

|                                                                                                                                                                   |                    |                       |                                       |                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|---------------------------------------|---------------------------|
| Last name : <b>WAWRZYNIAK</b><br>First name : <b>Eckhard</b><br>Country :  (GER) | Number<br><b>4</b> | Flight no<br><b>3</b> | Schedule<br><b>DMFV P27 2026/2027</b> | *<br><b>0.00</b><br>(0 %) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|---------------------------------------|---------------------------|

| Manoeuvres                                                                                                                                                                  | K factor | J 1<br><br>(GER) | J 2<br><br>(GER) | J 3<br><br>(GER) | J 4<br><br>(GER) | J 5<br><br>(GER) |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 - Ziehen Ziehen Drücken Humpti Bump mit zwei halben Rollen gegengleich aufwärts und zwei viertel Punkt Rolle abwärts, Ausflug im Rücken                                  | 4        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 02 - 45 grad Humpty mit zwei halbe Rollen gegengleich aufwärts und Rolle abwärts. DMFV spezifische Definition                                                               | 3        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 03 - Dreieck auf der Spitze mit Rollen. halbe Rolle, zwei viertel Punkt Rolle oben, halbe Rolle                                                                             | 3        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 04 - Haifischflosse mit Rolle aufwärts                                                                                                                                      | 3        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 05 - Rollenkombination mit zwei viertel Punkt Rolle, Snap, zwei viertel Punkt Rolle, jeweils gegengleich                                                                    | 5        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 06 - Halber Quadrat Looping aufwärts mit Rolle. Ausflug im Rücken                                                                                                           | 3        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 07 - Quadrat Looping auf der Spitze mit halben Rollen in Schenkel 1 und 3, Ausflug im Rücken                                                                                | 4        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 08 - Halbe Kubanacht von oben mit 2 halben Rollen gegengleich aufwärts                                                                                                      | 2        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 09 - Trudeln mit 2 mal 2 Umdrehungen gegengleich                                                                                                                            | 4        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 10 - Hoher Hut mit zwei viertel Punkt Rolle aufwärts, halber Rolle abwärts. Ausflug im Rücken. Achtung Option möglich                                                       | 3        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 11 - Rollenkombination mit zwei achteil Punkt Rolle und ein viertel Rolle, gefolgt von einer ein viertel Rolle und zwei achteil Punkt Rolle, gegengleich, Ausflug im Rücken | 4        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 12 - Drücken-Ziehen-Ziehen Humpti Bump mit zwei viertel Punkt Rolle aufwärts und halber Rolle abwärts                                                                       | 3        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 13 - Figur M mit drei vierte Rolle, ein viertel Rolle, ein viertel Rolle, drei viertel Rolle.                                                                               | 5        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 14 - Halber Quadrat Looping auf der Spitze mit 2 halben Rollen, Ausflug im Rücken                                                                                           | 3        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 15 - Quadrat Loop mit Diagonale mit ein viertel Rolle, Messerflug, ein viertel Rolle                                                                                        | 4        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 16 - Figur E T, umgekehrt, mit halber Rolle auf und Rolle abwärts                                                                                                           | 3        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| 17 - Looping mit 2 halben Rollen integriert in Quadrant 1 und 3                                                                                                             | 5        | 0                                                                                                 | 0                                                                                                 | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   | 0                                                                                                   |
| Judge's scores                                                                                                                                                              |          | 0.00                                                                                              | 0.00                                                                                              | 0.00                                                                                                | 0.00                                                                                                | 0.00                                                                                                |
| Var judge score / panel %                                                                                                                                                   |          | -100.00%                                                                                          | -100.00%                                                                                          | -100.00%                                                                                            | -100.00%                                                                                            | -100.00%                                                                                            |

### Judge's panel

|                                                                                                              |                                                                                                                  |                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (J 1) KÖHLER Frank  (GER) | (J 2) FRIES Michael  (GER)    | (J 3) WRCHLAWSKY Martin  (GER) |
| (J 4) PALS Peter  (GER)   | (J 5) SCHULTE Frederik  (GER) |                                                                                                                     |

\* Total score without min and max score per manoeuvre