

WEDSTRIJDREGLEMENTEN 10-MANS SPEEDSTAR - 2014

1.1. Team. Een speedstar team bestaat uit 11 springers, waaronder 1 videospringer. De videospringer hoeft niet altijd dezelfde persoon te zijn. Het team kan een reservespringer opgeven. Elk teamlid mag maar in een team deelnemen.

1.2. Exithoogte. De exithoogte is 9.000 voet.

1.3. Werktijd en ronden.

1.3.1. De werktijd start wanneer het eerste teamlid de exitlijn (zie 1.5.1.) passeert en stopt wanneer de formatie compleet is. Als de starttijd niet vastgesteld kan worden wordt de maximumtijd van 30 seconden gegeven.

1.3.2. Elke formatie moet binnen 30 seconden correct gebouwd worden en gecontroleerd en volledig getoond worden

1.3.3. de totale werktijd is 30 seconden.

1.3.4. Het minimum aantal ronden is een (1), het volledige aantal ronden is vijf (5).

1.4. Formaties.

1.4.1. Per sprong wordt een formatie vastgesteld, door middel van een trekking uit de beschikbare formaties van de 10-mans speedstar divepool.

1.5. Algemeen.

1.5.1. Exitlijn. Op de vloer van het vliegtuig dient een rechte lijn gemarkeerd te zijn, vanaf de voorkant van de zijdeur, in een schuine hoek naar de overzijde van de romp, recht tegenover de achterkant van de zijdeur.

1.5.2. De videospringer moet de exitlijn filmen voordat een van de teamleden het vliegtuig verlaat.

1.5.3. De teamleden (exclusief de videospringer) moeten in de line-up achter de exitlijn blijven. Geen enkel teamlid (exclusief de videospringer) mag contact maken met enig gedeelte van het vliegtuig aan de zijdeurkant voorafgaand aan de exit.

1.5.4. De exit dient los te zijn. Pas na exit mogen twee (2) losse teamleden de bouw van de formatie starten. De overige teamleden mogen op deze formatie verder bouwen.

1.6. Scoring

1.6.1. Elk team krijgt een score (in seconden) voor de gelote en correct uitgevoerde 10-mans formatie die gecontroleerd en volledig getoond wordt.

1.6.3. Als een team de gelote 10-mans formatie niet completeert, dan wel niet correct uitvoert, zal het de maximale score krijgen van 30 seconden.

1.6.4. De score voor elke sprong wordt berekend door de drie (3) scores van de scheidsrechters te middelen, tot op 1/100 van een seconde.

1.6.5. Het is de verantwoordelijkheid van het team om de correct scorende formatie te laten zien aan de scheidsrechters.

1.7. Winnaars

1.7.1. De winnaar is dat team met de laagste totale tijd in seconden van alle complete ronden.

10-way speedstar figuren 2014

http://www.parachute.nl/fileadmin/knvvlp_upload/pdf/10_speedstar_formaties_2014.pdf