

Deutsches Regelwerk für 2er VFS

-Version 2025_1

Inhalt

1. Einleitung	1
2. Änderungen	1
3. Regeln	2
4. Formationen	4
4.1. Randoms	4
4.2. Blöcke	5
5. Divepool	6
5.1. Exit-/Start Randoms	6
5.2. Folge Randoms	6
5.3. Blöcke	7
6. Lose	9

1. Einleitung

Mit diesem neu aufgesetzten Divepool für 2er VFS soll eine echte Einsteigerklasse geschaffen werden. Ziel ist es, Vertical Formation Skydiving in Deutschland zu fördern, die Fähigkeiten in dieser Disziplin zu entwickeln und den Einstieg in die 4er VFS Klasse zu erleichtern.

Dieses Dokument stellt die Revision der Regeln und des Divepools im 2er VFS dar. Das gilt sowohl für den 2er VFS Outdoor und Indoor.

2. Änderungen

Da es sich um eine vollumfängliche Neuauflage handelt, werden Änderungen nicht explizit kenntlich gemacht.

Das Konzept dieser Neuauflage sieht vor, den 2er VFS so gut wie möglich dem 4er VFS anzugleichen, ohne dabei den Charakter einer Einsteigerklasse zu verlieren. Teilnehmer sollen frühzeitig mit den Formationen und Bewegungsmustern der 4er Klasse vertraut gemacht werden.

Formationen aus dem 2er VFS Divepool, welche die gleiche Bezeichnung wie Formationen aus dem 4er VFS Divepool tragen, wurden direkt aus diesen übernommen – mit dem einzigen Unterschied, dass zwei Slots weggelassen wurden.

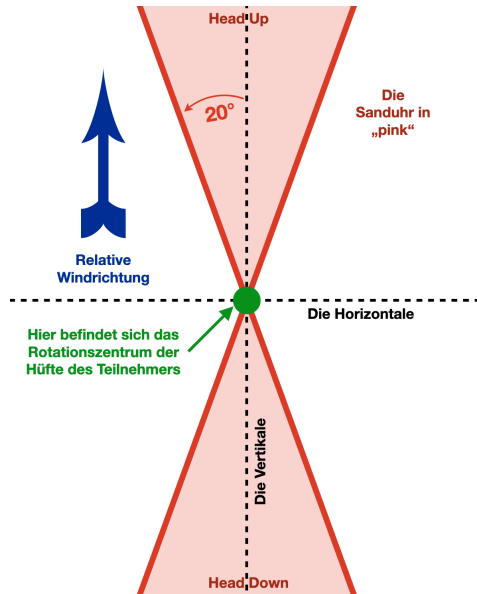
Formationen, deren Bezeichnungen nicht mit dem 4er VFS Divepool übereinstimmen, wurden speziell für den 2er Divepool entworfen. Da sie kein Äquivalent in der 4er Klasse haben, sind sie außerhalb der alphabetischen und numerischen Reihenfolge eingeordnet.

Mit diesem Konzept soll es nun auch vereinfacht möglich sein, in beiden Klassen parallel anzutreten, ohne durch gleich bezeichnete, jedoch unterschiedlich definierte Formationen bzw. Bewegungsmuster verwirrt zu werden.

3. Regeln

1. Die Exit- / Startformation wird in jeder Runde aus folgenden 6 Randoms gelöst:
Random D (Half Box)
Random H (Half T-Bird)
Random J (Half Flock)
Random Q (Half Mixed Wave)
Random R (Handshake)
Random S (Static Star)
2. Es werden 3 Punkte (ein Random und ein Block) pro Runde zur Exit- /Startformation dazu gelöst. Dabei zählen Randoms als 1 und Blöcke als 2 Punkte.
3. Es werden insgesamt 6 Runden gesprungen / geflogen.
4. Die gelöste Exit- / Startformation wird ebenfalls in jeder Runde mit wiederholt.
5. Das Team besteht aus 2 Teilnehmern und einem Videomann/-frau.
(3. Teammitglied nur Outdoor)
6. Alle Randoms und Blöcke werden in den weiteren Runden gelöst. Es beginnt immer nach der Exit- / Startformation mit einem Random und einem Block.
7. Die Arbeitszeit:
 - Outdoor: 35 Sekunden, beginnend mit dem Exit.
 - Indoor: 45 Sekunden, beginnend mit dem Abheben vom Netz. Hierbei zählt der Zeitpunkt, an dem der erste Teilnehmer mit beiden Füßen das Netz verlassen hat.
8. Absetzhöhe 3960m (13000 feet AGL).
9. „Hand-Griffe“ schließen den gesamten Arm unterhalb der Schulter inklusive der Hand bis zu den Fingerspitzen ein (Siehe „18.“).
10. „Bein-Griffe“ schließen das komplette Bein unterhalb der Hüfte inklusive Fuß bis zu den Zehenspitzen ein (Siehe „18.“).
11. „Fuß-Griffe“ schließen den kompletten Fuß bis zu den Zehenspitzen inklusive Sprunggelenk ein (Siehe „18.“).
Fußgriffe sind in den Bildern mit einem roten Ring gekennzeichnet.
12. Die Griffe müssen eindeutig erkennbar und somit schiedsbar sein.
13. Die Darstellungen zeigen idealisierte Figuren. Die Griffe müssen zu sehen sein und bezogen auf die Zuordnung stimmen (siehe „Kapitel 4“).
Die Winkel der Figuren zueinander sind, sofern nicht explizit gekennzeichnet, irrelevant. Zum Beispiel kann „D (Half Box)“ auch voreinander [inface zu inface] oder Rücken an Rücken [outface zu outface] geflogen werden.
14. Die grundsätzlichen FAI Regeln werden angewandt, so zum Beispiel die Strafpunkte für nicht korrekt gezeigte Formationen, fehlende Separation zwischen den Formationen und nicht sichtbare Griffe auf Grund des Videos. Das Video wird von unten gefilmt.
15. Die Formationen können je nach Flugzeugtyp und Sprungverlauf auch in gespiegelter Form geflogen werden.
16. Für den Jump Off werden alle Randoms und Blöcke wieder in den Topf gelegt und neu gelöst.

17. VFS Orientierung



17.1 „Die Vertikale“: Eine imaginäre Linie, die parallel zum relativen Wind verläuft (siehe Diagramm).

17.2 „Die Horizontale“: Eine imaginäre Linie, die senkrecht zum relativen Wind verläuft (siehe Diagramm).

17.3 „Die Körperlinie des Teilnehmers“: Eine imaginäre, gerade Linie von unendlicher Länge, die grob der Wirbelsäule des Teilnehmers folgt, vom Zentrum der Hüfte des Teilnehmers durch das Zentrum des Kopfes und darüber hinaus.

17.4 „Die Sanduhr“: Der akzeptable Bereich der Abweichung der Vertikalen, den die Körperlinie des Teilnehmers einnehmen darf, um eine Orientierungsanforderung „Head Up“ (aufrecht) oder „Head Down“ (kopfüber) zu erfüllen. Die Orientierung des Teilnehmers wird anhand der Vertikalen und der Horizontalen, die sich in der Hüfte des Teilnehmers schneiden, beurteilt.

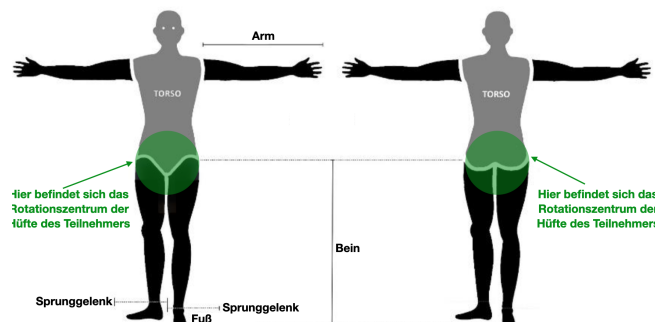
17.5 „Head Up“: Eine aufrechte Flughaltung, bei der die Körperlinie des Teilnehmers innerhalb der oberen Hälfte der Sanduhr liegen und dort bleiben muss.

17.6 „Head Down“: Eine kopfüber Flughaltung, bei der die Körperlinie des Teilnehmers innerhalb der unteren Hälfte der Sanduhr liegen und dort bleiben muss.

17.7 „Transition“: Die Veränderung der Körperposition von „Head Up“ zu „Head Down“ oder von „Head Down“ zu „Head Up“ um eine frei wählbare Achse/Richtung.

17.8 „Drehung“: Eine Rotation entsprechend der angegebenen Gradzahl um die Körperlängsachse. Die Richtung ist hierbei frei wählbar.

18.



4. Formationen

4.1. Randoms

- D (Half Box): Beide Teilnehmer befinden sich in einer HU Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand die linke Hand **oder** mit seiner linken Hand die rechte Hand von Teilnehmer B.
- H (Half T-Bird): Ein Teilnehmer befindet sich in einer HU Position, der andere in einer HD Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand die linke Hand **oder** mit seiner linken Hand die rechte Hand von Teilnehmer B.
- J (Half Flock): Beide Teilnehmer befinden sich in einer HD Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand die linke Hand **oder** mit seiner linken Hand die rechte Hand von Teilnehmer B.
- Q (Half Mixed Wave): Ein Teilnehmer befindet sich in einer HU Position, der andere in einer HD Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand die rechte Hand **oder** mit seiner linken Hand die linke Hand von Teilnehmer B.
- R (Handshake): Beide Teilnehmer befinden sich in einer HD Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand die rechte Hand **oder** mit seiner linken Hand die linke Hand von Teilnehmer B.
- S (Static Star): Beide Teilnehmer befinden sich in einer HD Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand die linke Hand und mit seiner linken Hand die rechte Hand von Teilnehmer B.
- B (Half Gulley): Beide Teilnehmer befinden sich in einer HD Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand das linke Bein **oder** mit seiner linken Hand das rechte Bein von Teilnehmer B.
- C (Shoeshine): Teilnehmer A befindet sich in einer HD Position, Teilnehmer B befindet sich in einer HU Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand den rechten Fuß **oder** mit seiner linken Hand den linken Fuß von Teilnehmer B.
- T (HeadUp Handshake): Beide Teilnehmer befinden sich in einer HU Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand die rechte Hand **oder** mit seiner linken Hand die linke Hand von Teilnehmer B.
- U (HeadUp Shoeshine): Beide Teilnehmer befinden sich in einer HU Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand den linken Fuß **oder** mit seiner linken Hand den rechten Fuß von Teilnehmer B.
- W (Static Eagle): Teilnehmer A befindet sich in einer HD Position, Teilnehmer B befindet sich in einer HU Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand das rechte Bein und mit seiner linken Hand das linke Bein von Teilnehmer B.
- X (Extra): Teilnehmer A befindet sich in einer HU-inface Position, Teilnehmer B befindet sich in einer HD-outface Position.
Teilnehmer A greift mit seiner rechten Hand den linken Fuß **oder** mit seiner linken Hand den rechten Fuß von Teilnehmer A.

4.2. Blöcke

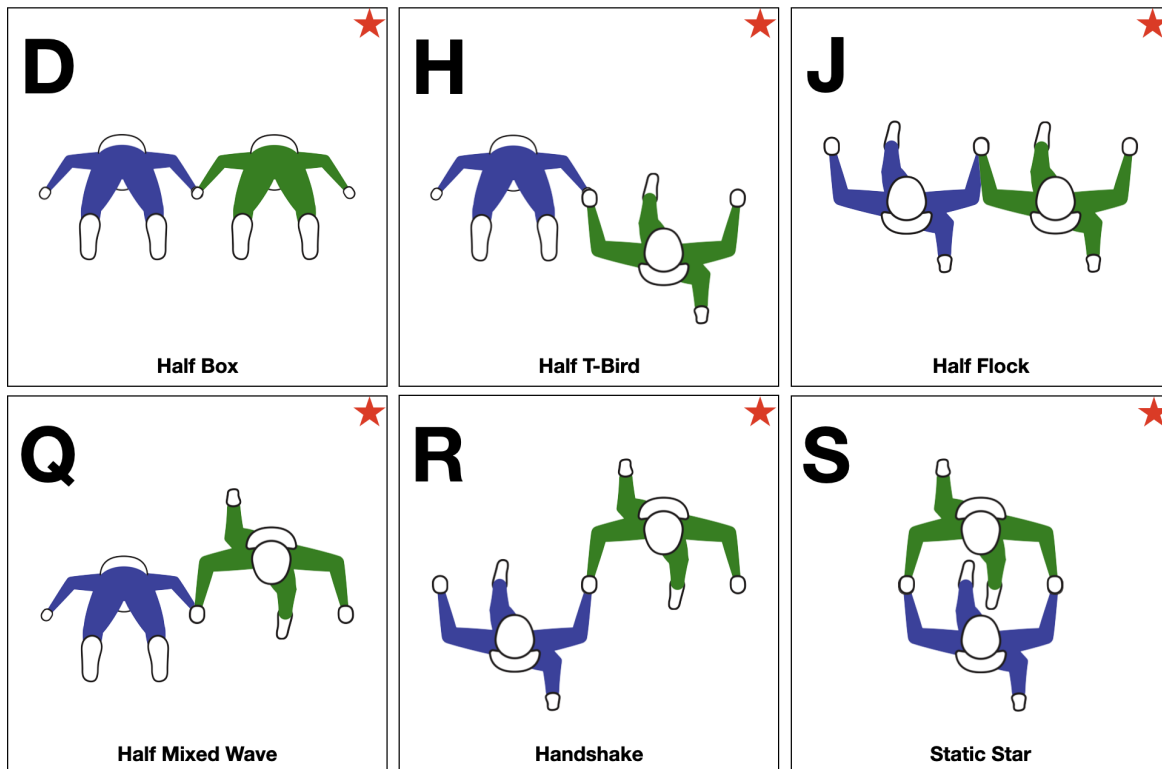
„Transitions“ werden durch geschwungene Pfeile gekennzeichnet.

„Drehungen“ werden durch einen Doppelpfeil mit Gradzahl gekennzeichnet.

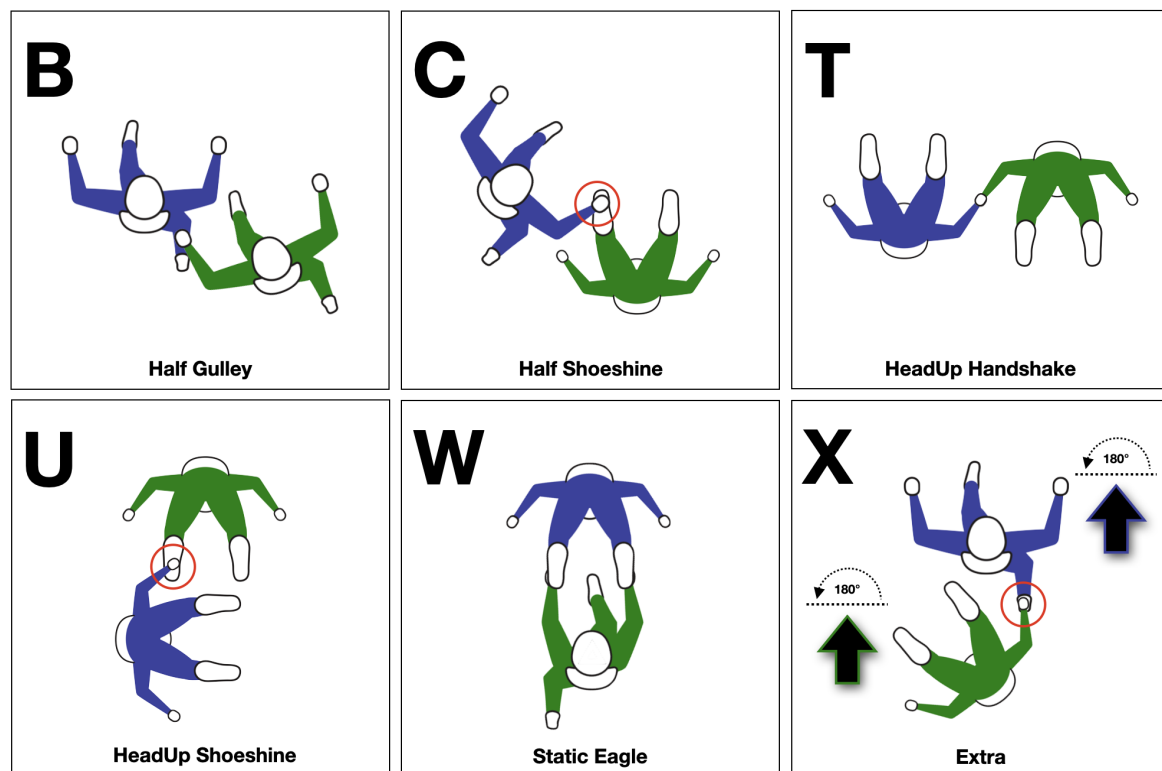
- 4 (Chain Gang): Griffe entsprechen Random W.
Der Inter wird durch eine 180° Transition beider Teilnehmer beschrieben.
- 7 (Flower): Griffe entsprechen Random R.
Der Inter wird durch eine 360° Drehung beider Teilnehmer um die jeweils eigene Körperachse beschrieben.
- 18 (Ding): Griffe entsprechen Random Q.
Der Inter wird durch eine 180° Transition beider Teilnehmer beschrieben.
- 52 (Solo Mixed Accordion): Griffe entsprechen Random H.
Der Inter wird durch eine 360° Drehung beider Teilnehmer um die jeweils eigene Körperachse beschrieben.
- 72 (HeadUp Flower): Griffe entsprechen Random T.
Der Inter wird durch eine 360° Drehung beider Teilnehmer um die jeweils eigene Körperachse beschrieben.
- 132 (Half Star): Griffe entsprechen Random S.
Der Inter wird durch eine 360° Drehung beider Teilnehmer um die jeweils eigene Körperachse beschrieben.

5. Divepool

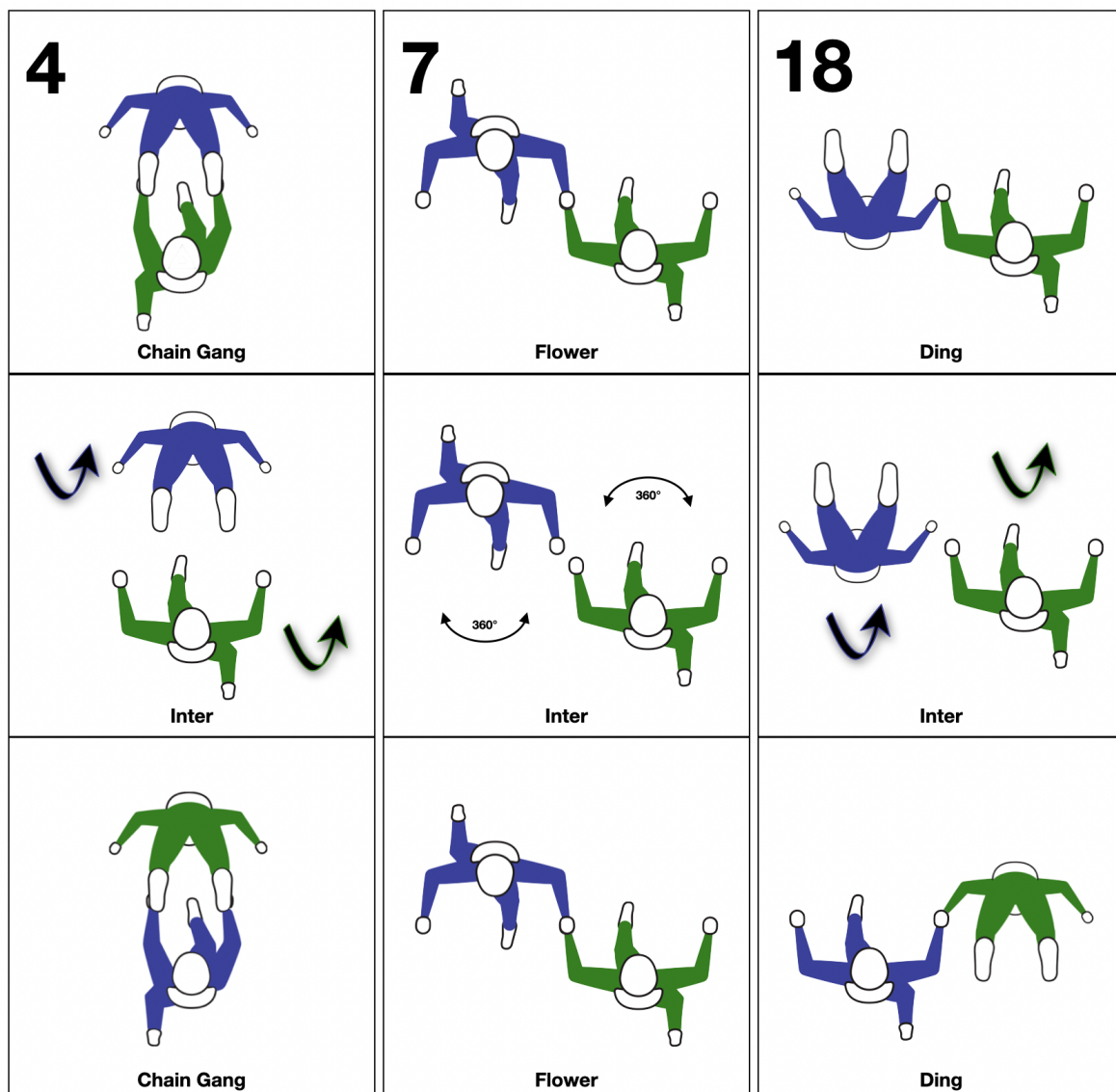
5.1. Exit- / Start Randoms

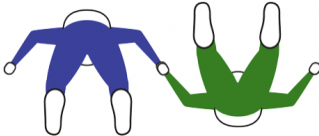
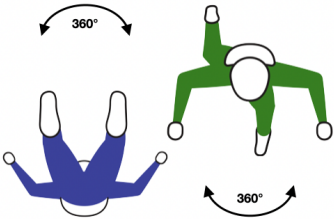
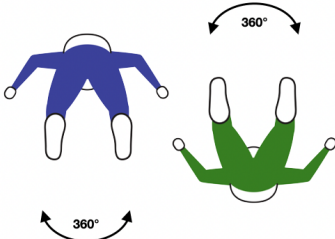
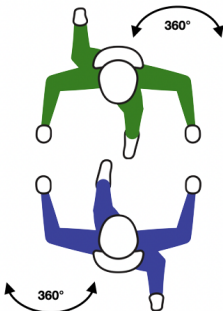
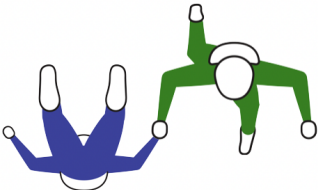
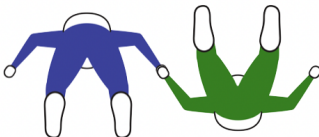
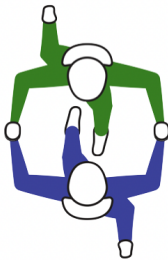


5.2. Folge Randoms



5.3. Blöcke



52  Solo Mixed Accordion	72  HeadUp Flower	132  Half Star
 Inter	 Inter	 Inter
 Solo Mixed Accordion	 HeadUp Flower	 Half Star

6. Lose

4	Chain Gang		7	Flower		18	Ding		52	Solo Mixed Accordion		72	HeadUp Flower		132	Half Star	