

**JOCHEN  
SCHWEIZER  
arena**



---

# WETTBEWERBSREGELUNG

FÜR DIE DISZIPLIN

SOLO FREESTYLE JUNIOREN U16

Stand: 16.01.2019

## **SOLO FREESTYLE JUNIOREN U16 - COMPULSORIES**

Zur Förderung des Nachwuchses im Indoor Skydiving wird im Rahmen der zweiten Deutschen Meisterschaft die Disziplin Solo Freestyle Junioren U16 angeboten. Für die Junioren findet der Wettkampf nur am Samstag, 30.03.2019 statt. Dieser beginnt um 11:00 Uhr und endet spätestens um 17:59 Uhr.

Geflogen werden 7 Runden, die individuell gestaltet werden. Die Runden setzen sich aus vorgegebenen Aufgaben und kreativen Flugshows zusammen. Hier können die Nachwuchsflieger zeigen, was sie bereits gelernt haben.

### **DISZIPLINEN**

7 Runden à 1:00 Minute Flugzeit  
(3x Free Routine, 2x Compulsory Routine, 2x tunnel(f)light)

1. Tunnel(f)light
2. Freestyle Free Routine
3. Freestyle Compulsory
4. Freestyle Free Routine
5. Freestyle Compulsory
6. Freestyle Free Routine
7. Tunnel(f)light

### **TUNNEL(F)LIGHT**

Am Glas des Windtunnels sind acht Lichter auf verschiedenen Höhen angebracht. Die Lichter reagieren über optische Sensoren und gehen bei Berührung des Tunnelglases aus. Sobald ein Licht ausgeflogen wird, geht das nächste an. Ziel ist es, so viele Lichter wie möglich auszufliegen. Die Arbeitszeit von einer Minute startet in dem Moment, wenn der Performer den Windtunnel betritt, gleichzeitig geht das erste Licht an. Die Reihenfolge der Lichter wird am Wettkampftag von den Schiedsrichtern gelost und vor der ersten Runde bekanntgegeben.

### **FREESTYLE COMULSORY & FREESTYLE FREE ROUTINE**

Freestyle ist eine künstlerische Disziplin im Indoor Skydiving die von nur einem Teilnehmer ausgeführt wird. Aufgabe des Athleten ist es, verschiedene fliegerische Elemente möglichst kreativ in Einklang zu bringen, dem Publikum darzubieten und die Jury zu überzeugen.

In der Disziplin Junior Freestyle werden zwei Compulsory Routines (Pflicht) und drei Free Routines (Kür) geflogen.

Die Compulsory Routines setzen sich aus drei Sequenzen eines vereinfachten Divepools (Sammlung vorgegebener Formationen) sowie, nach Ermessen des Athleten, aus weiteren Flugelementen zusammen. Die Reihenfolge der zu fliegenden Elemente obliegt dem Athleten.

Die Schiedsrichter stimmen über die Routine ab, die ihnen am besten gefallen hat. Jede Runde wird individuell anhand einer Schwierigkeitsskala von 0,0 Punkten bis 10,0 Punkten bewertet. Die Bewertung erfolgt anhand der Kriterien Technik, Schwierigkeit, Präzision, Kreativität sowie die Ausführung innerhalb der vorgegebenen Zeit.

### **FREESTYLE COMPULSORIES 1 - 3**

- Transition Bauch zu Rücken  
Der Athlet muss eine „Transition“ vom Bauch auf den Rücken über die Beine gedreht fliegen. Eine durch den gesamten Tunneldurchmesser geflogene Transition wird höher bewertet als eine statisch geflogene. Je langsamer der Performer die Achse verändert, desto höher die Punkte. Die Transition muss seitlich zu den Schiedsrichtern geflogen werden.
- Belly Inface Carve  
Der Athlet fliegt auf dem Bauch, sein Körper folgt einem kreisförmigen Pfad auf derselben Höhe. Der Kopf und der Oberkörper zeigen in die Tunnelmitte, die Beine sind gestreckt und folgen dem Glas entlang. Der Belly Inface Carve muss 360° (eine Runde) durch den Tunnel geflogen werden.
- Belly Tee  
Der Athlet fliegt auf dem Bauch, ein Bein ist vor dem Oberkörper senkrecht nach unten gestreckt, das andere gerade in Verlängerung des Oberkörpers nach hinten. Beide Knie müssen gestreckt sein und der Winkel zwischen den Beinen muss von der Seite betrachtet 90° betragen. Das Tee muss seitlich zu den Schiedsrichtern geflogen werden.

### **FREESTYLE COMPULSORIES 4 - 6**

- Belly Vorwärtssalto  
Ein Vorwärtssalto ist eine 360° Drehung durch die Körperquerachse, wobei der Oberkörper vorwärts dreht. Der Salto muss auf dem Bauch gestartet und auf dem Bauch beendet werden. Je exakter der Vorwärtssalto ohne Abweichung zur Seite oder nach oben geflogen wird, desto höher die Punkte. Ein gestreckter Salto wird höher bewertet als ein gehockter Salto. Der Vorwärtssalto muss mit dem Kopf in Richtung der Schiedsrichter geflogen werden.
- Fassrolle  
Eine Fassrolle ist eine 360° Drehung durch die Körperlängsachse. Die Fassrolle darf auf dem Bauch, Rücken oder der Seite beginnen und muss jeweils in derselben Orientierung enden. Je exakter die Rolle in der Achse bleibt, desto höher die Punkte. Die Fassrolle muss mit dem Kopf in Richtung der Schiedsrichter geflogen werden.
- Transition Rücken zu Bauch  
Der Athlet muss eine „Transition“ vom Rücken auf den Bauch über die Beine gedreht fliegen. Eine durch den gesamten Tunneldurchmesser geflogene Transition wird höher bewertet als eine auf dem Punkt geflogene. Je langsamer der Performer die Achse verändert, desto höher die Punkte. Die Transition muss seitlich zu den Schiedsrichtern geflogen werden



**DEUTSCHE  
INDOOR  
SKYDIVING  
MEISTERSCHAFT  
2019**