

# Deutsches Regelwerk für 2er VFS 2018

## Inhalt

1. Einleitung .....	1
2. Änderungen gegenüber der vorherigen Version .....	1
3. Regeln 2er VFS .....	2
4. Definition Griffe .....	3
4.1. Randoms .....	3
4.2. Blocks .....	3
5. Divepool Randoms.....	4
6. Divepool Blocks.....	5

## 1. Einleitung

2017 wurde der Divepool für 2er VFS erweitert, um Vertical Formation Skydiving in Deutschland zu fördern, 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 2er VFS dar. Das gilt sowohl für den 2er VFS im Fallschirmspringen als auch im Tunnelfliegen.

## 2. Änderungen gegenüber der vorherigen Version

Die Änderungen gegenüber der Version 1 sind in roter Schrift markiert.

Darüber hinaus wurden folgende Blöcke/ Randoms entfernt:

- Randoms:
  - I: Double Spock
  - K: HU Double Hand to Feet
- Blöcke:
  - 4: Mixed Accordeon – 360 Grad Drehungen beider Springer – Mixed Accordeon
  - 7: Vertical Compressed – Transition – Vertical Compressed
  - 9: Double Spock – Transition – Double Spock
  - 11: Shorty – 360 Grad Carve des HD Springers um den HU Springer – Shorty

Die Block/ Randombezeichnungen sind gleich geblieben, aber die Nummern/ Buchstaben wurden neu chronologisch vergeben.

In den Blöcken 1, 5 und 8 wurde jeweils das Endbild angepasst.

### 3. Regeln 2er VFS

1. Die Exit- / Startformation wird in jeder Runde aus folgenden 3 Randoms gelöst:
  - a. Random A (HD-Star)
  - b. Random E (HD Flower)
  - c. Random H (Mixed Flower)
2. Es werden maximal 3 Punkte pro Runde zur Exit- /Startformation dazu gelöst. Dabei zählen Blöcke als 2 und Randoms als 1 Punkt.
3. Es werden insgesamt 6 Runden gesprungen/ geflogen.
4. Die gesetzte Exit-/ Startformation wird ebenfalls in jeder Runde mit wiederholt.
5. Das Team besteht aus 2 Performern und einem Videomann/-frau (3. Teammitglied nur beim Fallschirmspringen).
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:
  - a. Im Fallschirmspringen 35 Sekunden, beginnend mit dem Exit.
  - b. Im Tunnel: 45 Sekunden, beginnend mit dem Abheben vom Netz. Hierbei zählt der Zeitpunkt, an dem der erste Performer mit beiden Füßen das Netz verlassen hat.
8. Absetzhöhe 3960m (13000 feet AGL).
9. „Bein-Griffe“ schließen das komplette Bein unterhalb des Knies ein, „Fuß-Griffe“ nur den Fuß und Knöchel. Fußgriffe sind in den Bildern mit einem schwarzen Ring gekennzeichnet.
10. „Hand-Griffe“ schließen den gesamten Unterarm und die gesamte Hand ein.
11. Die Griffe müssen eindeutig erkennbar und somit schiedsbar sein.
12. Die Darstellungen zeigen idealisierte Figuren. Die Griffe müssen stimmen und zu sehen sein. Die Winkel der Figuren zueinander sind irrelevant (z.B. kann die Line auch voreinander, im Winkel zueinander oder Rücken an Rücken geflogen werden).
13. 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.
14. Natürlich können die Formationen je nach Flugzeugtyp und Sprungverlauf auch in gespiegelter Form geflogen werden.
15. Für den Jump Off werden alle Randoms und Blöcke wieder in den Topf gelegt und neu gelöst.

## 4. Definition Griffe

### 4.1. Randoms

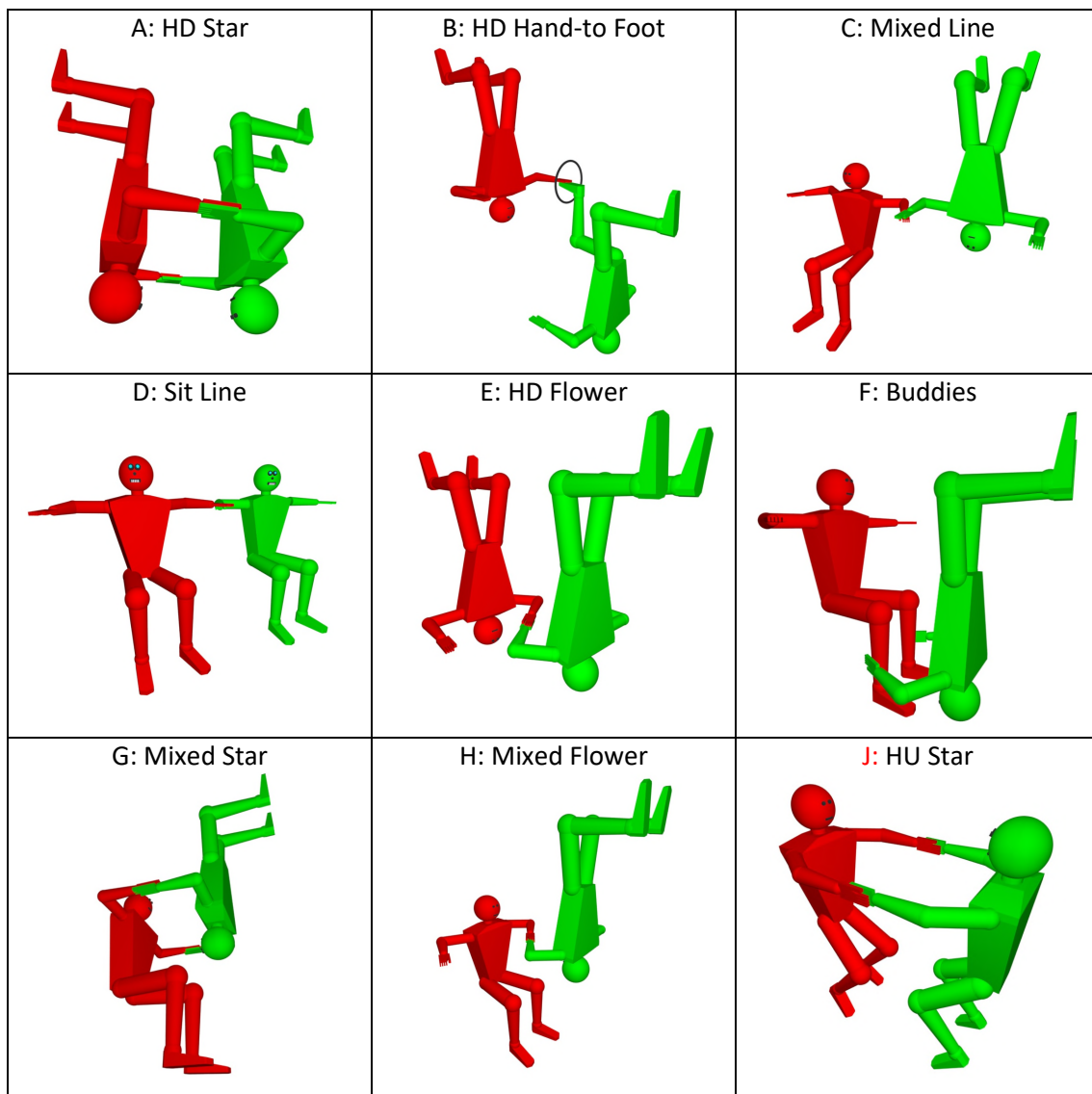
- A. HD-Star: rechte Hand an linke Hand und linke Hand an rechte Hand
- B. Hand-to-Foot: Rechte Hand an linken Fuß (Fußgriff) ODER linke Hand an den rechten Fuß (Fußgriff).
- C. Mixed-Line: Linke Hand an linke Hand ODER rechte Hand an rechte Hand
- D. Sit-Line: Linke Hand an rechte Hand ODER rechte Hand an linke Hand
- E. HD-Flower: rechte Hand an rechte Hand ODER linke Hand an linke Hand
- F. Buddies: rechte Hand an rechten Fuß/Unterschenkel (Beingriff) und linke Hand an linken Fuß/ Unterschenkel (Beingriff).
- G. Mixed-Star: rechte Hand an rechte Hand und linke Hand an linke Hand
- H. Mixed-Flower: rechte Hand an linke Hand ODER linke Hand an rechte Hand
- J. Head-Up-Star: rechte Hand an linke Hand und linke Hand an rechte Hand

### 4.2. Blocks

- 1. Griffe entsprechen Random E und Random C
- 2. Griffe entsprechen Random A
- 3. Griffe entsprechen Random E
- 4. Griffe entsprechen Random F
- 5. Griffe entsprechen Random H
- 6. rechte Hand an rechte Hand ODER linke Hand an linke Hand
- 7. Rechte Hand an linken Fuß (Fußgriff) ODER linke Hand an den rechten Fuß (Fußgriff)
- 8. Rechte Hand an rechten Fuß/ Knöchel (Fußgriff) ODER linke Hand an den linken Fuß/ Knöchel (Fußgriff).

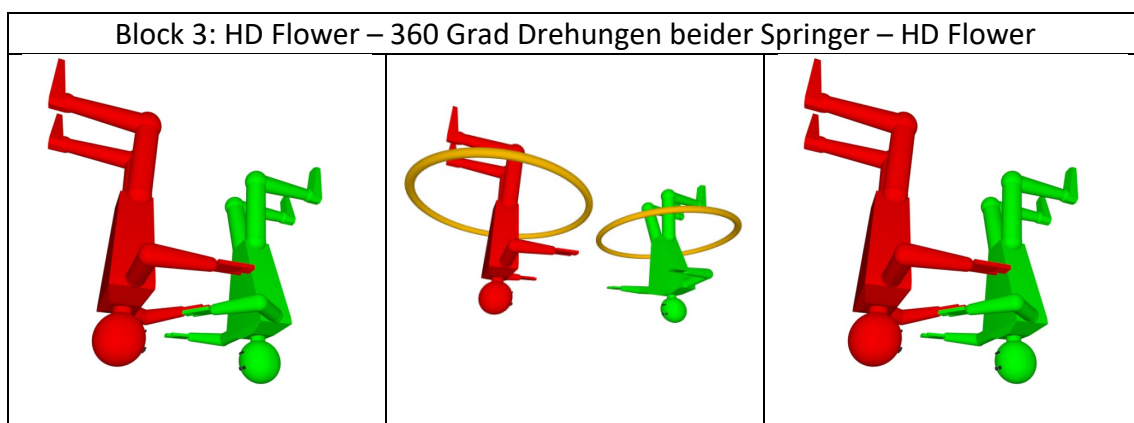
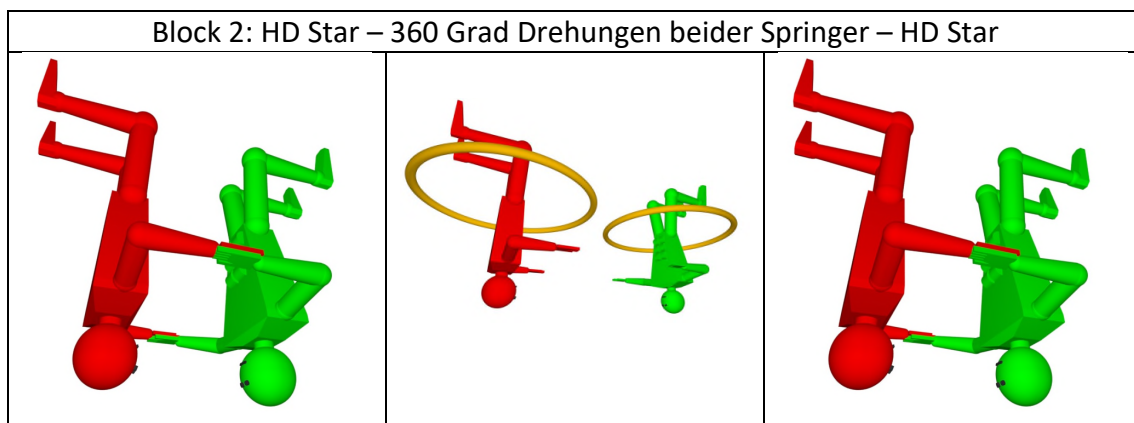
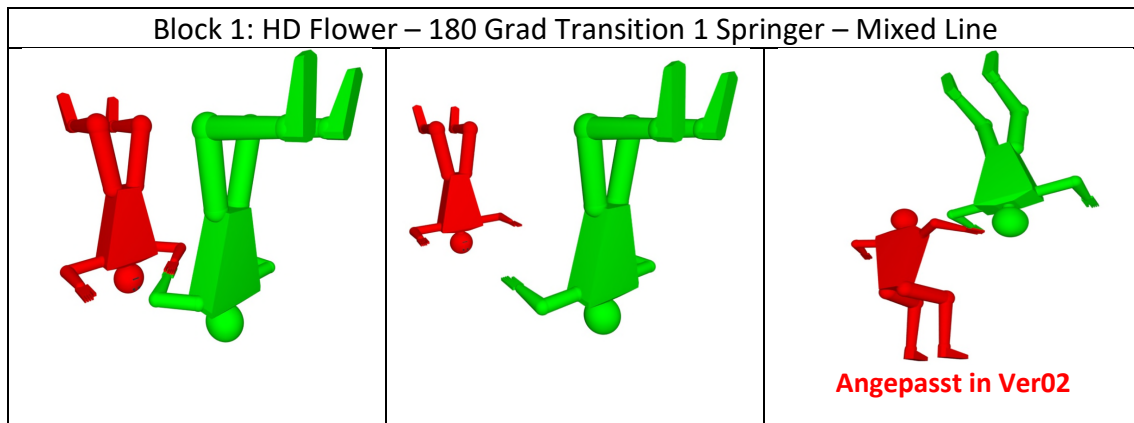
## 5. Divepool Randoms

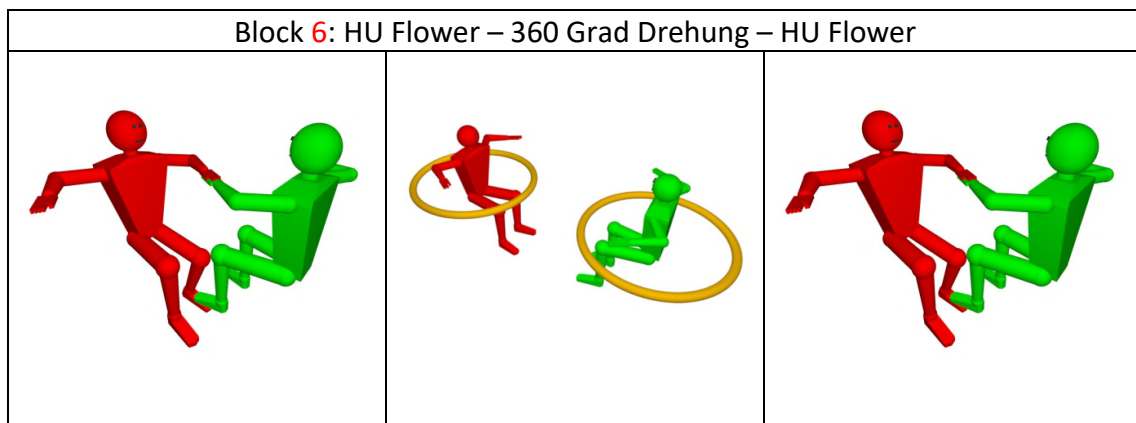
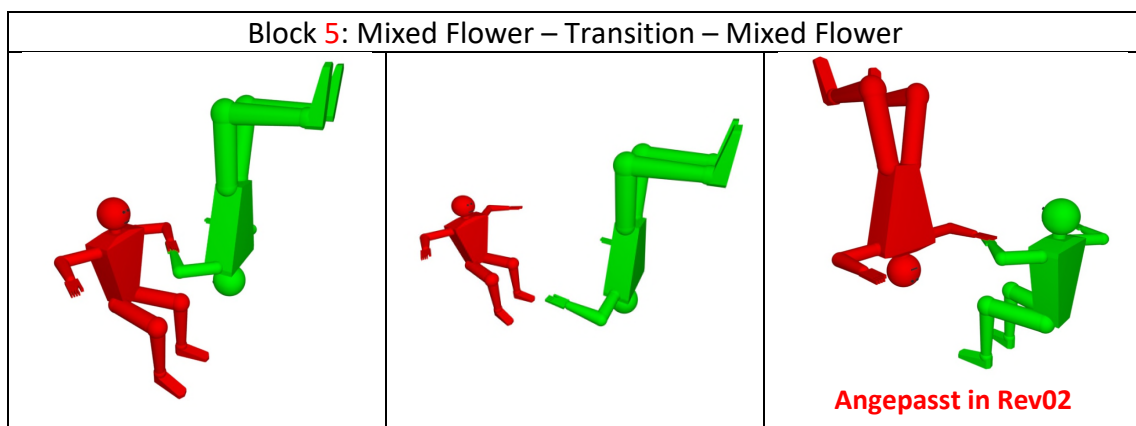
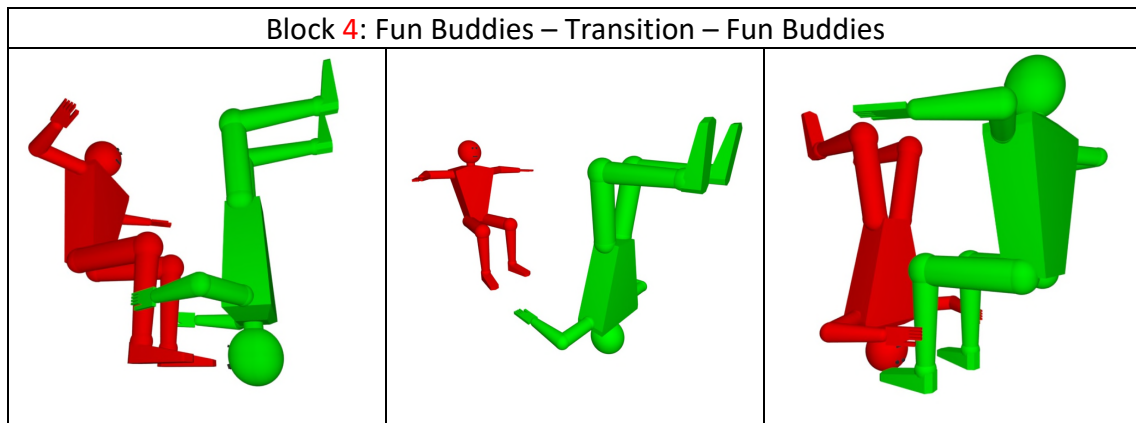
- die Exitformation wird aus A, E und H ausgelöst
- Fußgriffe sind mit einem schwarzen Ring gekennzeichnet



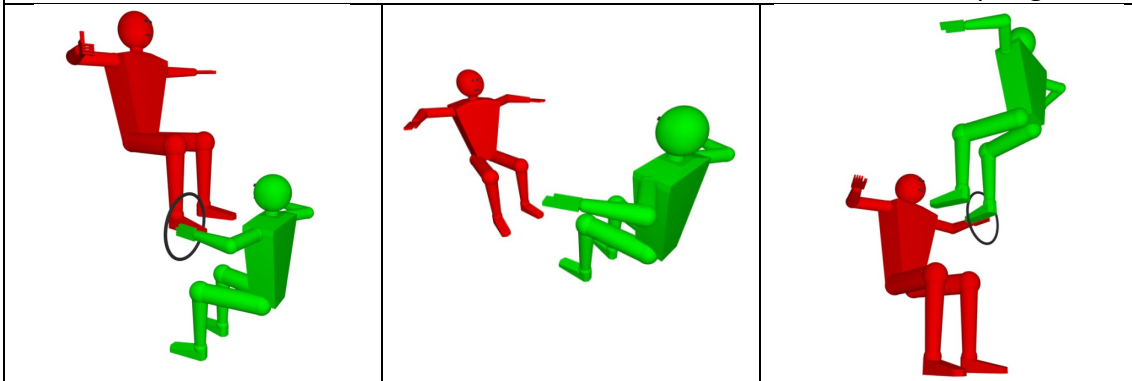
## 6. Divepool Blocks

- Orange Ringe um die Springer zeigen die Achse der Rotationen an. Die Richtung ist frei wählbar.
- Fußgriffe sind mit einem schwarzen Ring gekennzeichnet
- „Transition“ bedeutet eine Veränderung der Körperposition um eine frei wählbare Achse/ Richtung.





Block 7: HU Foot Dock – Lösen des Griffs - HU Foot Dock des anderen Springers



Block 8: Zin – Transition - Zan

