

Wettbewerbsregeln fürs 10er Speed-Star Freifall-Formationsspringen

Gültig ab 01. Jan. 2023

1. Absetzhöhe und Regelarbeitszeit

Die Absetzhöhe erfolgt aus mindestens 4000 m ü.G. für eine Regelarbeitszeit von 50 sec.

=> Eine wetterbedingte Reduzierung der Absetzhöhe kann bis auf nicht weniger als 2000m ü.G. mit einer Arbeitszeit von 20 sec. erfolgen.

=> Die Arbeitszeit kann sich durch Strafzeiten verringern, die in Absatz 5 beschrieben sind.

2. Exit – Prozedere

a) Heckrampe: z.B. *Skyvan* mit Startlinien-Markierung auf dem Boden.

b) Seitentür: Anzahl der Wettbewerber plus Videographer/in als Floater außerhalb der Exittür wird in der Ausschreibung bzw. bei der Wettbewerbsbesprechung festgelegt. Rest des 10-er-Teams machen Exit von innerhalb.

c) Keine gelinkte Verbindung beim Exit

=> Wettbewerber müssen frei abgesprungen gezeigt werden.

=> Nicht eindeutig gezeigter Exit wird mit Strafe versehen (siehe Absatz 5).

3. Auslosungsverfahren

a) Jede Runde beginnt mit der Speed-Star-Wertung als 1. Punkt

b) Die Sequenzauslosung erfolgt aus dem aktuellen 10-way-Speed-Star Divepool mit jeweils 4 bzw. 5 Punkten inklusive dem Star, je nachdem welche Zahl zuerst erreicht wird.

c) Die 2. Formation jeder Runde wird ausgelost aus den Randoms A, B, C, D, E und F.

d) Die 3. Formation der Runde 1 wird gesetzt durch die Formation des Event-Platzes, sofern vorhanden, z.B. „MarliX“, „Pink Klatovy Jewel“, „Paranodon“ oder „Saulgau Fox“, ansonsten nach e) verfahren.

e) Die weiteren Positionen in jeder Runde werden aus einem Behältnis einzeln zugelost, das die restlichen Randoms und alle Blocksequenzen enthält, bis Bedingung 3.b) erfüllt ist

f) Die erstellten Sequenzen sind wiederholbar, immer inklusive der 10-way Speedstar-Formation.

4. Start der Arbeitszeit.

a) Heckrampe

Die Arbeitszeit startet mit dem ersten Durchbrechen der durch die Bodenmarkierung bestimmten Öffnungsebene über der Linie bei kontinuierlichem Exitablauf aus der Heckrampe ODER mit Absprung des Videographers, je nach Ersteintreten.

b) Seitentür

Die Arbeitszeit startet mit dem ersten Lösen eines 10-er-Teammitglieds (exkl. des Videographers) von der Maschine bei Seitentür.

5. Strafvergabe

- a) Arbeitszeit-Strafe
 - => wenn Linie mit ganzem Fuß überschritten und nicht korrigiert wurde
 - => wenn Linien-/Öffnungsebenen-Überschreitung zwar korrigiert wurde, aber Linie nicht mindestens 2 Sekunden vor generellem EXIT als nicht überschritten zu sehen ist
 - => wenn Videographer Linie beim Exit nicht zeigt
 - => wenn Exit aus Seittür nicht klar erkennbar ist
- b) bei Linien-Regelverletzung nach Absatz 4,
oder z.B. keine Linie zeigen, oder keinen beurteilbaren Exit aus der Seittür zeigen:
 - => Strafzuschlag zur Sternzeit von + 5 Sekunden
 - => Reduktion der jeweiligen Arbeitszeit um – 5 Sekunden
- c) Linken beim Exit, d.h. wenn ein individueller Exit nicht eindeutig erkennbar gezeigt wird:
 - => keine Sternzeit in der Speed-Wertung
 - => kein Sternpunkt in der Sequenzwertung
 - => Reduktion der jeweiligen Arbeitszeit um – 5 Sekunden
- d) Mehrere Regelverstöße werden addiert:
 - => Beispiel: Regelverletzungen aus a) *Linienverletzung* und b) *gelinkter Exit* reduzieren die Arbeitszeit um 10 Sekunden

6. Speed-Star-Wertung

Die schnellste Zeit zur kontrollierten 10er-Sternformation (Schiedsentscheid) aus dem gesamten Wettbewerb gewinnt.

Also kein Aufaddieren der Star-Zeiten.

7. Sequenzwertung analog der IPC Wettbewerbsregeln im FS (Kapitel 4.8)

Jede korrekt gezeigte Formation in Verbindung mit einem korrekten vorangegangenen Zwischenmanöver (totale Separation bzw. Block-Inter) ergibt einen Sequenzpunkt.

=> Die Anzahl der addierten Punkte ergibt die Platzierung, beginnend mit der höchsten.

=> Gleiche Punktzahlen werden getrennt in der Platzierung nach der schnelleren Sternzeit.

8. Auswertung

=> Die Auswertung erfolgt ausschließlich über das Luftvideo.

=> Jedes Team stellt seinen eigenen Videomann, oder seine eigene Videofrau und ist für die Auswertbarkeit des Luftvideos verantwortlich.

=> Wiederholungssprünge wegen nicht auswertbarem Video sind nicht vorgesehen.
Gewertet wird, was erkennbar ist.

⇒ Wertung Normalwettbewerb 6 Runden, falls in Ausschreibung nicht anders angegeben.
Minimalwertung. Eine komplette Runde

⇒ Wiederholungssprünge wegen widriger Wetterbedingungen sind nach Ermessen des Schiedsrichters möglich und gehen zu Lasten des Teams.

Bemerkungen: Ke

10-Way-Speed

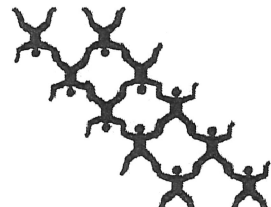
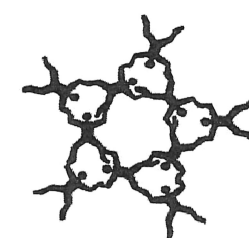
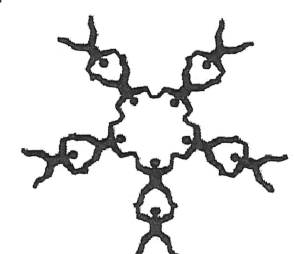
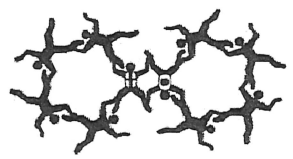
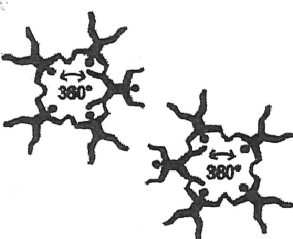
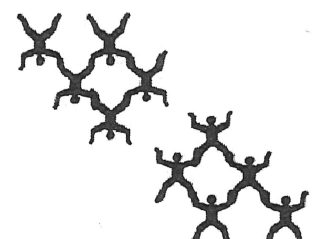
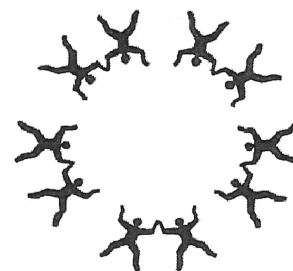
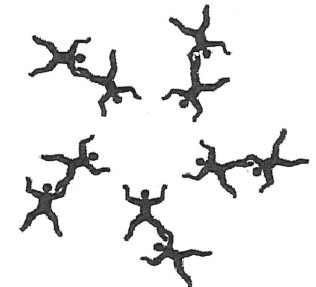
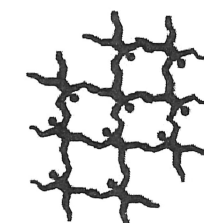
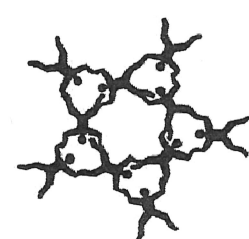
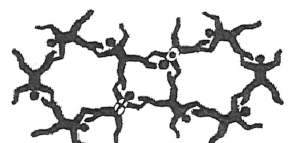


Divepool 2023

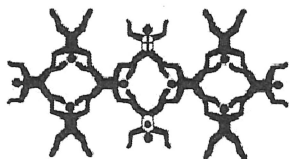
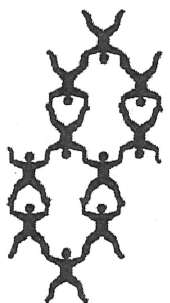
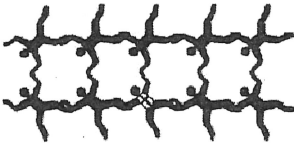
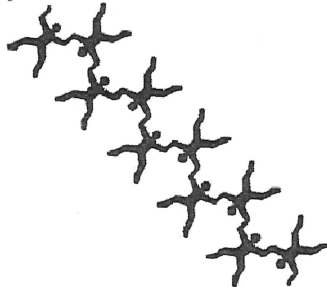
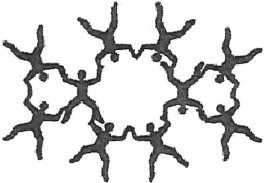
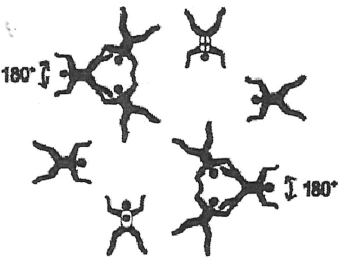
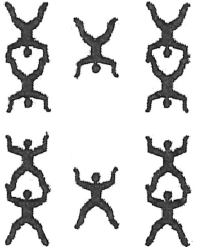
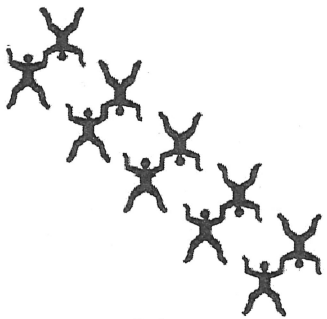
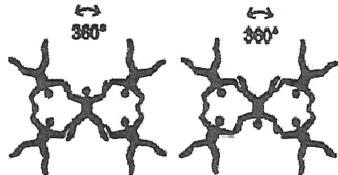
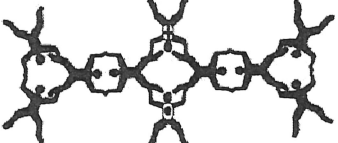
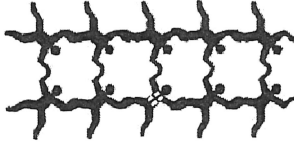
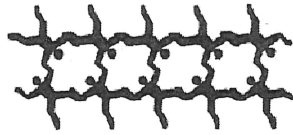
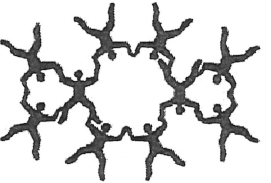
Randoms

A Flipper	B Bingo	C Whack	D Composed Diamonds	E Twin Opals	F X
G Triple Meeker	H Double Marquis	J CrankX	K Aerodome	L Xenia	M Paranodon
N MarliX	O BuXXard	P Pink Klatovy Jewel	Q Cross	R Crossbows	S Saulgau Fox

Block 1 - 5

1  Bistar	2  Diamond Stairsteps	3  Donut Flake	4  Snowflake	5  Compressed Donuts
 Inter	 Inter	 Inter	 Inter	 Inter
 Bistar	 Stairstepped Diamonds	 Donut Flake	 Inout	 Bipole Donuts

Block 6 - 10

6  Triple Bipole	7  Cataccord	8  Zipper	9  Open Accordion	10  Wow
 Inter	 Inter	All 90°  All 90° Inter	 Inter	360°  360° Inter
 Prop	 Sidecats	 Zipper	 Opposed Stairsteps	 Wow