

Tricks Party Regeln

ALLGEMEINE BEDINGUNGEN

Wettkampf bedingungen für Einzel piloten , Pair's und Team piloten.

Organisation

- Der Organisator muss ein Zelt oder einen geeigneten Bereich zu Verfügung stellen um Abläufe zu organisieren, die Pilot registrierung durchzuführen, die Resultate anzuzeigen und zu berechnen.
- Die Position des Bereichs sollte den Anforderungen der Schiedsrichter, des Ton technikers und des Sprechers entsprechen.

1 - AUSRICHTUNG

- Teilnehmer müssen sich mindestens 15 Tage vor dem Wettbewerb anmelden.
- Teilnehmerzahl ist auf 18 Meldungen begrenzt.

2 - WETTKAMPF

2.1 Wettkampf Felder

- Trainings Feld (optional).
- Das Wettkampf Feld ist ein Kreis mit 80 m Durchmesser, hervorgehoben durch Kalk markierung oder einem Plastik Band. Dahinter beginnt die „Rote Linie“.
- In der Mitte ist ein Kreis mit 5 m Durchmesser markiert, um den Piloten es zu erleichtern, sich zu positionieren.
- Die „Stage in“ und „Stage out“ Positionen werden anhand der vorhandenen Windrichtung und den angrenzenden Bereichen festgeTECHNISCHE BEWERTUNG

2.2 Erforderliches Personal

- Zwei Linien Richter. Sie urteilen, wenn ein Teilnehmer oder sein Drachen die rote Linie kreuzt.

- Ein Field-Direktor. Er verkündet, um (wenn es der Pilot wünscht) die Tricks, die im Ballett integriert sind, und die Restzeit die dem Pilot zur Verfügung steht. Er informiert Piloten, wenn die Schiedsrichter durchführungsbereit sind, stellt sicher, dass Musik und die Zeitnehmung gestartet wird. Er überprüft die Windgeschwindigkeit und Regelüberschreitungen während der Durchführung des Balletts.
- Drei Schiedsrichter. Sie beurteilen die Vorführung der Piloten anhand der vorgegebenen Punktetabellen. Am Ende des Wettbewerbs errechnen sie die Gesamtpunktzahl und Platzierung der Teilnehmer.

3 - FLUGBEDINGUNGEN

3.1 Maximale Windgeschwindigkeit = 35 km/h

3.2 Minimale Windgeschwindigkeit = 0 km/h

3.3 Windcheck

- Piloten können in der ersten Minute ihrer Vorführung vom Field Director die Windgeschwindigkeit überprüfen lassen, indem er „Windcheck“ ruft.
- Wird die Anfrage während des Fliegens gestellt, hat der(die) Pilot(en) ihre Vorführung bis zum Ende der Windgeschwindigkeitsüberprüfung fortzusetzen.
- Der Field Director überprüft die Windgeschwindigkeit 15 Sekunden lang und verkündet den Piloten danach den mittleren Wert.
- Ist die Windgeschwindigkeit über dem vorgegebenen Limit, haben die Piloten die Wahl, ihre Vorführung zu stoppen. Wenn sie unterbrechen wollen, werden sie dann vom Field Director gebeten, die Drachen zu landen. Die Vorführung wird dann unterbrochen bis bessere Bedingungen vorherrschen.

3-4 Extreme Bedingungen

- Bei extremen Bedingungen wie ununterbrochenem Regen, Gewitter oder Wind über dem Grenzwert, können die Piloten per Handabstimmung entscheiden, ob der Wettkampf fortgesetzt wird oder nicht.

4 - KONKURRENTEN VORBEREITUNG

4.1 Die Teilnehmer müssen mindestens drei Umläufe vor ihrer eigenen Vorführung startbereit sein.

4.2 Die Startreihenfolge wird vor dem Wettkampf nach dem Zufallsprinzip festgelegt. Eine Auflistung wird den Richtern, dem Field Director, und dem Sprecher gegeben und eine Kopie wird für Piloten angezeigt.

4.3 Die Piloten sind selbst für ihren rechtzeitigen Start verantwortlich,

selbst wenn eineregulierende bzw. einweisende Organisationsperson fehlt.

5 - TEILNHMER VERPFLICHTUNGEN

5.1 Program

- Jeder Teilnehmer hat vorab ein Formular auszufüllen (Wird während der Einweisung gereicht) in der Reihenfolge und Namen der Tricks aufgeführt sind, die während des Balletts gezeigt werden.
- zwischen 6 und maimal 12 Tricks für die Einzelkategorie.
- zwischen 6 und maximal 9 Tricks für die Pairkategorie.
- Ein Trick kann nicht öfter als zweimal im Programm aufgeführt werden. Aber während des Balletts kann erso oft wie man will ausführt werden; Die Tricks zählen dann in der Wertung im künstlerischem Ausdruck und Ausführung
- Bei jedem einzelnen Trick wird jeweils nur der erste Versuch von der Richtern bewertet (bezugnehmend auf den abgegebenen Programmbogen.)
- Die Ballettdauer (Musik) ist für Einzelteilnehmer auf 2-3 Minuten begrenzt.
- Die Ballettdauer (Musik) ist für Pairs auf 2-4 Minuten begrenzt.

5.2 Briefing

- Unterzeichnen der Anwesenheitsliste.
- Sammeln der Trickformulare.
- Ermittlung der Durchgangsreihenfolge (Abfolge des Wettbewerbs)
- Sammeln der Musikbänder und CD ´s.
- Vorstellung der Richter und des Organisationspersonals.
- Fragen von Teilnehmern beantworten.

5.3 Helfer

- Jeder Teilnehmer kann mit einem oder mehreren Helfern seiner Wahl starten. Die Piloten können die Helfer nach freier Wahl positionieren

5.4 Aufbauzeit

- Sind die Teilnehmer erst einmal auf dem Wettkampffeld, haben sie 90 Sekunden Zeit ihre Vorführung zu beginnen.
- Während dieser Vorbereitungsphase können die Teilnehmer zwei ihrer Tricks austauschen.
- Starten die Teilnehmer nicht in der vorgesehenen Zeit, informiert der Field Director die Schiedsrichter, die dann Strafpunkte verhängen. Die Piloten erhalten danach nochmals 45 Sekunden Zeit zum Starten, bevor sie disqualifiziert werden.
- Die Musik startet nur auf Anweisung der Piloten.
- Die Zeitnehmung wird mit den Worten „in“ und „Out“ begrenzt.

6 - EQUIPEMENT-AUSRÜSTUNG

- Die Teilnehmer können alle Arten von Zweileinerdrachen verwenden.
- Die Piloten und Pairs sind angewiesen, aufgrund der Wettkampffeldgröße eine Leinenlänge von maximal 38m einzuhalten.
- Die Teilnehmer haben während der Vorführung 45 Sekunden Zeit, an ihren Drachen defekte Leinen zu tauschen.
- Es besteht auch die Möglichkeit, einen defekten Drachen durch ein gleiches Modell komplett auszutauschen.
- Teilnehmer, die innerhalb der ersten 30 Sekunden ihre Vorführung abbrechen, haben die Möglichkeit innerhalb einer Minute das defekte Material zu tauschen oder zu reparieren. Danach darf die Vorführung ganz von vorne gestartet werden.

7 - BEWERTUNGEN UND KRITERIEN

7.1 Erläuterung der Bewertung

Ballett:

- Die technische Ausführung ergibt 60% der Wertung. Es wird nur die Qualität der Tricks bewertet.
- Die Flugstil wird mit 40% in der Wertung berücksichtigt. Dabei zählen Vielfalt, Flüssigkeit, Risikobereitschaft, künstlerisches Gefühl und Ausführung.

- Die Ballettwertung zählt 60% zur Gesamtwertung.

Vorgegebene Tricks:

- 4 von 8 Tricks werden von den Schiedsrichtern vor dem Wettkampf gewählt. Dabei werden die Windbedingung in Betracht gezogen.
- Jedem Trick liegt eine 10-Punkte Bewertung zu Grunde, außer der Teilnehmer möchte den Trick ein zweites mal fliegen, dann liegt nur noch eine 8-Punkte Bewertung zugrunde. Die Schiedsrichter zählen dann die höchste Bewertung.
- Die vorgegebenen (Pflicht-)Tricks zählen 40% zur Gesamtwertung.
- Attribution der Punkte: siehe **Tricks & Punkte**
- Die im Briefing angekündigten 4 Tricks müssen nach der Vorbereitungsperiode von Einzelteilnehmern innerhalb 2 Minuten und von Pair innerhalb 3 Minuten absolviert werden.

7.2 Strafpunkte

- Die Abwesenheit beim Briefing wirkt sich mit einem 5% Abzug an der Endbewertung aus. Bei Pairs und Teams ist die Anwesenheit eines Mitgliedes beim Briefing ausreichend.
- Bodenberührung: 1 Punkt Abzug wenn die Berührung des Bodens bei der Mehrheit der Schiedsrichter festgestellt wird.
- Absturz: 2 Punkte Abzug.
- Fehlerhaftes Ende: 3 Punkte Abzug.
- Vorbereitungszeit überschritten: 3 Punkte Abzug.
- Verschiedene Strafen werden bei falschen technischen Ausführungen vergeben.
- Einzelpiloten können einmalig für 20 Sekunden die Rote Linie überschreiten. Die nächste Überschreitung wird mit einem Strafpunkt für jede weiteren 15 Sekunden bewertet.
- Pairpiloten dürfen zweimal die rote Linie für 20 Sekunden überschreiten. Die nächste Überschreitung wird mit einem Strafpunkt für jede weiteren 15 Sekunden bewertet.

7.3 DISQUALIFIKATION

- Zu spätes Erscheinen auf dem Wettkampffeld.
- Wenn die Vorbereitungszeit nicht ausreicht (90+ 45 Sekunden).

7.4 BESCHWERDEN

- Piloten können sich sofort nach einem Vorfall mündlich oder schriftlich bei den Schiedsrichtern beschweren.
- Nach dem Urteil wird die Entscheidung vor Ende des Wettkampfes den Piloten mitgeteilt.

8 - ENDE DES WETTKAMPFES

8.1 DEBRIEFING

- Das Debriefing wird eine Stunde vor der Preisverleihung abgehalten.
- Es werden die Platzierungen und Ergebnisse veröffentlicht.

8.2 PODIUM

- Die ersten drei Teilnehmer werden gebeten mit Ihrer Ausrüstung aufs Podium zu begeben
- Den Zeitplan für die Ehrung wird vom Veranstalter festgelegt.

v.1.1 Übersetzung ohne Gewähr: Nadja + Thomas / Kitehouse

Tricks & Punkte

TECHNISCHE BEWERTUNG							
Gruppe 1				Gruppe 2			
½ Axel, Axel, Turtle, Twist, Coin-toss, Pancake, Insane				360, dead-launch, fade, Rolling-up, 2 tips landing, pinwheel, cascade, rolling-susan, refoulling, double-axel, stop			
Schlecht	Durchschnittlich	Gut	Excellent	Schlecht	Durchschnittlich	Gut	Excellent
0	2	4	6	0	3	6	9
Gruppe 3				Gruppe 4			
540, torpille, yoyo, spike, flap-jack, flic-flac, lazy-susan, isane (right-left), slot-machine, kombo, side-way				lewis, backspins, yoyo takeoff, wap-doo-wap, jacob ladder, rolling cascade, comète, multilazy, K2000			
Schlecht	Durchschnittlich	Gut	Excellent	Schlecht	Durchschnittlich	Gut	Excellent
0	4	8	12	0	5	10	15
Gruppe 5							
crazy-copter, backspin cascade, yoyo multilazy							
Schlecht	Durchschnittlich		Gut	Excellent			
0	6		12	18			

KÜNSTLERISCHE AUSFÜHRUNG				
	Schlecht	Durchschnittlich	Gut	Excellent
Vielfalt	0 bis 5	5 bis 10	10 bis 15	15 bis 20
Risikobereitschaft	0 bis 5	5 bis 10	10 bis 15	15 bis 20
Flüssigkeit	0 bis 5	5 bis 10	10 bis 15	15 bis 20
Künstlerisches Gefühl	0 bis 5	5 bis 10	10 bis 15	15 bis 20
Deutlichkeit/Lesbarkeit	0 bis 5	5 bis 10	10 bis 15	15 bis 20

<http://www.tricksparty.de/>