

Offizielle

Ausschreibung

10er Speed Star 2009

1.8.09 bis 2.08.09
Flugplatz Kassel/Calden

Aero Fallschirmsport, Flugplatz, 34379
Calden, www.skydive.de

Ort:

Flugplatz Kassel/Calden

Allgemein:

Absetzflugzeug: Twin Otter

Ein/e Springer/in kann im Verlauf des gesamten Wettbewerbs nur in einem Team springen. , Es werden maximal sechs 10-er Teams angenommen.

Die Reihenfolge der Einzahlung der Meldegebühr entscheidet.

Schiedsrichter: NN

Anmeldeadresse:

Aero Fallschirmsport, Flugplatz, 34379 Calden, www.skydive.de

Zeitlicher Ablauf:

31.7.09, 20.00 Uhr

Nennschluss, Auslosung der Formationen und Startreihenfolge

1.8.09, 09.00 Uhr

Wettbewerbsbeginn um (Uhrzeit) Uhr, gesprungen wird bis Sunset!

Am Abend gemütliches Beisammensein mit Buffet und Freibier.

2.8.09, 16.00 Uhr

Wettbewerbsende mit Siegerehrung

Sprung-Durchführung:

1. a) **Regelarbeitszeit aus mind. 4000 m ü.G. Absetzhöhe = 50 sec.**
 - **Wetterbedingt: Reduzierung der Absetzhöhe bis auf max. 2000m bei 20 sec. Arbeitszeit möglich.**
- b) **Strafzeiten werden der jeweiligen Arbeits-/bzw. Sternzeit zugerechnet oder abgerechnet, wie zutreffend (s.u)**

2. **Exit – Prozedere**
 - a) **Heckrampe z.B. Skyvan Startlinien-Markierung auf dem Boden.**
 - b) **Seitentür: Maximal 3 Wettbewerber plus Videographer als Floater ausserhalb der Exit-Tür, Rest der Wettbewerber machen Exit von innerhalb.**
 - c) **Keine gelinkte Verbindung beim Exit**
 - **Wettbewerber müssen frei abgesprungen gezeigt werden.**
 - **Nicht eindeutig gezeigt, Strafe s.u.**

3. **Dive-Pool 2009 Verwendung und Auslosungsverfahren**
 - a) **Jeder Durchgang beginnt mit dem Speed-Star als Punkt 1.**
 - b) **Die Sequenzauslosung erfolgt aus dem aktuellen 10-way-Speed-Star Dive-Pool 2008 mit jeweils 4 bzw. 5 Punkten inklusive Star, je nachdem welche Zahl zuerst erreicht ist.**
 - c) **Die Sequenzfolge in 3 Schritten:**
 1. **Schritt: Randomformationen A-F werden in jede Runde als Punkt 2 (= die Formation nach dem Speedstar) zugelost. Bei mehr als 6 Runden, bereits geloste 2.Punkt-Folge Rd. 1-4 wird Rd. 7-10.**
 2. **Schritt: DZ-spezies Random wird Punkt 3 im ersten Durchgang des betreffenden Event-Platzes.**
 3. **Schritt: Verbleibende Randomformationen und Blocksequenzen 1-10 werden aus einem Behälter einzeln zur Vervollständigung der Runden gezogen.**
 - d) **Die erstellten Sequenzen sind wiederholbar, immer inklusive der 10-way-Speed-Starformation.**

4. **Arbeitszeit-Start und Start-Strafe**

- a) **Start der Arbeitszeit**
Arbeitszeit startet mit erster Linienüberschreitung bei kontinuierlichem Exit-Ablauf aus Heckrampe bzw. mit Absprung des Videographers, je nach Ersteintreten.
 - b) **Startet mit dem ersten Lösen eines Teammitglieds oder 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
- 5. Strafvergabe**
- a) **bei Linien-Regelverletzung nach 4. oder z.B. keine Linie :zeigen, keinen beurteilbaren Exit aus Seittür zeigen:**
 - Strafzuschlag zur Sternzeit + 5 Sekunden,
 - Reduktion der jeweiligen Arbeitszeit um – 5 Sekunden
 - b) **Linken beim Exit, mehrheitlich kein individueller Exit gezeigt oder erkennbar:**
 - keine Sternzeit in der Speed-Wertung
 - kein Sternpunkt in der Sequenzwertung
 - Reduktion der jeweiligen Arbeitszeit – 5 Sekunden
- 6. Speed-Star-Wertung**
Die schnellste Zeit zur kontrollierten 10-er-Sternformation (Schiedsentscheid) gewinnt. Keine Auf-Addition der Star-Zeiten.
- 7. Sequenzwertung analog der IPC-4-way/8-way-Wertung**
Korrekte Formation in Verbindung mit einem korrekten vorangegangenen Zwischenmanöver (totale Separation bzw. Block-Inter) ergibt einen, sonst keinen Sequenzpunkt für diese Formation.
- Die Anzahl der addierten Punkte ergibt die Platzierung, beginnend mit der höchsten.
 - Gleiche Punktzahlen werden getrennt in der Platzierung durch die schnellere Sternzeit.

Auswertung

Die Auswertung erfolgt ausschließlich über das Luftvideo.

Jedes Team stellt seinen eigenen Videomann/seine eigene Videofrau und ist für die Auswertbarkeit des Luftvideos verantwortlich. Wiederholungssprünge wegen nicht auswertbarem oder vorhandenem Video gibt es nicht. Gewertet wird, was erkennbar ist. Evtl. erforderliche Wiederholungssprünge wegen Wetter gehen zu Lasten des Teams.

Kosten:

Meldegebühr: 25,00 Euro pro Teilnehmer inklusive Abendbuffet

Sprungpreis: 27,00 € pro Teilnehmer/Sprung, Video frei.

Die Meldegebühr von 250,00 pro Team ist spätestens vor Wettbewerbsbeginn einzuzahlen.

Teilnahmebedingungen:

Gültige Lizenz und Haftpflichtversicherung.

Die genutzte Sprungausrüstung muss den gültigen gesetzlichen Bestimmungen des Herkunftslandes des Springers entsprechen.

Der Veranstalter behält sich vor, Änderungen im Wettbewerbsablauf vorzunehmen, sofern dies durch besondere Umstände erforderlich ist, oder von allen Teilnehmenden Mannschaftsführern mitgetragen wird.

Anmeldung

(Name Wettbewerb)
(Ort, Datum)

Mannschaftsname:

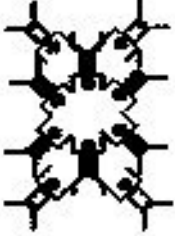
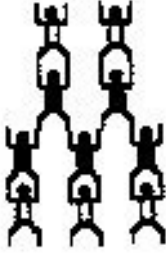
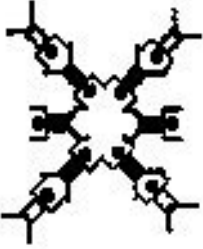

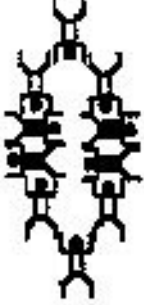
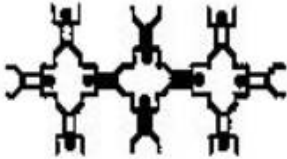
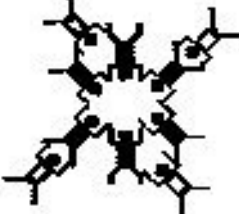

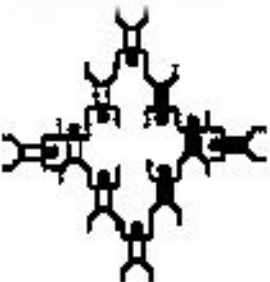
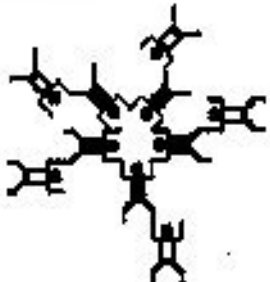


Kurzname
max 10 Zeichen:

Vorname	Name	T-Shirt größe	Land	PLZ	GebDat	Lizenz Nr	Lizenz ausgestellt am
Mannschaftsführer							
Team							
Video							
Ersatz							

Jeder Teilnehmer bestätigt, dass er über die gesetzlichen Lizenzen, Versicherungen und Papiere der Sprungausrüstung gemäß n Vorschriften verfügt.
Der Mannschaftsführer erklärt hiermit, dass er und seine Mannschaftskameraden auf alle Schadensersatzansprüche gegenüber dem Veranstalter, dem DFV, deren Organen und Erfüllungsgehilfen verzichtet. Dieser Verzicht erstreckt sich auch auf Ansprüche Dritter, soweit diese aus einem Unfall eigene Ansprüche herleiten.

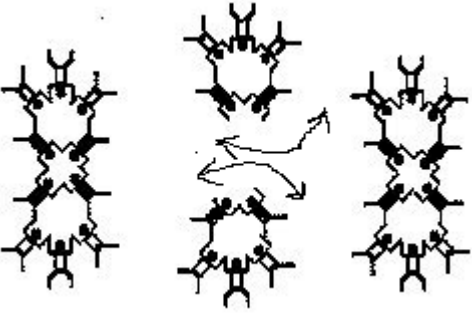
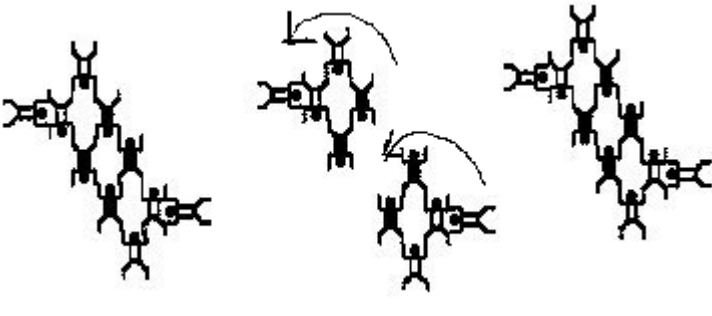
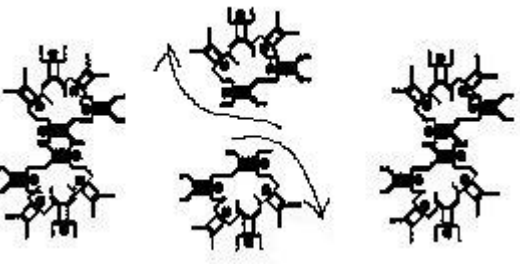
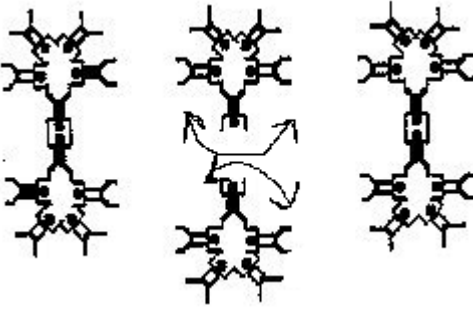
Unterschrift Mannschaftsführer

Dive pool
Randoms

L1 Starcluster	R2 Catphal	R3 Catpol	R4 Triple Donut
			
R5 Double Marquis	R6 Triple Bipole	R7 Lil's Nova	R8 Open Accordion
			
R9 Open Diamond	R10 Perris Pinwheel	L11 Starzipper	R12 Xenia
			

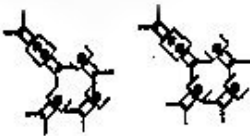
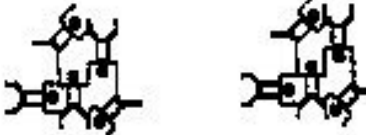
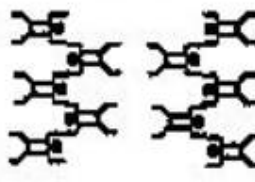
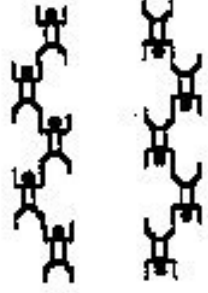
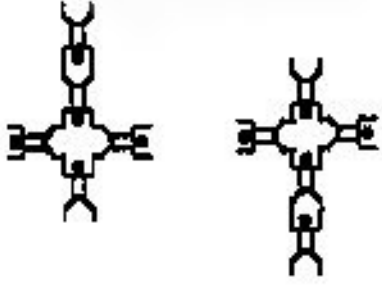
Dive pool

Blocks

<p>B1: 360°, Drehrichtung egal</p> 	<p>B2: 360°, Drehrichtung in Pfeilrichtung</p> 
<p>B3: 360°, Drehrichtung in Pfeilrichtung</p> 	<p>B4: 360°, Drehrichtung egal</p> 

Dive pool

Synchron

<p>S1 Synchron Opal</p> 	<p>S2 Synchron Meeker</p> 	<p>S3 Synchron Accordion</p> 
<p>S4 Synchron Helix</p> 	<p>S5 Synchron Bipole</p> 	<p>S6 Synchron Spider</p> 