

# Regelwerk für 4way Intermediate

## Inhalt

1. Regeln .....	1
2. Dive-Pool 2016 Fortgeschrittene / A+ Kategorie FS 4-way .....	2
Randoms: .....	2
Blöcke:.....	3

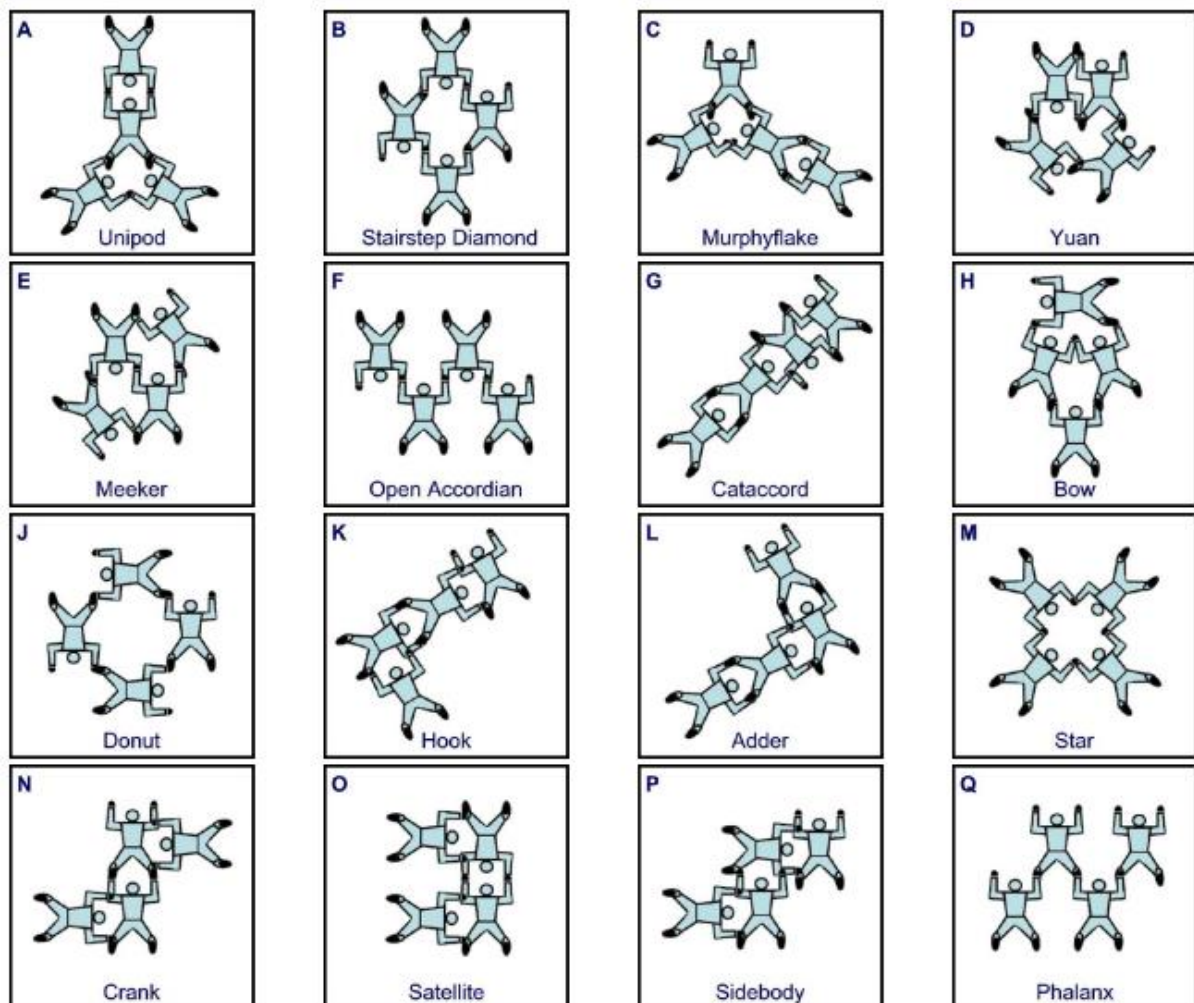
## 1. Regeln

- Es werden 4 - 5 Punkte pro Runde gelost, je nachdem welche Zahl in der Sequenz zuerst erreicht ist. Sofern der Dive-Pool geleert ist, bevor alle 10 Runden sowie die Stechrunde gelost sind, wird aus einem kompletten Lostopf weiter gezogen, aus dem die bereits für die inkomplette Runde geloste Randoms/Blocksequenzen entfernt wurden. An Stelle einer eigenen Auslosung ist dabei eine orientierende Anpassung der Sequenzen ans geloste offene 4-er-Programm aus Zweckmäßigkeit fürs Coaching und Vergleichbarkeit der Performance statthaft.
- Die Arbeitszeit beträgt 35 Sekunden.
- Die Zeit wird genommen sobald die 1. Formation gelöst wird. Das heißt, die 1. Formation kann bereits geflogen und sobald der Key kommt läuft die Uhr.
- 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.
- Alle Formationen können gespiegelt geflogen werden.

## 2. Dive-Pool

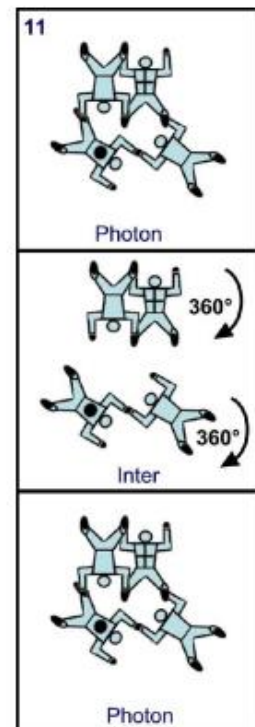
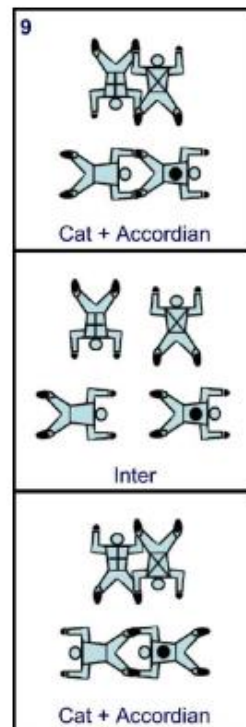
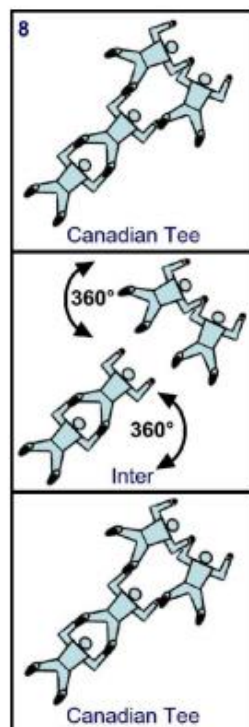
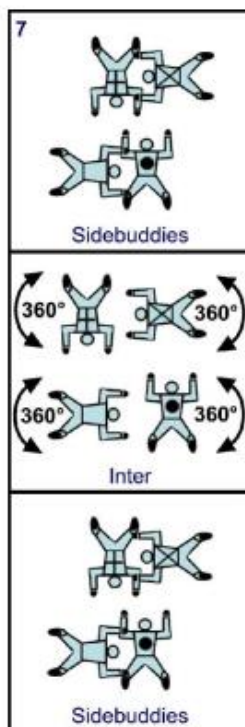
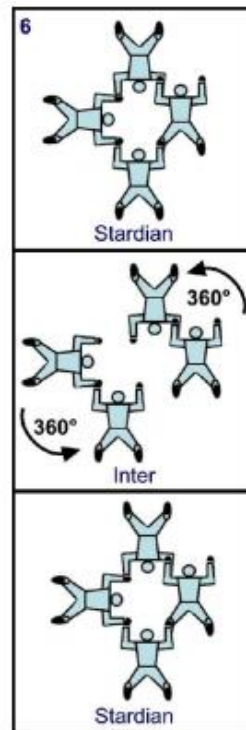
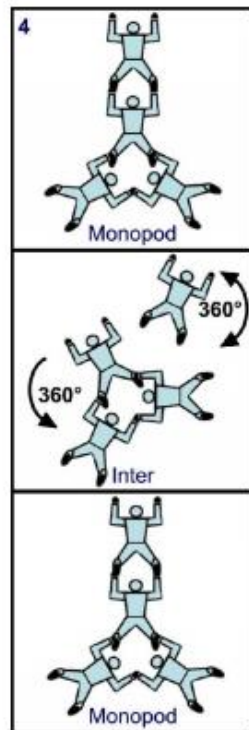
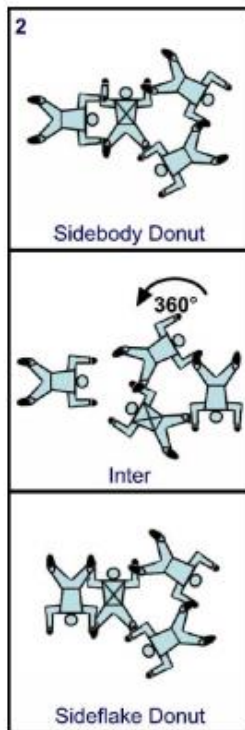
- Randoms: Alle Randoms A-Q der offenen Klasse

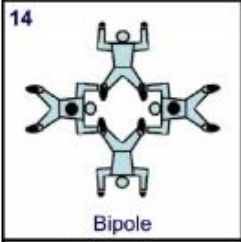
Randoms:



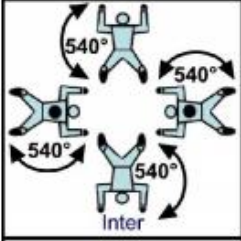
## Blöcke:

- Blöcke: 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 18, 19, 20, 21, 22 der offenen Klasse

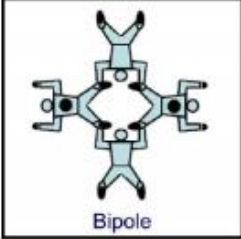




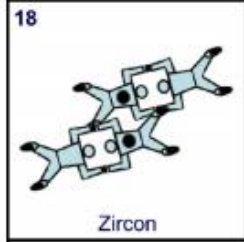
Bipole



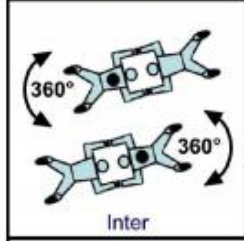
Inter



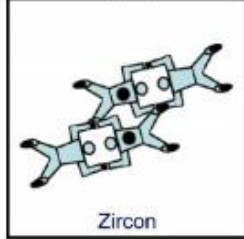
Bipole



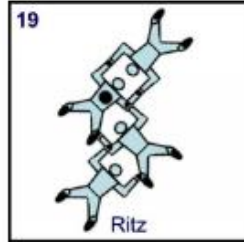
Zircon



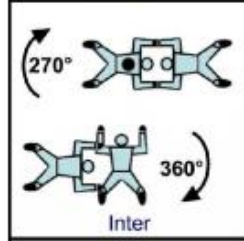
Inter



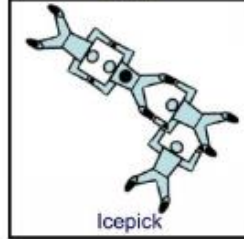
Zircon



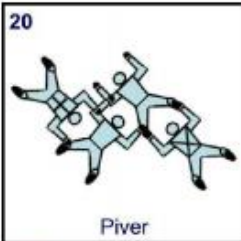
Ritz



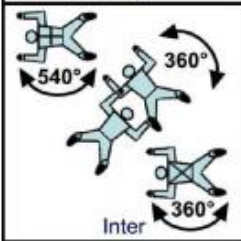
Inter



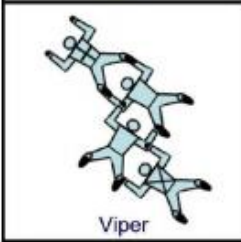
Icepick



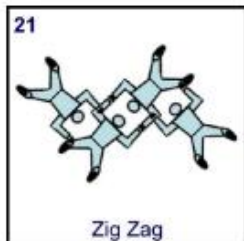
Piver



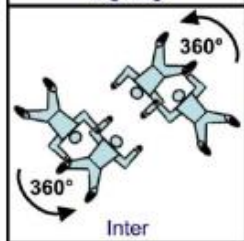
Inter



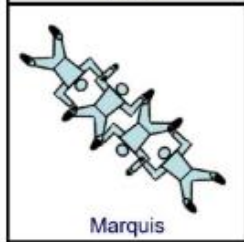
Viper



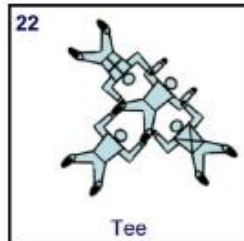
Zig Zag



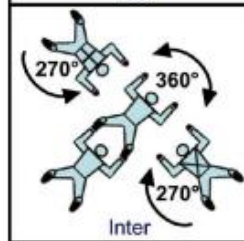
Inter



Marquis



Tee



Inter



Chinese Tee