

Wettbewerbsregeln fürs 10er Speed-Star Freifall-Formationspringen

Gültig ab 01. Jan. 2017

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) Seittür: 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) In der Runde 1 wird die Randomformation des Event-Platzes, sofern vorhanden, als 2. Formation (nach dem Star) gesetzt, z.B. „MarliX“ „Pink Klatovy Jewel“ oder „Saulgau Fox“
- d) **Aus den übrigen Randoms wird zunächst die 2. Formation in den Runden 2 – 6 (evtl. folgende) gelost.**
- e) **Die weiteren Positionen in den Runden werden aus einem Behältnis mit den restlichen Randoms und allen Blocksequenzen einzeln zugelost bis jeweils 4 oder 5 Punkten je Runde nach 3.b).**
- f) Die erstellten Sequenzen sind wiederholbar, immer inklusive der 10-way Speedstar-Formation.

Sprung-Durchführung:

4. Start der Arbeitszeit und Strafregelung

- a) Heckrampe
Die Arbeitszeit startet mit der ersten Linienüberschreitung bei kontinuierlichem Exitablauf aus der Heckrampe bzw. mit Absprung des Videographers, je nach Ersteintreten.
- b) Seittür
Die Arbeitszeit startet mit dem ersten Lösen eines 10-er-Teammitglieds (exkl. des Videographers) von der Maschine bei Seittür.
- c) Arbeitszeit-Strafe
 - => wenn Linie mit ganzem Fuß überschritten und nicht korrigiert wurde
 - => wenn Linienüberschreitung 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

5. Strafvergabe

- a) bei Linien-Regelverletzung nach Absatz 4,
oder z.B. keine Linie zeigen, oder keinen beurteilbaren Exit aus der Seitentür zeigen:
=> Strafzuschlag zur Sternzeit von + 5 Sekunden
=> Reduktion der jeweiligen Arbeitszeit um – 5 Sekunden
- b) 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
- c) 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: Keine