

## **INFORMAZIONI PER LANCI IN TRACKSUIT, MONOTRACK E WINGSUIT**

### **TRACKSUIT**

- Licenza in corso di validità, 100 salti di cui 50 negli ultimi 6 mesi, comunque affidarsi ad un coach riconosciuto dalla casa costruttrice che abbia la qualifica DL. Utilizzare una tuta adeguata all'esperienza: student o expert.



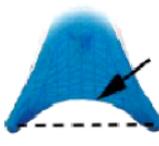
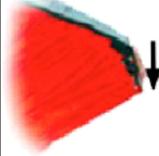
### **MONOTRACK E WINGSUIT**

- Licenza in corso di validità e 200 salti negli ultimi 18 mesi o 200 salti di cui 50 negli ultimi 6 mesi, comunque affidarsi a coach riconosciuto dalla casa costruttrice che abbia la qualifica DL, tuta adeguata all'esperienza, come da tabella.



0/50 WS jumps BEGINNER e MONOTRACK, 50/200 WS jumps INTERMEDIATE, 200+ WS jumps EXPERT

- Per capire che tipo di tuta state osservando esaminarla nel suo complesso (vedi tabella), individuando i tratti caratteristici prevalenti: lunghezza bacchette (se presenti), lunghezza ali braccia e ala gambe. Nel dubbio consultate il sito della casa costruttrice che cataloga le sue wingsuit .

LIVELLO	POLSI		ALI		CODA	
BEGINNER		A volte prive di bacchette da impugnare oppure sono molto piccole.  Attenzione a non valutare la tuta esclusivamente da qui, molte tute acro intermedie non hanno bacchette.		L'ala delle braccia è attaccata ai fianchi, in linea di massima non sono presenti cassoni lungo le gambe		La coda, a gambe divaricate, presenta una leggera, ma apprezzabile, rientranza fino a circa metà stinco.
INTERMEDIATE		Le bacchette presenti sono lunghe circa come la mano, non ostacolano il raggiungimento del pilotino.  A volte le Acro possono esserne prive.		Per la lunghezza di circa metà gamba sono presenti uno o due cassoni appartenenti all'ala.		La coda a gambe divaricate è dritta ed allineata alle caviglie
EXPERT		Le bacchette sono molto più lunghe della mano, coprono completamente il pilotino durante una simulazione di apertura fatta a terra		L'ala è collegata direttamente alla caviglia		La coda si estende oltre i booties, non è facile da notare in quanto viene normalmente tenuta collassata da elastici o magneti per facilitare i passi.

## **CONSIDERAZIONI SUL MATERIALE**

- Le tute coprono i cosciali quindi per i controlli è necessaria una parziale svestizione del paracadutista.
- Le tute devono esporre il sistema 3 ring, le maniglie di sgancio e riserva, avendo cura che non siano state accidentalmente occultate o bloccate.
- Vela principale compatibile con l'esperienza del praticante, vivamente sconsigliate: cross braced, vele ellittiche, vele inferiori a 119 piedi quadri o sovraccaricate.
- Evitare Sistema di apertura del principale con pilotino a molla, ad elastico, pull out e pilotino sul cosciale.
- Pilotino misura compresa tra 27" e 32", bridle tra 180 e 280 cm. Consigliato il "Nottolino" o "free Fly handle", evitare la "Pallina".
- Vivamente consigliato l'utilizzo di RSL / MARD.
- Add obbligatoria Setting "Pro", "Expert" o "Wingsuit"
- Altimetro da polso o pettorale e acustico obbligatori.

## **COMUNICAZIONI CON LO STAFF**

- Possibilmente non mettersi in decollo se ci sono altre tracksuit o wingsuit, comunque il praticante deve controllare se nello stesso sono presenti Derive, Atmo, Tracksuit, Monotrack, WingSuit, ecc. in caso affermativo dovranno essere concordati i circuiti di volo per far sì che non si intersechino, vedi **circuito di volo**.
- Il praticante dovrà coordinarsi con il pilota dell'aeromobile riguardo il circuito che effettuerà, con riferimento ai punti cardinali, dovrà chiedergli di lanciargli il più lentamente possibile per contribuire ad evitare di urtare i piani di coda, e sensibilizzarlo ad attendere 15/20 secondi prima di iniziare il proprio circuito di discesa nella direzione opposta.

## **CIRCUITO DI VOLO**

- Circuito a "U" che non vada mai ad intersecare il circuito di discesa dell'aereo e l'asse di lancio mantenendo una distanza minima dallo stesso di 500 mt. sempre all'interno del NOTAM; sarà cura dell'utilizzatore informarsi sui confini.
- Evitare le inversione di rotta, anche in fase di separazione, si rischierebbe di intersecare le traiettorie di chi ci sta seguendo.



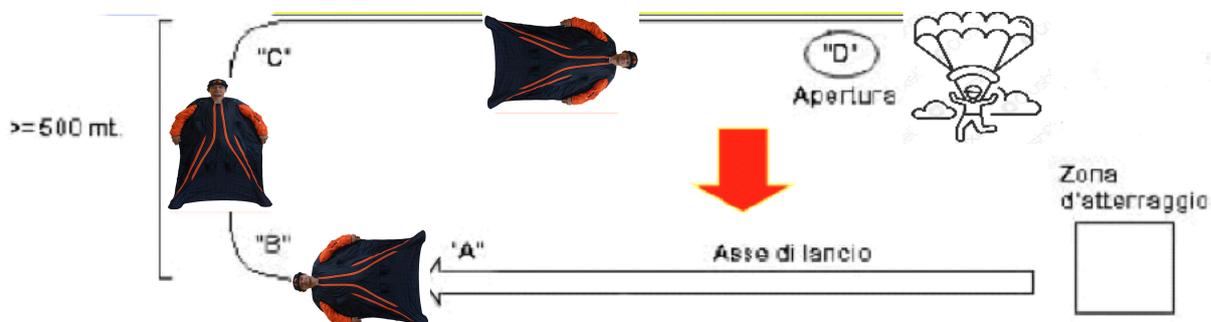
Direzione vento a terra

"A" Punto di uscita

"B" Prima virata

"C" Seconda virata

"D" Apertura



In casi particolari come: eventi, allenamenti, competizioni, ecc. i circuiti saranno sviluppati dagli organizzatori in base alle esigenze specifiche, rispettando i criteri di sicurezza.

### **ORDINE DI USCITA**

- Le Wingsuit e le Tracksuit escono sempre per ultime e diventeranno RL di se stessa; in presenza di CRW, concordare l'ordine di uscita e la direzione.

### **EXIT**

- Per eseguire un exit in sicurezza le tute dovranno uscire dall'aereo con braccia e gambe chiuse, per almeno 3 secondi, facendo arco oppure effettuare un scivolata laterale e mai saltare verso l'alto al fine di evitare l'impatto con il piano di coda.

### **CONSIDERAZIONI GENERALI**

- Prima di volare in due o più, i praticanti devono assicurarsi di possedere l'esperienza per eseguire tali lanci.
- Nel caso di entrata in nube accidentale o perdita dell'orientamento, il praticante deve assumere una posizione che gli permetta di verticalizzare quanto più possibile il suo volo (Box Position).
- Il vento in quota è da considerare con attenzione nella pianificazione del circuito di volo: il vento frontale diminuisce la velocità di avanzamento di conseguenza si percorrerà meno strada. Vento in coda aumenta la velocità e la distanza coperta in volo. Il vento trasverso farà scarrocciare la nostra tuta.
- Il praticante porti al seguito un telefono cellulare con memorizzato il numero della DZ per avvisare in caso di fuori zona/emergenza.
- Si consiglia una simulazione all'anno di sgancio su imbrago sospeso, con tuta indossata.
- Accertarsi che la propria assicurazione e quella dell'aereomobile copra i lanci in Wingsuit.

