



## Wingsuit 2-way FS

### Regelwerk / Sprünge

#### Ausrüstung / Sicherheit:

- Es werden nur einteilige Wingsuits zugelassen.
- Ein Wechsel der Wingsuit ist während des Wettbewerbes nicht gestattet.
- Im Wettbewerb sind akustische und visuelle Höhenmesser Pflicht.
- Das sichere Erreichen der Landefläche muss gewährleistet sein.
- Die Teams sind dazu angehalten, einen Flugsektor zu wählen der andere Springer **nicht behindert oder gefährdet**.

#### Exit:

- Es muss ein freier Exit (ohne Griffe) gezeigt werden.
- Hilfsgriffe im Flugzeug sind nicht erlaubt.

#### Arbeitszeit und Exithöhe

- Die Arbeitszeit beginnt beim Exit der Performer.
- Die Exithöhe ist 4000 m mit einer Arbeitszeit von 50sec. Sie beginnt mit dem ersten Lösen eines Performers oder des Videographen vom Fluggerät.
- Die Mindestabsetzhöhe ist 3500m mit Arbeitszeit 40sec.
- 1200m ist in jedem Fall als Separationshöhe einzuhalten.

#### Speedwertung:

- Die Zeit ab Exit bis zum 1. Punkt (A) geht mit in die Wertung ein.
- Freier Exit nicht deutlich gezeigt, resultiert in 0 Punkten. Ansonsten

0-2,99 sec. 3 P.	3,00-5,99 sec. 2 P.	6,00-10 sec. 1 P.	10,01-50 sec. 0 P.
------------------	---------------------	-------------------	--------------------

#### Formationen:

- Die Wettbewerbssprünge werden aus 20 vorgegebenen Sprungabläufen gelöst.
- Die Anzahl der Wettbewerbssprünge wird auf 8 festgelegt.
- Der 1. Punkt nach Exit ist immer ein A.
- T = Top ( Bauchlage)
- B = Back ( Rückenlage)
- X = Griffposition

#### Punkte:

- Der 1. Punkt nach Exit ist immer ein A.
- Ist die Sequenz durchgeflogen, geht sie wieder von vorne los.
- Als Punkt wird gewertet, wenn ein DEUTLICHER Griff auf dem Video zu erkennen ist. Keine Slaps erlaubt, ein stationärer Kontakt ist als Minimum erforderlich
- Für jede gezeigte Formation und geflogenen Übergang (Inter) gibt es einen Punkt. ( z.B. A-I1-A=3 Punkte )
- Sollte die Formation nach einem Inter nicht mehr gezeigt werden z.B. Out of Time oder 1200m gibt es für das Inter keinen Punkt.

**Video:**

- Die Arbeitszeit wird anhand des Videos gewertet.
- Bei Übergängen ( Inter ) 1 1 - 1 4 muss auf dem Video eine deutliche Überschneidung der Springer übereinander zu erkennen sein.
- Im Zweifel entscheidet der Schiedsrichter über die Auswertbarkeit des Videos.

**Divepool 2 - Way Wingsuit FS / Offen / Intermediate**

Sollte einer der zwei Performer im Team weniger als 100 Wingsuit Sprünge haben, kann das Team in der Intermediate Klasse starten.

<b>Sprung Sequenzen/Offen</b>	<b>Sprung Sequenzen/ Intermediate</b>
1. A - I 1 - A - I 1	1. A - I 1 - A - I 1
2. A - E - A - F - A - E	2. A - E - A - F - A - E
3. A - I 1 - E - A - I 1 - F	3. A - I 1 - E - A - I 1 - F
4. A - E - I 1 - F - I 1	4. A - E - I 1 - F - I 1
5. A - I 7 - A - I 1 - A - E - F	5. A - I 7 - A - I 1 - A - E - F
6. A - I 6 - C - I 6.6 - D - I 6	6. A - E - F
7. A - E - F	7. A - I 7.7
8. A - I 7.7	8. A - I 9.9
9. A - I 3 - A - E - F	9. A - E - F - A - F - E
10. A - I 9.9 - A - E - A - F	10. A - F - E - A - I 1
11. A - I 1 - A - I 7.7	11. A - I 1 - A - I 1 - A - E
12. A - F - E - A - I 3	12. A - E - A - I 1 - A - F - A - I 1
13. A - I 9 - E - F	13. A - I 9
14. A - I 9.9 - A - I 7.7	14. A - I 7
15. A - I 6 - C - I 6.6 - D - I 6	15. A - I 1 - A - I 7
16. A - E - F - A - I 1 - A - I 1	16. A - F - A - F - A - E - A - E
17. A - I 3 - A - I 1	17. A - I 1
18. A - I 3.3 - A - I 9.9	18. A - I 9 - A - E - F
19. A - I 1 - A - I 1 - A - E - F	19. A - I 1 - A - I 1 - A - E - F
20. A - I 6.6 - B - I 6.6	20. A - E - A - I 1 - A - E - F

Aus diesen 20 Sprüngen werden am Wettbewerb 8 Sprünge gelöst.

## Formationen – Übergänge ( Inter )

( I 1 – I 4 verstehen sich als Positionswechsel ( Seitenwechsel) in Flugrichtung übereinander.)

**I 1 = Wechsel übereinander**

**I 2 = Wechsel übereinander mit 180° Rolle ( 1 Springer)**

**I 2.2 = Wechsel übereinander mit 180° Rolle ( 2 Springer)**

**I 3 = Wechsel übereinander mit 360° Rolle ( 1 Springer)**

**I 3.3 = Wechsel übereinander mit 360° Rolle ( 2 Springer)**

**I 4 = Wechsel übereinander 1.Springer 180° Rolle/2. Springer 360° Rolle**

( I 6 - I 11 ohne Positionswechsel ( Seitenwechsel))

**I 6 = 180° Rolle ( 1 Springer)**

**I 6.6 = 180° Rolle ( 2 Springer)**

**I 7 = 360° Rolle ( 1 Springer)**

**I 7.7 = 360° Rolle ( 2 Springer)**

**I 8 = 1.Springer 180° Rolle/2. Springer 360° Rolle**

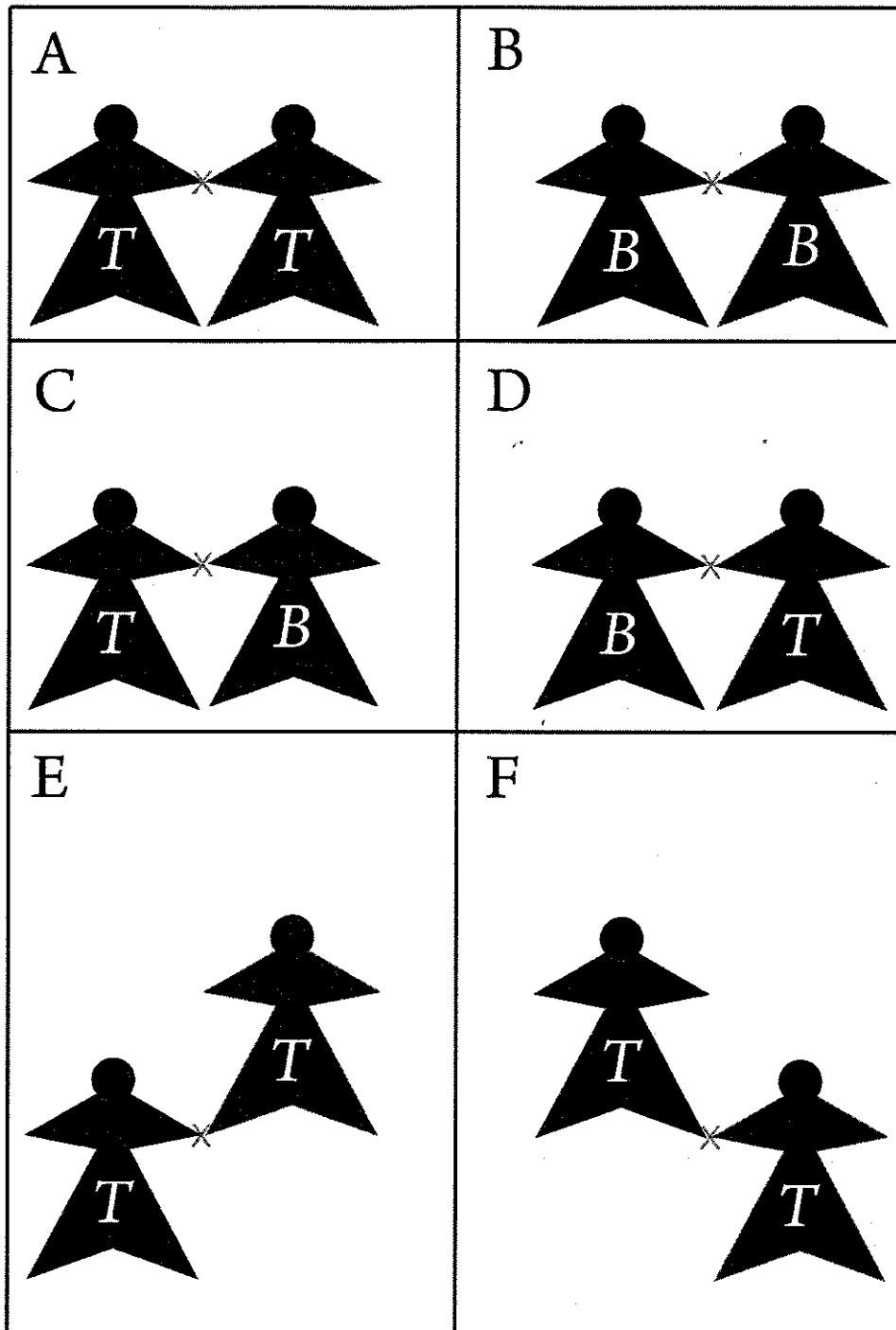
**I 9 = Salto vorwärts ( 1 Springer )**

**I 9.9 = Salto vorwärts ( 2 Springer )**

**I 10 = 1.Springer Salto vorwärts / 2.Springer 180° Rolle**

**I 11 = 1.Springer Salto vorwärts / 2.Springer 360° Rolle**

# Formationen A-F



# Formationen G-L

