

Regelwerk für 2er VFS 2018

Inhalt

1. Einleitung.....	1
2. Regeln 2er VFS.....	1
3. Definition Griffe.....	2
3.1. Randoms.....	2
3.2. Blocks.....	2
4. Divepool Randoms.....	3
5. Divepool Blocks.....	4

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. 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 Startformation dazu gelöst. Dabei zählen Blöcke als 2 und Randoms als 1 Punkt.
3. Es werden insgesamt 10 Runden geflogen.
4. Die gesetzte Startformation wird ebenfalls in jeder Runde mit wiederholt.
5. Das Team besteht aus 2 Performern
6. Alle Randoms und Blöcke werden in den weiteren Runden gelöst. Es beginnt immer nach der Startformation mit einem Random und einem Block.
7. Die Arbeitszeit: 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. „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.
9. „Hand-Griffe“ schließen den gesamten Unterarm und die gesamte Hand ein.
10. Die Griffe müssen eindeutig erkennbar und somit schiedsbar sein.

11. 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.

12. Für den Jump Off werden alle Randoms und Blöcke wieder in den Topf gelegt und neu gelöst.

3. Definition Griffe

3.1. 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

I. Double-Spock: beide rechte Hände an die Köpfe ODER beide linke Hände an die Köpfe

J. Head-Up-Star: rechte Hand an linke Hand und linke Hand an rechte Hand

K. Head-Up-Double-Grip-to-Foot: rechte Hand an linken Fuß (Fußgriff) und linke Hand an rechten Fuß (Fußgriff).

3.2. Blocks

1. Griffe entsprechen Random E und Random C

2. Griffe entsprechen Random A

3. Griffe entsprechen Random E

4. Griffe entsprechen Random H

5. Griffe entsprechen Random F

6. Griffe entsprechen Random H

7. Beide Performer:

a. rechte Hand an rechten Fuß/ Unterschenkel zu Beginn und linke Hand an linken Fuß/ Unterschenkel am Ende (gleiche Blickrichtung bei beiden Figuren)

b. ODER linke Hand an linken Fuß/ Unterschenkel zu Beginn und rechte Hand an c rechten Fuß/ Unterschenkel am Ende (gleiche Blickrichtung bei beiden Figuren)

8. rechte Hand an rechte Hand ODER linke Hand an linke Hand

9. Griffe entsprechen Random I


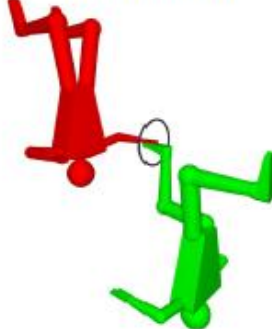


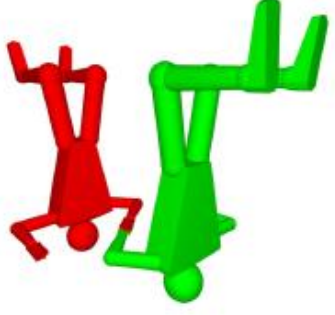
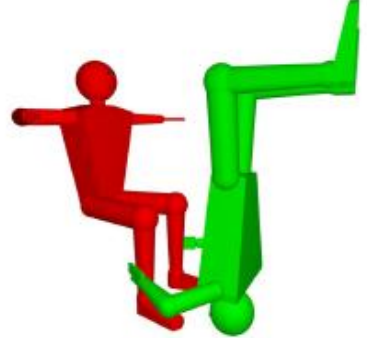





10. Rechte Hand an linken Fuß (Fußgriff) ODER linke Hand an den rechten Fuß (Fußgriff)

11. Rechte Hand an rechten Unterschenkel/ Fuß (Beingriff) ODER linke Hand an den linken Unterschenkel/ Fuß (Beingriff).

12. Rechte Hand an rechten Fuß/ Knöchel (Fußgriff) ODER linke Hand an den linken Fuß/ Knöchel (Fußgriff).

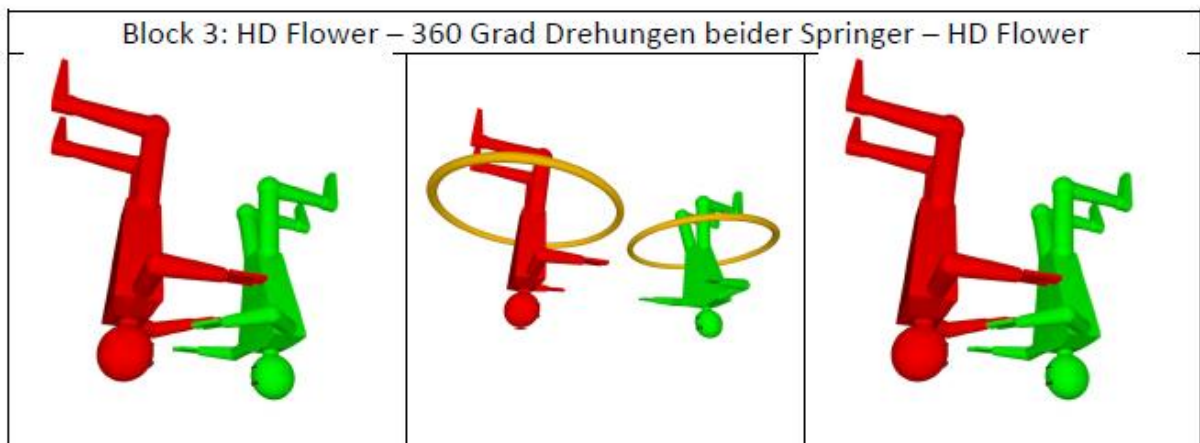
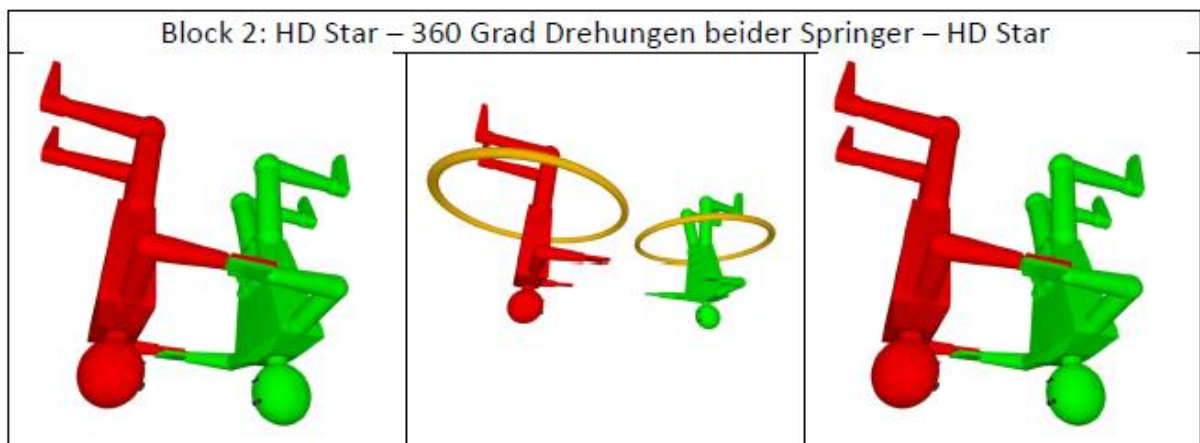
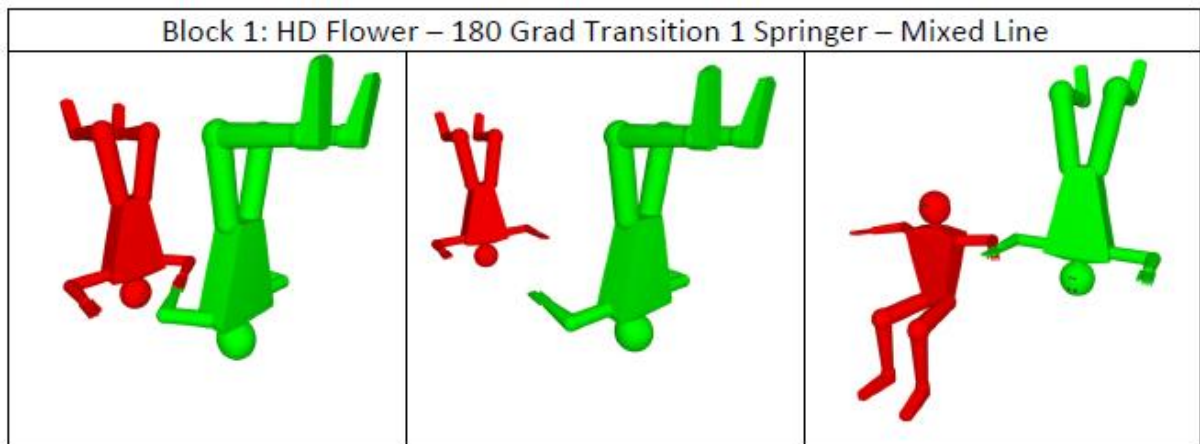
4. Divepool Randoms

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

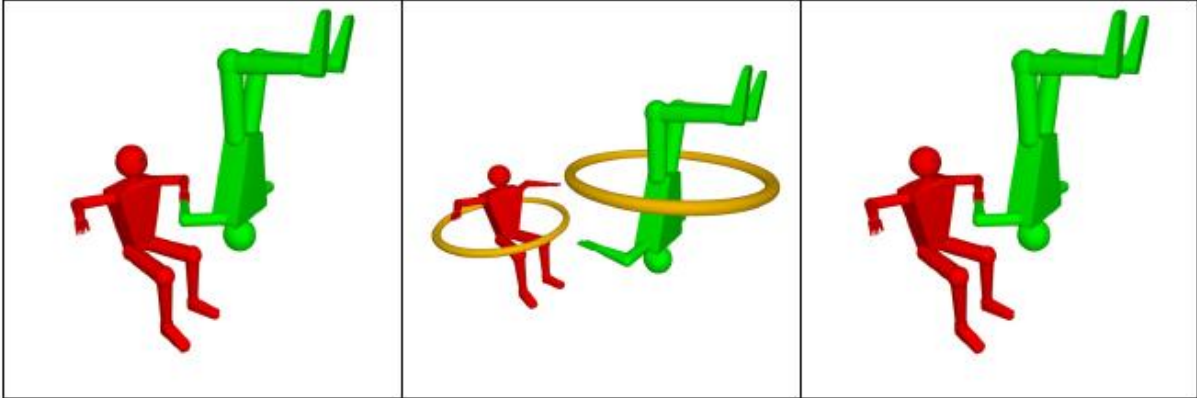
<p>A: HD Star</p> 	<p>B: HD Hand-to Foot</p> 	<p>C: Mixed Line</p> 
<p>D: Sit Line</p> 	<p>E: HD Flower</p> 	<p>F: Buddies</p> 
<p>G: Mixed Star</p> 	<p>H: Mixed Flower</p> 	<p>I: Double Spock</p> 
<p>J: HU Star</p> 	<p>K: HU Double Hand to Foot</p> 	

5. 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 4: Mixed Accordeon – 360 Grad Drehungen beider Springer – Mixed Accordeon



Block 5: Fun Buddies – Transition – Fun Buddies



Block 6: Mixed Flower – Transition – Mixed Flower



Block 7: Vertical Compressed – Transition – Vertical Compressed



Block 8: HU Flower – 360 Grad Drehung – HU Flower



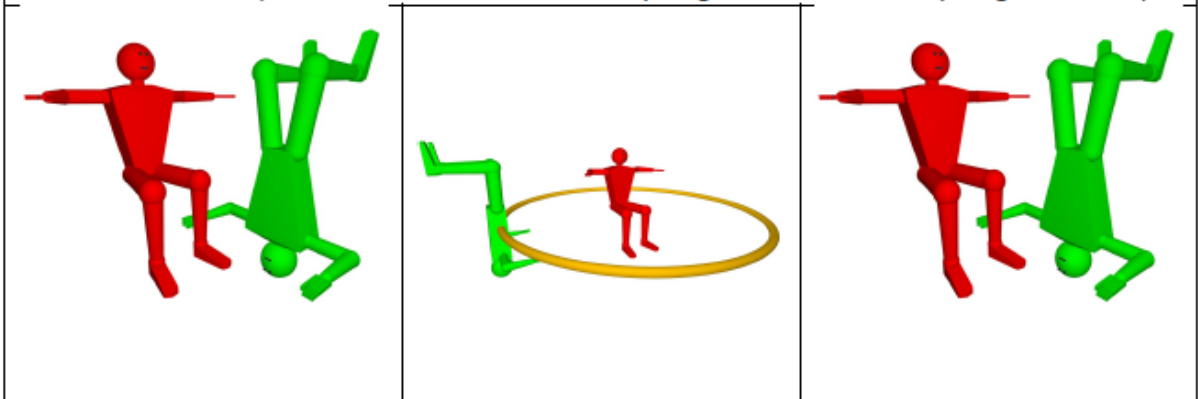
Block 9: Double Spock – Transition – Double Spock



Block 10: HU Foot Dock – Lösen des Griffs - HU Foot Dock des anderen Springers



Block 11: Shorty – 360 Grad Carve des HD Springers um den HU Springer - Shorty



Block 12: Zin – Transition - Zan

