



Regulations

EUROPEAN CHAMPIONSHIP

RC Parachuting
2023



Ausschreibung für die Europameisterschaft im Fallschirmzielspringen (ECP)

1	Allgemeine Teilnahmebedingungen	4
2	Sicherheitsbestimmungen	5
3	Mindestvoraussetzungen jedes eingesetzten Fallschirmspringers	6
3.1	Aussehen des Fallschirmspringers.....	6
3.2	Elektronische Stabilisierungssysteme	6
3.3	Funktionsweise der Sicherungseinrichtung.....	6
4	Wettbewerbsbedingungen.....	7
4.1	Fallschirmspringer	7
4.2	Wettbewerbsaufgabe	7
4.3	Sprung-Ablaufschema	9
4.4	Austragungsmodus.....	10
4.5	Sicherheit, Sicht- und Behinderungsfreiheit am Zielkreis.....	13
4.6	Pilotenstandort	13
4.7	Definition / Bestimmung: Was ist der "Platz"	14
4.8	Coaching-Regelungen.....	13
5	Bewertungsverfahren	15
6	Platzierungen	16
7	Wertungsrichter.....	16
7.1	Digitales Verfahren.....	16
7.2	Analoges Verfahren.....	17
8	Teilnehmergebühren/Absetzvergütung.....	16
8.1	Teilnehmergebühr.....	17
8.2	Absetzvergütung für die Schleppiloten:	17
9	Ablaufplan des Wettbewerbs	18

1 Allgemeine Teilnahmebedingungen

- a) Jeder Modellflieger mit Wohnsitz in Europa, und gültigem Versicherungsnachweis ist teilnahmeberechtigt. Der Teilnehmer muss in seinem Land registriert sein (z.B. Luftfahrtbundesamt in Deutschland –UAS-Betreibernummer)
- b) Es sind nur die im Austragungsland genehmigten Frequenzen zugelassen.
- c) Die Anmeldung (Springer- / Absetzpilot) erfolgt auf der Internetseite des DMFV www.dmfv.aero/sport/sportklassen/fallschirm
- d) **Anmeldeschluss ist der 13.05.2023 um 24:00 Uhr**
Über mögliche Nachmeldungen entscheidet der Veranstalter bzw. die Wettbewerbsleitung.
- e) Haben sich zum Anmeldeschluss weniger als 20 Teilnehmer/innen angemeldet, wird der Wettbewerb nicht durchgeführt und umgehend annulliert. Der Sportreferent unterrichtet die angemeldeten Teilnehmer schnellstmöglich von der Annullierung.
- f) Jeder Teilnehmer, Springer- und Absetzpilot, hat ein zweites Quarzpaar anderer Frequenz in der Anmeldung anzugeben und mitzubringen, um auf Verlangen der Wettbewerbsleitung einen Frequenzwechsel durchführen zu können. Diese Regelung entfällt für 2,4 GHz-Anlagen.
- g) Durch seine Anmeldung erkennt jeder Teilnehmer die Regeln dieses Wettbewerbs und die Entscheidungen der Wettbewerbsleitung bzw. des Schiedsgerichts an.
- h) Die absolute Gewichtsobergrenze für Springer beträgt 2,0 kg. Die Wettbewerbsleitung kontrolliert das Gewicht der Springer stichprobenartig.
- i) Vor Beginn des Wettbewerbs ist ein Schiedsgericht zusammenzustellen, das aus drei Personen besteht: je ein Vertreter der Teilnehmer, des Veranstalters und des ausrichtenden Verbandes. Für den Vertreter der Teilnehmer ist ein Stellvertreter zu bestimmen für den Fall, dass ein Vorfall den Teilnehmervertreter betrifft.
- j) **Proteste / Rechtswegausschluss**
Teilnehmer können nur unverzüglich und in schriftlicher Form beim Schiedsgericht Protest einlegen.
Proteste sind nur bis 30 Minuten nach dem Ende des letzten Durchgangs des Wettbewerbs möglich. Für die Einlegung eines Protestes muss der Teilnehmer eine Sicherheitsleistung in Höhe von 20,00 € hinterlegen. Diese wird bei positivem Bescheid des Schiedsgerichts in voller Höhe zurückerstattet. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist abschließend und endgültig.
Gegen Entscheidungen eines Wertungsrichters oder des Schiedsgerichts ist der Zivilrechtsweg ausgeschlossen.
- k) Die Startreihenfolge bestimmt der Wettbewerbsleiter gemäß des Wettbewerbsplans (siehe Seite 18).
- l) Streitfälle jeglicher Art in Zusammenhang mit der Ausschreibung oder dem Wettkampf werden vom Schiedsgericht unter Ausschluss der Öffentlichkeit geklärt. Seine Beschlüsse sind nicht anfechtbar.
- m) Es ist den Wettbewerbsteilnehmern untersagt, während des Wettbewerbs die Wertungsrichter in irgendeiner Form zu beeinflussen oder auch nur zu befragen.

- n) Bei Störungen der Steueranlage des Fallschirmspringers (elektronisch und / oder mechanisch) gibt es keine Startwiederholung. Die Schallimmissionen der Verbrennungsmotoren der Absetzmaschinen dürfen den gesetzlichen Höchstwert dB (A) des ausrichtenden Landes nicht überschreiten.
- o) Die Teilnahme unter Einfluss von Alkohol, Drogen oder Dopingmitteln gemäß der Verbotsliste der World Anti-Doping Agency in der jeweils gültigen Fassung ist verboten.
- p) Das Ergebnis dieses Wettbewerbs geht in die Jahreswertung der European Para Trophy ein
- q) Datenschutzhinweis
Im Rahmen der Wettbewerbe werden Daten zur Erstellung der Wettbewerbsunterlagen erhoben. Diese werden durch den zuständigen Verband den veranstaltenden Vereinen zur Verfügung gestellt. Weiterhin werden Daten in Form von Ergebnistabellen veröffentlicht. Auch werden Fotos von Veranstaltungen veröffentlicht. Die in der Anmeldung abgegebene Einverständniserklärung ist Teil dieser Ausschreibung.
Folgende Daten werden erhoben und gespeichert:
Name, Vorname, Adresse, Geburtsdatum, E-Mail und Verbandszugehörigkeit.

2 Sicherheitsbestimmungen

- a) Den Anweisungen des Wettbewerbsleiters und seiner Beauftragten ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Teilnehmer, die mutwillig gegen Sicherheitsvorschriften verstoßen, werden von dem Wettbewerb ausgeschlossen.
- b) Das Überfliegen der Zuschauer mit der Absetzmaschine ist strikt verboten und kann Disqualifizierung des Absetz-Piloten zur Folge haben.
- c) Der Start mit der Absetzmaschine in Richtung Zuschauer ist verboten.
- d) Das Absetzen des Springers darf nur über freiem Gelände erfolgen.
- e) Alle Sender unterliegen der Frequenzkontrolle. Es gelten die Regeln der Aufstiegsurlaubnis und der Flugplatzordnung des ausrichtenden Vereins.
- f) Auf dem Flugfeld dürfen sich nur die zum Wertungsflug gestarteten Teilnehmer, deren Helfer und die Punktrichter aufhalten. Helfer bzw. Begleitpersonen sind nur für das Heranführen des Teilnehmers an den Zielkreis zugelassen. Danach haben sich diese deutlich sichtbar vom Pilotenstandort (Platz) zu entfernen. (Ausnahme Coaching-Regelung 4.2 f)
Auch die Helfer unterliegen den Anordnungen der Flugleitung.
- g) Die Wettbewerbsleitung kann verlangen, dass ein Teilnehmer durch einen Probeflug zeigt, ob er sein Motormodell beherrscht.
- h) Die Wettbewerbsleitung ist berechtigt, bei erkennbaren technischen Mängeln des Modells Startverbot zu erteilen.

3 Mindestvoraussetzungen jedes eingesetzten Fallschirmspringers

3.1 Aussehen des Fallschirmspringers

Vor jedem Start zu einem Durchgang kontrolliert und wertet der Punktrichter die Mindestvoraussetzungen. Ist eine der unten genannten Mindestvoraussetzungen in einem Durchgang nicht erfüllt, fallen die entsprechenden Minuspunkte an.

- Der Springer muss einem Fallschirmspringer ähnlich sein und der Kopf muss menschenähnlich sein.
- Springerkombi muss vorhanden sein.
- Gurtzeug muss vorhanden sein.
- Fahnen, Bänder usw. an Springern oder Schirmen sind nicht erlaubt.

Hinweise

- Die unter Punkt b) und c) geforderten Teile können genäht oder angeformt sein.
- Bei Nichterfüllung erhält der Teilnehmer je Pkt. a. bis c. 150 Punkte. Bei Nicht-Erfüllung aller drei Punkte also 450 Punkte.

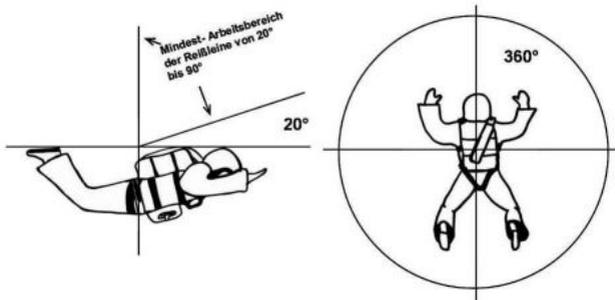
3.2 Elektronische Stabilisierungssysteme

Die Installation und der Betrieb von Stabilisierungssystemen (z.B. Kreisel für 1-, 2- oder 3-Achsen) während des Wettbewerbes sind nicht zulässig.

3.3 Funktionsweise der Sicherungseinrichtung

Jeder Springer **muss** mit einer Sicherungseinrichtung ausgestattet sein. Diese Sicherheitseinrichtung hat nachvollziehbar und zuverlässig sicherzustellen, dass der Fallschirm sich nicht ungewollt unter dem Schleppflugzeug öffnet.

Sie ist auf Verlangen vorzuführen. Wird eine "Reißleine" eingesetzt, so darf sie eine Gesamtlänge (inkl. Befestigungshaken und Sicherungspin) von 30 cm nicht überschreiten. Es ist sicherzustellen, dass die "Reißleine" in einem Winkel von 20 bis 90 Grad (Abb.1) und einem Vollkreisbereich (360°/Abb. 2) einwandfrei das Sicherungssystem betätigt.



Ist keine Sicherheitseinrichtung vorhanden oder entspricht diese nicht den vorgenannten Vorgaben, ist der Springer zum Wettbewerb nicht zugelassen.

Die Wettbewerbsleitung und/oder der ausrichtende Verband kontrollieren die während des Wettbewerbs eingesetzten Springer stichprobenartig.

4 Wettbewerbsbedingungen

4.1 Fallschirmspringer

Zugelassen sind alle Fallschirmspringer, die einen freien Fall durchführen können, im Gleitflug steuerbar sind und die Mindestvoraussetzungen dieser Ausschreibung erfüllen.

4.2 Wettbewerbsaufgabe

- a) Der Fallschirmspringer muss mit einem ihm zur Verfügung stehenden Modell auf Absetzhöhe gebracht werden. Den Teilnehmern wird durch die Wettbewerbsleitung ein Absetzmodell zugeteilt.
- b) Zu Beginn jedes Tages im Wettbewerb werden zwei Probesprünge zum Ermitteln eines günstigen Absetzpunktes durch die Wettbewerbsleitung veranlasst.
- c) Das Absetzen ist dem Punktrichter laut und deutlich anzusagen. Nach der Ansage z. B. "**Ausklinken rechts jetzt**" muss der Fallschirmspringer ausgeklinkt werden und hat einen deutlich sichtbaren "freien Fall" durchzuführen. Dieser beginnt, wenn sich der Springer sichtbar von der Absetzmaschine trennt und endet, wenn der Hilfs-, Haupt- bzw. Rettungs-/Reserveschirm sichtbar den Packsack verlässt.
- d) Bei der Landung sind folgende Punkte zu beachten:
 1. Der Springer **soll** deutlich sichtbar mit den Füßen zuerst den Boden berühren (geht nicht in die Wertung ein).
 2. Die Landung **soll** deutlich sichtbar gegen den Wind erfolgen (geht nicht in die Wertung ein).
- e) Das Eingreifen einer zweiten Person in die Steuerfunktion wird als Fremdeingriff gewertet. Helfer bzw. Begleitpersonen sind nur für das Heranführen des Teilnehmers an den Zielkreis zugelassen. Nach dem Heranführen ist ein Körperkontakt zwischen Helfer und Springerpilot strengstens untersagt. Die Begleitpersonen haben sich deutlich sichtbar vom Pilotenstandort zu entfernen und müssen den "Platz" verlassen. Bei Zuwiderhandlung wird der Wertungsdurchgang mit den Strafpunkten für Fremdeingriff (1200 Punkte) bewertet.
- f) Coaching-Regelungen

Erwachsene Neueinsteiger können in ihrem ersten Wettbewerbsjahr einen Coach zur verbalen Unterstützung mit an den Zielkreis nehmen. Jugendlichen ist dies für 2 Jahre gestattet.

Eine Berührung zwischen Pilot und Coach ist ausschließlich zum Heranführen an den Zielkreis erlaubt. Darüber hinaus gehende Berührungen jeglicher Art werden als Fremdeingriff gewertet.

Jeder Teilnehmer kann in Ausnahmefällen den Einsatz eines Coaches bei der Wettbewerbsleitung beantragen.

Eine verbale Hilfestellung durch den Punktrichter ist untersagt.
- g) Sprungwiederholung bei einer Behinderung

Wird ein Teilnehmer oder sein Springer (z. B. bei der Landung) während des Durchgangs behindert, kann auf Antrag des Springerpiloten der Durchgang wiederholt werden. Dieser

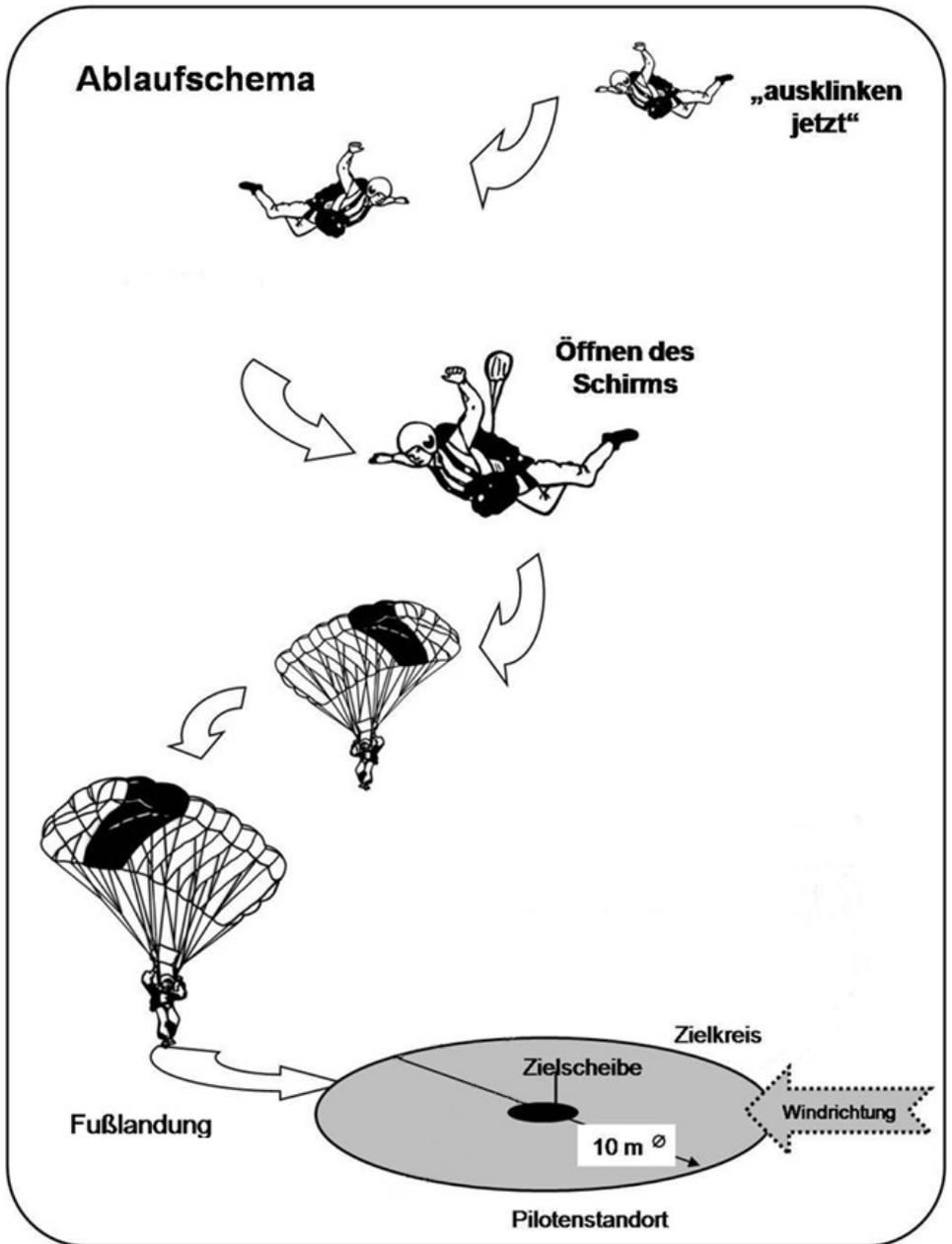
Antrag muss unmittelbar gestellt werden. Der Punktrichter hat vor der Unterschrift des Teilnehmers über diesen Antrag zu entscheiden.

- h) Eine Sprungwiederholung ist unmittelbar (im laufenden Durchgang) durchzuführen. Dabei kann ein zweiter Teilnehmer, der ebenfalls einen Wiederholungssprung durchzuführen hat, dem gleichen Flugzeug zugeteilt werden.

Die Wertung des Wiederholungssprungs erfolgt gegen das Sprungergebnis des ursprünglichen Gegners.

- i) Sprungwiederholung bei Nichterkennen durch die Kamera (Digitales Messsystem)

Wird ein Springer, der sein Duell gewonnen hat, nicht durch die Kamera erfasst und muss den Sprung wiederholen, zählt das Duell auch als gewonnen, wenn beim Wiederholungssprung ein schlechteres Ergebnis erreicht wird.



4.4 Austragungsmodus

Die Europameisterschaft wird in drei Runden ausgetragen. Bei jedem Wertungssprung stehen immer zwei Teilnehmer in direktem Wettbewerb gegeneinander. In den beiden ersten Runden erhält der bessere von beiden Siegpunkte, der schlechtere nicht (vgl. unten). In der Finalrunde kommt der bessere Springerpilot weiter, der schlechtere scheidet aus.

In Runde eins (Qualifying Lap A) werden Teilnehmerpaarungen per Zufallsgenerator zusammengestellt. Jede Paarung springt einmal gegeneinander. Aus dem Bewertungsverfahren (vgl. Kapitel 5) ergibt sich eine Platzierung in der Tabelle (vgl. 4.4.2.d).

In Runde zwei (Main Round) werden acht Durchgänge gesprungen. Im **ersten** Durchgang (Lap B) springt der Erste gegen den Letzten der Tabelle der ersten Runde, der Zweite gegen den Vorletzten, der Dritte gegen den Drittletzten usw.

Nach jedem Durchgang wird eine neue Tabelle erstellt.

Ab dem **zweiten** Durchgang (Lap C) der zweiten Runde bestehen die Paarungen immer aus Tabellennachbarn. (Also Erster gegen Zweiten, Dritter gegen Vierten, usw.)

Sechzehn Teilnehmer kommen in die Finalrunde (Play-Off Rounds). Die Finalrunde ist eine reine Ausscheidungsrunde. Der bessere Springerpilot kommt weiter, der schlechtere scheidet aus.

Details beschreibt das Kapitel "4.4.2 Anzahl der Durchgänge / Qualifikation / Ergebnis".

4.4.1 Zeitrahmen

Unter Berücksichtigung der Anzahl der Teilnehmer, Absetzmodelle, des Wetters und ggf. der Frequenzen legt die Wettbewerbsleitung vor dem Wettbewerb in Absprache mit dem Schiedsgericht die zur Verfügung stehende Zeit für einen Wertungsdurchgang fest.

Erfordern es die Witterungsbedingungen, kann ein Durchgang unterbrochen und ggf. neu gestartet werden.

Können witterungsbedingt die Play-Offs bis zum Final nicht gesprungen werden, so gilt die derzeitige Platzierung aus der Main Round.

Die Fallschirme sind vor dem jeweiligen Durchgangsbeginn fertig zu packen, damit der Sprung ohne Verzögerung durchgeführt werden kann.

Erfolgt der Start nicht unmittelbar nach Aufruf der Wettbewerbsleitung, so wird dieser Wertungssprung als "nicht durchgeführter Sprung" gewertet und mit der dafür vorgesehenen Punktzahl belastet.

4.4.2 Anzahl der Durchgänge / Qualifikation / Ergebnis

- a) Es springen immer zwei Springer nach Vorgabe dieser Ausschreibung gegeneinander aus **einem** Flugzeug. Dabei wird jedes Sprungergebnis nach dem Bewertungsverfahren aus Kapitel "5 Bewertungsverfahren" bewertet. Die Teilnehmer werden von der Wettbewerbsleitung aufgerufen und einem Schleppiloten zugeteilt. Bei einer ungeraden Zahl von Teilnehmern werden im Qualifying drei Teilnehmer zu einem Trio gelost, in der Main Round (Lap B bis I) springen dann die drei letzten Teilnehmer der Rangliste als Trio.
- b) Wie oben beschrieben wird der Wettbewerb in drei Runden mit insgesamt vierzehn Durchgängen (Laps) ausgetragen. Die Bezeichnung der Runden lautet:
- Qualifying (Lap A) am Samstag
 - Main Round (Lap B bis I) am Samstag und Sonntag
 - Play-Offs am Montag
 - Play-Off Round J
 - Play-Off Round K
 - Play-Off Round L
 - Play-Off Round M
 - Final

Ab Lap B wird immer das Duellergebnis der Paarung gewertet.

- c) Für das bessere Sprungergebnis werden bei einer Landung im "Zielkreis" oder auf dem "Platz" **2 Duellpunkte**, für das schlechtere Ergebnis **0 Duellpunkte** und bei Ergebnisgleichheit je **1 Duellpunkt** vergeben. Bei einer Landung "außerhalb" erhält der Teilnehmer 0 Duellpunkte. Bei Punktgleichheit und Ergebnisgleichheit wird immer das Ergebnis des Qualifyings (Lap A) herangezogen, um anschließend den Tabellenplatz zu bestimmen. Ist auch dieses Ergebnis gleich, so entscheidet der Zufallsgenerator, wer den vorderen Tabellenplatz einnimmt.

- d) **Qualifying** (Lap A)

Die Paarungen (Startnummern) werden mit einem Zufallsgenerator durch die EDV zusammengestellt.

Das Sprungergebnis aus dem Qualifying führt zu einer ersten Rangliste. Teilnehmer mit dem gleichen Sprungergebnis (z. B. 1200 Punkte für eine Außenlandung), werden dabei vom Zufallsgenerator zueinander in der Rangliste platziert.

Die Rangliste aus dem Qualifying ist Grundlage für die Main Round.

- e) **Main Round** (Lap B bis I)

Die Paarzusammenstellung für **Lap B** erfolgt auf Basis der ersten Rangliste nachfolgendem Kriterium: **Erster** gegen **Letzten**, **Zweiter** gegen **Vorletzten** usw.

Die Startreihenfolge für Lap B beginnt mit der mittleren Paarung (z. B. bei 100 Teilnehmern: 50+51, 49+52, 48+53, ... , 2+99, 1+100). Bei ungerader Teilnehmerzahl beginnen die mittleren drei Tabellenplätze (z. B. bei 99 Teilnehmern 51+50+49, 48+52, 47+53, ...)

Ab Lap B werden alle Duellpunkte und Sprungergebnisse bis einschließlich Lap I aufaddiert.

Nach jedem Durchgang erfolgt die Sortierung in der Tabelle nach den Duellpunkten. Bei Punktgleichheit wird das aufaddierte Sprungergebnis aus Lap B bis I gewertet. Besteht dann immer noch Punktgleichheit, wird das Ergebnis aus dem Qualifying (Lap A) herangezogen. Bei dann immer noch bestehender Punktgleichheit wird per Zufallsgenerator entschieden.

In **Lap C bis I** starten immer die **Tabellennachbarn gegeneinander**:

1+2, 3+4, 5+6, usw.

Die Startreihenfolge für Lap C bis I beginnt mit der Paarung, die die schlechteste Platzierung belegt (z.B. 100+99, 98+97, 96+95, ...).

f) **Play-Offs** (ab Round J)

In die Play-Offs kommen die 13 besten Teilnehmer der Tabelle der Main Round (Lap I).

Zusätzlich werden die Plätze 14, 15 und 16 als „Lucky Loser“ wie folgt besetzt:

Von den verbleibenden Teilnehmern werden die drei mit den besten Sprungergebnissen aus Lap **B bis I** auf die Plätze 14, 15 und 16 in die Play-Offs gesetzt. Bei eventuell bestehender Punktgleichheit wird das Ergebnis des Qualifyings (Lap A) herangezogen. Bei dann immer noch bestehender Punktgleichheit wird per Zufallsgenerator entschieden.

Die 16 Teilnehmer der Play-Offs springen in Play-Off Round J gegeneinander.

Die **Startreihenfolge** ergibt sich **aus dem Wettbewerbsplan** (vgl. Ablaufplan S 18).

➤ **Play-Off Round J**

Die Gewinner der Play-Off Round J springen in der Play-Off Round K gegeneinander, die Verlierer scheiden aus dem Wettbewerb aus. Dabei wird nur das Duellergebnis gewertet. Bei Ergebnisgleichheit wird der Sprung wiederholt.

Die Startreihenfolge ergibt sich aus dem Wettbewerbsplan (vgl. Ablaufplan S 18).

Die acht Verlierer belegen die Plätze 9 bis 16 der Europameisterschaft (vgl. Kapitel 6 Platzierungen)

➤ **Play-Off Round K**

Die Gewinner der Play-Off Round K springen in der Play-Off Round L gegeneinander, die Verlierer scheiden aus dem Wettbewerb aus. Es wird nur das Duellergebnis gewertet. Bei Ergebnisgleichheit wird der Sprung wiederholt.

Die Startreihenfolge ergibt sich aus dem Wettbewerbsplan (vgl. Ablaufplan S 18).

Die vier Verlierer belegen die Plätze 5 bis 8 der Europameisterschaft. Für die Platzierung ist ihr Sprungergebnis gemäß Kapitel 5 maßgebend (vgl. Kapitel 6 Platzierungen).

➤ **Play-Off Round L**

Die Gewinner der Play-Off Round L springen im Final um Platz 1 und 2. Die Verlierer springen in der Play-Off Round M um Platz 3 und 4.

Es zählt nur das Duellergebnis. Bei Ergebnisgleichheit wird der Sprung wiederholt.

Die Startreihenfolge ergibt sich aus dem Wettbewerbsplan (vgl. Ablaufplan S 18) **Play-Off Round M**

Der Gewinner belegt Platz 3 und der Verlierer Platz 4 der Gesamtwertung

Es zählt nur das Duellergebnis. Bei Ergebnisgleichheit wird der Sprung wiederholt.

➤ **Final**

Der Gewinner belegt Platz 1 und ist damit Europameister. Der Verlierer belegt Platz 2.

Es zählt nur das Duellergebnis. Bei Ergebnisgleichheit wird der Sprung wiederholt.

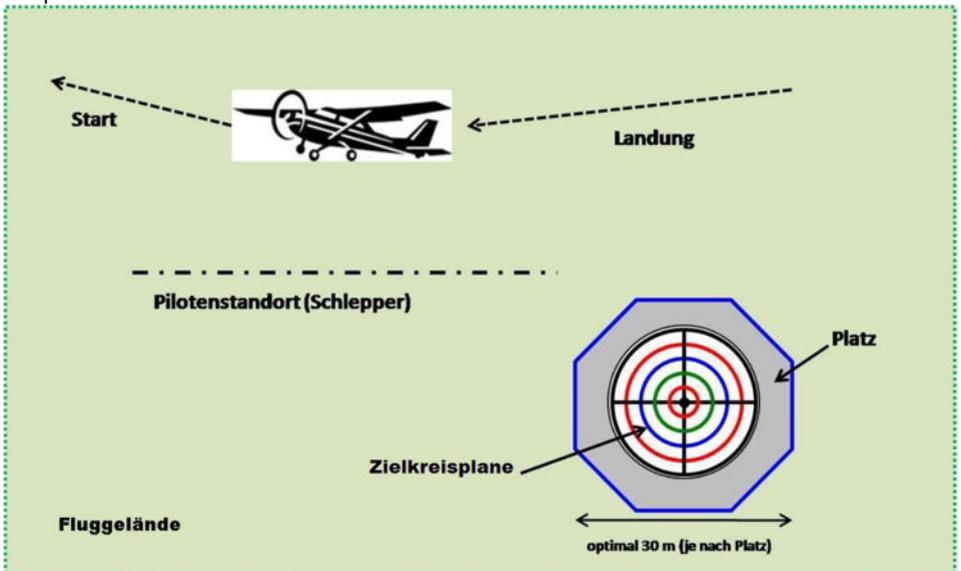
4.4.3 Absetzvergütung

Bei jedem Wertungssprung wird die Startnummer des Absetzpiloten auf der Wertungskarte des Springerpiloten notiert. Am Ende des Wettbewerbs werden diese Wertungs-Absetzflüge gezählt und den Absetzpiloten der entsprechende Absetzbetrag ausgezahlt.

4.7 Definition / Bestimmung: Was ist der "Platz"

- ist ein Bereich außerhalb des Zielkreises
- ist nicht unbedingt das Modellfluggelände
- kann kreisrund, quadratisch, rechteckig und / oder unsymmetrisch sein
- die Größe des "Platzes" hängt von den jeweiligen örtlichen Gegebenheiten des Modellflugplatzes ab und kann daher nicht vorher pauschal festgelegt / definiert werden
- die Grenze des "Platzes" sollte einen Abstand von ca. 15 m zum Zielkreismittelpunkt haben
- wird im Rahmen des Wettbewerbs vom zuständigen Vertreter des austragenden Verbandes unter Berücksichtigung der Lageverhältnisse des jeweiligen Modellfluggeländes festgelegt

Beispiel:



5 Bewertungsverfahren

		JA	NEIN
1.	Mindestvoraussetzungen erfüllt:		
	a) Der Springer muss einem Fallschirmspringer ähnlich und der Kopf menschenähnlich sein.	0 Pkt	150 Pkt
	b) Springerkombi muss vorhanden sein.	0 Pkt	150 Pkt
	c) Gurtzeug muss vorhanden sein	0 Pkt	150 Pkt
2.	Sprung durchgeführt	0 Pkt	2500 Pkt
3.	Schirm geöffnet	0 Pkt	1800 Pkt
4.	Freier Fall - deutlich sichtbar	0 Pkt	500 Pkt
5.	Landung "Außerhalb" / Fremdeingriff in die Steuervorrichtung	1200 Pkt	0 Pkt
6.	Landung "am Platz"	700 Pkt	0 Pkt
7.	Landung im Zielkreis - pro 1 cm vom Mittelpunkt des Zielkreises entfernt	je cm 1 Pkt	
8.	Landung auf der Zielscheibe (32 cm Durchmesser)	0 Pkt	
9.	Zielkreis / Zielkreisplane betreten	100 Pkt	0 Pkt
Messpunkt für die Bewertung ist die erste Bodenberührung mit den Füßen.			

6 Platzierungen

Die Plätze 1 bis 16 ergeben sich aus den Play-Offs (wie in 4.4.2.f beschrieben).

Die Verlierer der Play-Off Runde J belegen die Plätze 16 bis 9, die Verlierer der Play-Off Runde K die Plätze 8 bis 5 der Gesamtwertung. Dabei werden sie entsprechend ihres Sprungergebnisses aus diesem Play-Off in die Tabelle einsortiert. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, so belegt der Teilnehmer den besseren Platz, der in der Main Round (Lap I) den vorderen Platz belegte.

Die Platzierung ab Platz 17 ergibt sich aus der Tabelle zum Abschluss der Main Round.

Bei Abbruch des Wettbewerbs ergibt sich die Platzierung aus dem letzten vollständig durchgeführten Durchgang.

7 Wertung / Weitenmessung

Für die Ermittlung der ersten Bodenberührung des Springers und der daraus resultierenden Weitenmessung wird vorrangig das Digitale Verfahren (siehe 7.1) verwendet. Kann die videounterstützte Messanlage nicht eingesetzt werden, erfolgt die Messung durch das Analoge Verfahren (siehe 7.2).

7.1 Digitales Verfahren

Die Erfassung der ersten Bodenberührung mit den Füßen (Entfernung vom Mittelpunkt) erfolgt durch die videounterstützte Messanlage. Das Mess-Team teilt dem Punktrichter (siehe 7.2 **Analoges Verfahren**) das Messergebnis mit. Der Punktrichter trägt dieses in den Wertungszettel des Teilnehmers ein.

Sollte ein Springer von den Kameras der Messanlage nicht erfasst werden, wird ein Wiederholungssprung mit Einsatz eines Kreisrichters (siehe 7.2 **Analoges Verfahren**) durchgeführt und nur das Ergebnis des Wiederholungssprungs gewertet.

Die Wertung erfolgt dabei durch das Messsystem. Wird der Springer auch im Wiederholungssprung nicht erfasst, erfolgt die Wertung dann durch die Kreisrichtermessung. Ist der Springer im ersten, nicht erfassten Sprung im Zielkreis gelandet, werden für den Wiederholungssprung 500 Strafpunkte gewertet, sollte die Landung nicht wieder im Zielkreis erfolgen.

Wird ein Springer, der sein Duell gewonnen hat, nicht durch die Kamera erfasst und muss den Sprung wiederholen, zählt das Duell auch als gewonnen, wenn beim Wiederholungssprung ein schlechteres Ergebnis erreicht wird.

Sollte ein Springer in einer der im Platz aufgestellten Kameras des Messsystems landen und den Boden nicht mit den Füßen berühren, wird der Sprung als Außenlandung gewertet. Andernfalls wird der Punkt der ersten Bodenberührung mit den Füßen gewertet. Dabei ist unerheblich, ob der Springer in der Messeinrichtung hängen geblieben ist oder nach der Berührung weiterfliegen konnte.

7.2 Analoges Verfahren

Folgende Funktionäre bewerten den durchgeführten Sprung:

Punktrichter (werden ggf. von den Teilnehmern gestellt)

Kreisrichter (werden von der Wettbewerbsleitung berufen)

Punktrichter:

Dieser begleitet den Teilnehmer während des gesamten Sprungs und notiert die Ergebnisse auf dem Wertungszettel. Er bewertet die Mindestvoraussetzungen am Springer (Aussehen, Gurtzeug, Kombi, Sicherheitseinrichtung), den freien Fall und beobachtet die Landung.

Der Punktrichter entscheidet, dass der Sprung wiederholt werden darf, wenn der Springerpilot während des Wertungssprungs behindert oder anders, als von ihm angesagt abgesetzt wurde.

Kreisrichter:

Kreisrichter beobachten besonders die letzte Phase des Wertungssprungs eines Teilnehmers.

Kreisrichter stellen den genauen Punkt der ersten Bodenberührung mit den Füßen fest, fixieren diesen mit einem Marker und messen die Entfernung zum Mittelpunkt des Zielkreises.

Kreisrichter können sich zur Ergebnisfindung austauschen und ggf. auch den Punktrichter hinzuziehen.

8 Teilnehmergebühren/Absetzvergütung

8.1 Teilnehmergebühr

Die Höhe der Teilnehmergebühren ist in der Online-Anmeldung ersichtlich.

8.2 Vergütung für die Absetzpiloten:

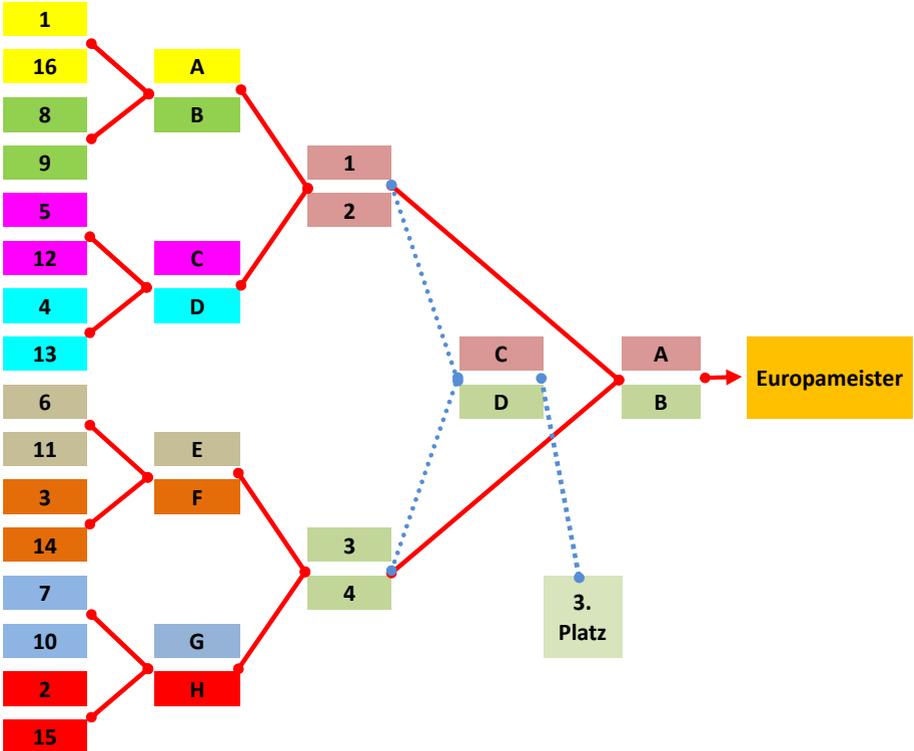
Für jeden Springer, der während des Wettbewerbs auf Höhe geschleppt wurde, erhält der Absetzpilot eine Vergütung, diese ist ebenfalls in der Online-Anmeldung ersichtlich

9 Ablaufplan des Wettbewerbs

Samstag		Sonntag				Montag
LapA	Main Round					
	B	C	D	E	F, G, H	I
Start-Nr.	Platz	Platz	Platz	Platz		Platz
1	1	1	1	1	----->	1
2	100	2	2	2	----->	2
3	2	3	3	3	----->	3
4	99	4	4	4	----->	4
5	3	5	5	5	----->	5
6	98	6	6	6	----->	6
7	4	7	7	7	----->	7
8	97	8	8	8	----->	8
9	5	9	9	9	----->	9
10	96	10	10	10	----->	10
↓	↓	↓	↓	↓		↓
94	47	94	94	94	----->	94
95	53	95	95	95	----->	95
96	48	96	96	96	----->	96
97	52	97	97	97	----->	97
98	49	98	98	98	----->	98
99	50	99	99	99	----->	99
100	51	100	100	100	----->	100
Montag						

Play-Offs

Round	Round	Round	Round	Final
J	K	L	M	
13+3	k.o.	k.o.	k.o.	k.o.





<http://www.dmfv.aero>