

KIDS CHALLENGE 2025

Zur Förderung des Nachwuchses im Indoor Skydiving wird im Rahmen der HF-Cup 2025 die Disziplin Kids Challenge für Kinder vom 8.- 14. Lebensjahr angeboten.

Geflogen werden fünf Runden. Die Runden setzen sich aus drei freien Runden (Free Routine) und zwei Pflichtrunden (Compulsory) zusammen.

1. Runde, Freie Runde, 60 Sekunden
2. Runde Pflichtrunde, 45 Sekunden
3. Runde, Freie Runde, 60 Sekunden
4. Runde Pflichtrunde, 45 Sekunden
5. Runde, Freie Runde, 60 Sekunden

Freie Runde – Free Routine, 1, 3. und 5. Runde

Jeder Teilnehmer denkt sich eine Routine aus, bei der er seine Figuren (mit Hilfe des Divepools) und Moves in einer beliebigen Reihenfolge zusammenstellt. Diese Routine soll in jeder der freien Runden wiederholt werden.

Hier ist Kreativität gefragt, damit dir das Fliegen und uns das Zuschauen besonders viel Spaß macht.

Gewertet werden Schwierigkeit, Technik, Präzision und Ausführung. Zusätzlich gibt es eine Präsentationswertung, bei der die Schiedsrichter auf die Sichtbarkeit der Figuren und Moves sowie die Ästhetik der Ausführung achten.

Pflichtrunde – Compulsory, 2. und 4. Runde

Hier gibt es pro Runde drei festgelegte Figuren, deren Reihenfolge, ihr selbst bestimmen könnt. Innerhalb der Runde sollte je Figur nur einmal gezeigt werden.

Die Übergänge könnt ihr selbst gestalten, eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Für jede Pflicht-Figur gibt es Punkte für Schwierigkeit, Technik, Präzision und Ausführung. Zusätzlich gibt es eine Präsentationswertung, bei der die Schiedsrichter auf die Übergänge zwischen den Figuren achten.

WETTBEWERBSREGELUNG FÜR DIE KIDS CHALLENGE 2025

Die drei Schiedsrichter beurteilen jede Routine live. Jede Runde wird individuell von 0,0 Punkten bis 10,0 Punkten bewertet. Die Bewertung erfolgt anhand der Kriterien Schwierigkeit, Technik, Präzision, Kreativität sowie die Ausführung innerhalb der vorgegebenen Zeit von 60 Sekunden in den freien Runden und 45 Sekunden in den Pflichtrunden.

PFLICHRUNDEN – COMPULSORIES

Die Reihenfolge innerhalb der Runden kann frei gewählt werden.

RUNDE ZWEI

Transition Bauch zu Rücken

Der Athlet muss eine „Transition“ vom Bauch auf den Rücken über die Beine 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, mit Blickrichtung Schiedsrichter, der 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.

RUNDE VIER

Belly Vorwärtssalto

Ein Vorwärtssalto ist eine 360° Drehung durch die Körperquerachse, wobei der Oberkörper vorwärts dreht. Der Salto muss, seitlich zu den Schiedsrichtern, 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.

Fassrolle

Eine Fassrolle ist eine 360° Drehung durch die Körperlängsachse.

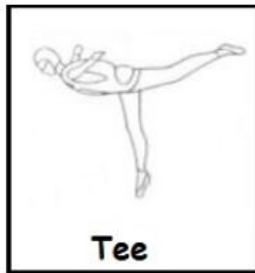
Die Fassrolle darf auf dem Bauch, Rücken oder der Seite beginnen und muss jeweils in derselben Orientierung enden. Je exakter die Rolle in der Achse bleibt, desto höher die Punkte. Die Fassrolle muss mit dem Kopf in Richtung der Schiedsrichter geflogen werden.

Transition Rücken zu Bauch

Der Athlet muss eine „Transition“ vom Rücken auf den Bauch über die Beine 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.

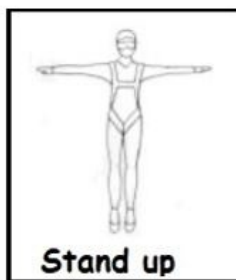
DIVEPOOL

Tee



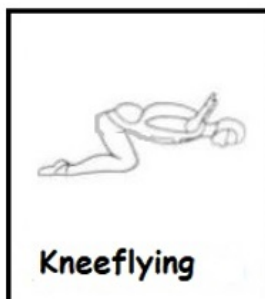
Der Körper ist flach (horizontal). Ein Bein ist gerade und horizontal, in Einklang mit dem Oberkörper. Das andere Bein ist gerade und zeigt nach unten. Die Arme horizontal zum Körper.

Stand up



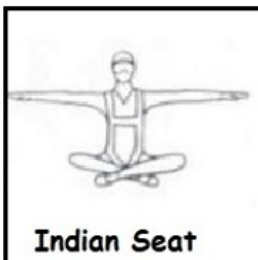
Der Körper ist vertikal gestreckt, die Beine sind gestreckt nach unten und zusammen. Die Arme sind horizontal zur Seite gestreckt.

Kneeflying



Die Beine müssen angewinkelt unter dem Körper sein und die Unterschenkel horizontal im Wind.

Indian Seat



In der aufrechten Sitzposition sind die Beine im „Schneidersitz“. (Unterschenkel gekreuzt)