.



- 1.10.2.1.3. Para a categoria Open: As equipes devem realizar performance de entrada (door entrance).
- 1.10.2.1.4. O tempo de trabalho será iniciado quando ambos os pés de um membro da equipe deixarem a antecâmara e entrarem no túnel de vento (dois pés voando). Exemplo, "Os integrantes do time, montarão o primeiro ponto em pé na porta do túnel, faz-se a contagem e inicia-se a sequência imediatamente após entrar no vento. Além do exposto anteriormente se durante o posicionamento na porta, algum integrante da equipe tocar ou pisar na rede (net) interna do túnel, será disparado o cronometro neste momento.
- 1.10.2.1.5. Os competidores podem inclinar-se contra o vento com um pé dentro do túnel sem dar início ao tempo de trabalho, desde que um pé ainda esteja no chão da antecâmara e o outro não esteja tocando na tela.
- 1.10.2.1.6. Se qualquer equipe não completar o seu tempo de trabalho dentro dos alocados 60 segundos, a pontuação será restrita aos pontos alcançados no tempo restante. É de responsabilidade da equipe, em ambas as categorias, apresentar o início do trabalho, pontuação das formações e separações totais entre os pontos.

1.10.3. Gravação de vídeo

- 1.10.3.1. Captação de vídeo é exigida para cada voo.
- 1.10.3.2. Para efeitos destas regras, "equipamento de vídeo" refere-se ao equipamento instalado pelo Comitê de Julgamento ou pelo organizador do evento, especificamente para a competição. Nenhum outro vídeo será permitido para julgar que não seja da própria organização do evento.
- 1.10.3.3. Um operador de vídeo será nomeado pelo organizador do campeonato, antes do início do evento. O operador de vídeo é responsável pela funcionalidade do equipamento de vídeo para garantir que ele seja utilizável para a competição.

1.10.4. Julgamento

- 1.10.4.1. O julgamento deve ser realizado ao vivo ou através de gravação de vídeo.



- 1.10.4.2. O organizador do evento irá determinar qual o método será utilizado, antes do início da competição, e todas as equipes devem ser julgadas usando o mesmo método.

1.10.5. Pontuação

- 1.10.5.1. Qualquer performance incorreta ou não julgável resultará (0) pontos.
- 1.10.5.2. É exigida separação total entre as formações dos blocos e Randoms.
- 1.10.5.3. O não cumprimento da exigência de total separação resultará em uma formação realizada de forma incorreta.
- 1.10.5.4. Se a formação é um Random, a equipe receberá (0) para a formação. Se a formação for Bloco, a equipe não receberá ponto para a o topo do Bloco.
- 1.10.5.5. A pontuação mínima para qualquer rodada é zero (0) pontos.

1.10.6. Re-flights

- 1.10.6.1. Em uma situação em que a prova de vídeo seja considerada insuficiente para fins de julgamento, a revisão do painel de vídeo irá avaliar as condições e circunstâncias que cercam essa ocorrência. Neste caso, um revoo será dado, a menos que o painel de avaliação de vídeo determine que houve um abuso intencional das regras por parte da equipe, caso em que não será concedida qualquer re-flight e pontuação da equipe para o voo será zero (0).
- 1.10.6.2. Contato ou outros meios de interferência entre os atletas em uma equipe na câmara de voo (túnel), não são motivos para o time solicitar um re-flight.
- 1.10.6.3. Problemas com o equipamento de um competidor não deve ser motivo para a equipe solicitar um re-flight.

1.10.7. Critérios de desempate

- 1.10.7.1. Se duas ou mais equipes têm igual pontuação, as seguintes ordens de procedimentos serão aplicadas até que as três primeiras colocações sejam determinadas:



- 1.10.7.1.1. A pontuação mais alta em qualquer rodada;
- 1.10.7.1.2. A pontuação mais alta na última rodada completa, seguindo sucessivamente em ordem reversa até o desempate;
- 1.10.7.1.3. O tempo mais rápido (medido até centésimos de segundo) para a última pontuação sem penalidade feita pelas duas equipes, na última rodada concluída.

1.10.8. Segurança

- 1.10.8.1. Todos os competidores devem ter habilidades mínimas de voo para participar com segurança de 4- way (experiência anterior de 4-way em túnel de vento é aconselhável).
- 1.10.8.2. A habilidade mínima de voo será exigida. Cada indivíduo deve ser capaz de mostrar controle quando se deslocam para a frente e para trás, queda lenta e rápida, side slide e super position, lembrando que eles estão compartilhando o espaço do túnel com outros “flyers”.
- 1.10.8.3. Por razões de segurança, se o “flyer” individual demonstrar insegurança ou menos do que as habilidades mínimas de voo esperados, ele ou ela pode ser desqualificado durante o evento.
- 1.10.8.4. Questões relacionadas com a sua aptidão para esta competição entre em contato com o organizador do evento ou com o coach do túnel de vento.

1.10.9. Pontuação

- 1.10.9.1. A cada etapa os times pontuam, conforme tabela abaixo, e serão classificados no ranking da “Copa Ifly de paraquedismo indoor”. Na última etapa, se declarará o time campeão da Copa Ifly de Paraquedismo Indoor nas 3 categorias (Iniciantes, Intermediário e Open), conforme o total da soma do ranking.
- 1.10.9.2. Serão consideradas como times, o Conjunto de atletas com pelos menos 3 integrantes, que competiram juntos na mesma equipe, nas 3 etapas. Independente do nome do time.
- 1.10.9.3. Pontuação por etapa:



- 1.10.9.3.1. Primeiro colocado = 07 pontos
- 1.10.9.3.2. Segundo colocado = 05 pontos
- 1.10.9.3.3. Terceiro colocado = 03 pontos
- 1.10.9.3.4. Por participação em cada etapa = 01 ponto
- 1.10.9.4. Critérios de desempate
 - 1.10.9.4.1. A maior pontuação na última etapa.

1.10.10. Premiação

- 1.10.10.1. Além de medalhas para os 3 primeiros colocados em cada categoria por cada etapa, haverá uma premiação com troféus e tempo de túnel FREE para os times que se classificarem melhor no Ranking Sul-Americano de Paraquedismo Indoor.
 - 1.10.10.2. Para o primeiro colocado de cada categoria (Estreantes, Intermediário e Open/Pro) 15 minutos de voo no iFLY.
 - 1.10.10.3. Para o segundo colocado de cada categoria (Estreantes, Intermediário e Open/Pro) 10 minutos de voo no iFLY.
 - 1.10.10.4. Para o terceiro colocado de cada categoria (Estreantes, Intermediário e Open/Pro) 05 minutos de voo no iFLY.
- 1.11. Além da premiação da 3ª etapa, haverá uma premiação com troféus, medalhas e tempo de túnel FREE para os times que se consagraram campeão geral da Copa Ifly de Paraquedismo Indoor com a soma dos pontos conquistados nas e 3 etapas.
 - 1.12. Para o primeiro colocado de cada categoria COPA IFLY (Iniciantes, Intermediário e Open) 15 minutos de voo no iFLY.
 - 1.13. Para o segundo colocado de cada categoria Copa IFLY (Iniciantes, Intermediário e Open) 10 minutos de voo no iFLY.
- 2. Para o terceiro colocado de cada categoria Copa IFLY (Iniciantes, Intermediário e Open) 05 minutos de voo no iFLY.



3. Ficha de inscrição: <https://iflybrazil.com/copa-ifly-2022-4-way-3-etapa/>

3.1. Investimento:

3.1.1. Valor promocional da inscrição até o dia 29/08/2022:

- 3.1.1.1. R\$ 550,00 por atleta incluindo tempo de voo das 8 rodadas e treino.
- 3.1.1.2. R\$ 500,00, por atleta MEMBERSHIP, incluindo tempo de voo.
- 3.1.1.3. Após o dia 29/08/2022 valor da inscrição será de 650,00 incluindo tempo de voo.
- 3.1.1.4. **Atenção:** não será permitido o uso de tempo membership na competição.
- 3.1.1.5. O atleta pode participar em diferentes equipes por modalidade FQL-4, sendo que se for voar o mesmo slot, tem que ser em categorias diferentes!

3.1.2. Dados bancários:

- 3.1.2.1. Itaú – 341, ag. 3757, c/c. 23.571-2, nome: David Rodrigues, CPF/PIX: 142.778.028-50.
- 3.1.2.2. Encaminhar o comprovante da transferência bancária para o seguinte e-mail: copaifly@dc10eventos.com.br

BOA COMPETIÇÃO