

# Canopy Control Competition (C<sup>3</sup>)

## BTKS Regeln 2021

### 1 Allgemeine Informationen zum Dokument

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Björn Korth und alle Rechte bleiben vorbehalten. Die Absicht dieses Dokuments ist, dass es von jedem genutzt werden kann, der es für nützlich hält. Jeder ist autorisiert dieses Dokument zu kopieren, drucken und zu verbreiten, sofern folgende Bedingungen eingehalten werden:

1. Dieses darf nur als Information betrachtet werden und darf (ohne Zustimmung von Björn Korth) nicht kommerziell genutzt werden.
2. Jede Vervielfältigung muss diese allgemeine Informationen zum Dokument enthalten.
3. Alle Vorschriften betreffend Luftrecht, Flugsicherung und Sicherheit müssen beachtet werden und haben Vorrang zu jedem Teil des Dokuments.

Fallschirmsport ist eine gefährliche Aktivität und benötigt Erfahrung und Respekt, um den Fallschirmsport sicher zu betreiben. Der verantwortliche Pilot des Fallschirms bleibt in letzter Konsequenz verantwortlich für seinen Sprung und keine Regel und kein Teil dieses Dokuments darf als Entschuldigung herangezogen werden, um von einer sicheren Führung des Fallschirms abzuweichen. Es ist immer besser eine schlechte Bewertung in Kauf zu nehmen als eine Verletzung zu riskieren.

#### Sicherheit zuerst

Die Absicht dieser Regeln ist einen Wettbewerb zu generieren, der verschiedene Aspekte der Kontrolle der Fallschirmkappe herausfordert und sowohl von Sprungschülern, größeren Fallschirmkappen bis zu Hochleistungsfallschirmen durchgeführt werden kann.

### 2 Abkürzungen, Definitionen und Phrasen

Körper	Die physikalische Struktur einer Person einschließlich Kleidung und Schuhwerk.
Kappe am Boden	In einer Kiting Situation, wenn die Kappe (ohne Hilfsschirm) Bodenkontakt hat. Dieses Ereignis beendet das Kiting. Zeichen: CD (Canopy down).
Kurs	Ein markierter Kurs am Boden, der Landezonen und Marker darstellt.
Nicht-stehende-Landung	Eine Landung, bei der irgendein Teil des Körpers außer den Füßen den Boden berührt. Zeichen: DN (Down).
Kiting	Der Pilot hält den Schirm fliegend in der Luft ohne Kontakt der Fallschirmkappe (ohne Hilfsschirm) mit dem Boden.
Landung	Eine Landung beginnt mit dem ersten Kontakt des Körpers mit dem Boden und wird beendet bei vollständigem Stillstand.
Außenlandung	Wenn der Körper Bodenkontakt außerhalb des Kurses hat, während nicht gleichzeitig auch Bodenkontakt innerhalb des Kurses besteht. Zeichen: OC (Out of Course).

Stehende-Landung	Eine Landung, bei der zu keinem Zeitpunkt ein Körperteil außer den Füßen Bodenkontakt hat. Zeichen: UP.
Bodenkontakt	Bodenkontakt besteht immer dann, wenn der Körper des Piloten Kontakt mit dem Boden (einschließlich natürlicher oder künstlicher Strukturen oder Materialien) hat.

### **3 Ziele und Beschreibung der Wettbewerbe**

#### 3.1 Ziele des Wettbewerbs, den diese Regeln beschreiben.

- Die Förderung von Sicherheit und die Entwicklung der Fähigkeiten zur Kontrolle der Fallschirmkappe während Training und Wettbewerb.
- Den Austausch von Ideen und Stärkung der freundschaftlichen Beziehungen zwischen Piloten, Schiedsrichtern und Hilfspersonal aller Nationen.
- Eine Plattform zum Austausch von Erfahrung, Wissen und Informationen zwischen den Teilnehmern darzustellen.

#### 3.2 Programm der Teildisziplinen

Der Wettbewerb besteht aus vier (4) verschiedenen Kursen und folgende Reihenfolge wird vorgeschlagen:

1. Kreis
2. Quadrat
3. Kreis
4. Dreieck
5. Kiting
6. Kreis
7. Quadrat
8. Dreieck
9. Kiting

Die Anzahl der Runden und die Reihenfolge der Teildisziplinen kann den Bedürfnissen des Wettbewerbes angepasst werden und sollte bei der Wettbewerbsbesprechung bekannt gegeben werden.

#### 3.3 Ziele der Teildisziplinen

In allen Teildisziplinen ist das Ziel die Landung von Anfang bis Ende stehend in der best möglichen Landezone durchzuführen.

##### 3.3.1 Teildisziplin Kreis

Landung im Zentrum des Kreises.

##### 3.3.2 Teildisziplin Quadrat

Landung in einer der Ecken.

##### 3.3.3 Teildisziplin Dreieck

Landung in der Spitze des Dreiecks.

### 3.3.4 Teildisziplin Kiting

Beginnen der Landung vor der Landelinie und danach den Fallschirm in der Luft halten (kiting), während im Zick-zack um die Markierung der Zonen zum Zielkreis gelaufen wird ohne dass der Fallschirm den Boden berührt.

## 4 Allgemeine Regeln

### 4.1 Teilnehmerbesprechung

Eine Teilnehmerbesprechung muss vor Beginn des Wettbewerbes gehalten werden und alle Regeln, spezifische Abweichungen und Informationen müssen in dieser Besprechung durch den Organisator oder Schiedsrichter angesprochen werden.

### 4.2 Windbeschränkungen

Eine Windbeschränkung von 7 m/s wird empfohlen, kann aber angepasst werden und eine Abweichung muss in der Teilnehmerbesprechung bekannt gegeben werden.

### 4.3 Absetzhöhe

Die minimale Absetzhöhe muss hoch genug gewählt werden, um sichere Abstände zwischen den Teilnehmern sicherzustellen. Folgende Absetzhöhen werden empfohlen, können aber angepasst werden und bei der Teilnehmerbesprechung bekannt gegeben werden.

- Für Einzelanflüge 1200m
- Für Anflüge mit 2 bis 4 Teilnehmern 1500m
- Für Anflüge mit mehr als 4 Teilnehmern 1750m

Mehr als 4 Teilnehmer pro Anflug wird nicht empfohlen.

### 4.4 Absprungreihenfolge

Die Teilnehmer werden in Anflüge gemäß Ausrüstung / Erfahrung oder Los eingeteilt.

Die Absprungreihenfolge innerhalb eines Anflugs legen die Teilnehmer untereinander fest und müssen diese dem Schiedsrichter während der Teilnehmerbesprechung bekannt geben.

#### 4.4.1 Änderungen der Absprungreihenfolge

Der Schiedsrichter muss spätestens beim 15-Minuten-Aufruf über Änderungen der Absprungreihenfolge informiert werden.

#### 4.4.2 Rotation

Die Reihenfolge der Anflüge sollte über den Wettbewerb unverändert bleiben. Eine Rotation der Reihenfolge der Anflüge an verschiedenen Tagen ist eine mögliche Option und muss in der Teilnehmerbesprechung bekannt gegeben werden.

#### 4.4.3 Landereihenfolge

Die Teilnehmer müssen in der Reihenfolge des Absprungs im Kurs landen und für ausreichend Anstand zueinander bei der Landung sorgen. Sofern ein Wechsel in der Reihenfolge der Landung geschehen ist, muss der Schiedsrichter von dem Teilnehmer unter Angabe der Begründung informiert werden, der nicht in der richtigen Reihenfolge gelandet ist. Der Schiedsrichter hat dann die Entscheidung die Ergebnisliste zu korrigieren, einen Wiederholungssprung zu erlauben oder das minimale Ergebnis als Strafe zu vergeben. Die Entscheidung wird für jeden Teilnehmer individuell gefällt basierend auf der Begründung und der Möglichkeit Ergebnisse festzustellen. Die Zielsetzung ist dem Teilnehmer wann immer möglich ein Ergebnis zuzusprechen, aber es ist die Verantwortung des Teilnehmers in der richtigen Reihenfolge mit ausreichend Abstand im Kurs zu landen.

#### 4.5 Sicherheitsaspekte

Es ist die Verantwortung der Teilnehmer einen sicheren Abstand, Anflug und Verlassen des Kurses sicherzustellen. Nichtbeachtung kann mit Karten oder einem minimalen Ergebnis bestraft werden, falls ein anderer Teilnehmer behindert wurde – unabhängig davon, ob ein Wiederholungssprung gewährt wurde oder nicht.

##### 4.5.1 Karten

Der Schiedsrichter kann gelbe oder rote Karten für jeder Form von unsicherem oder unsportlichem Verhalten erteilen, besonders wenn dadurch der Teilnehmer selbst oder andere gefährdet werden. Eine zweite gelbe Karte entspricht einer roten Karte. Eine gelbe Karte entspricht einer Warnung. Eine rote Karte entspricht der Disqualifikation und der Teilnehmer wird aus allen Ergebnislisten entfernt.

##### 4.5.2 Unsichere Bedingungen

Der Schiedsrichter oder der Organisator kann den Wettbewerb jederzeit unterbrechen, wenn die Wetterbedingungen oder andere Faktoren ein Sicherheitsrisiko darstellen könnte, selbst wenn die Wetterbedingungen innerhalb der Grenzen liegen). Die Kommunikationsmethoden zum Flugzeug und / oder Teilnehmer in der Luft müssen in der Teilnehmerbesprechung bekannt gegeben werden.

##### 4.5.3 Technische Probleme

Falls ein Teilnehmer ein Problem mit der Fallschirmsteuerung hat oder es aus anderen Gründen nicht sicher ist im Kurs zu landen, muss dieser deutlich erkennbar den Anflug abbrechen, nicht im Kurs landen und den Schiedsrichter über den Grund zu informieren. Der Schiedsrichter entscheidet dann über die Gewährung eines Wiederholungssprungs. Nur ein Wiederholungssprung aus diesem Grund ist in einem Wettbewerb möglich. Wenn kein Wiederholungssprung zuerkannt wird, bekommt der Teilnehmer ein minimales Ergebnis.

##### 4.5.4 Behinderungen

Ein Teilnehmer, der einen anderen Teilnehmer behindert oder ein technisches Problem verursacht, erhält ein minimales Ergebnis für diese Runde.

## **5 Bewertung**

### **5.1 Allgemeine Bewertung**

#### **5.1.1 Stehende Landung**

In allen Teildisziplinen bekommt der Teilnehmer einen Bonus von 2 Punkten für eine stehende Landung.

#### **5.1.2 Bewertung der Landezonen**

Für die Disziplinen Kreis, Quadrat und Dreieck, erhält der Teilnehmer die Punktzahl der Zone mit dem geringsten Wert, die während der Landung berührt wurde.

#### **5.1.3 Außenlandung**

Landungen außerhalb des Kurses bekommen keine Landepunkte, aber Punkte für eine stehende Landung können gewährt werden, falls dieses bewertet werden kann.

### **5.2 Spezifische Bewertung für Kiting**

#### **5.2.1 Anfang des kiting**

Für die Teildisziplin Kiting muss der Teilnehmer die Landung vor dem Kurs auf der Seite beginnen, die dem Zielkreis gegenüber liegt. Eine Landung, die auf einer anderen Seite beginnt bekommt keine Landepunkte.

#### **5.2.2 Kiting durch den Kurs**

Nach dem Start der Landung vor dem Kurs muss der Teilnehmer den Schirm über sich in der Luft halten (kiting) und abwechselnd außen um die Marker (Hütchen) herumlaufen und im Zielkreis zum Stillstand kommen ohne dass der Fallschirm den Boden berührt (CD).

#### **5.2.3 Auslassen von Markern**

Wird eine höhere Zone berührt ohne um den Marker der aktuellen Zone in regelgerechter Weise außen zu umlaufen zu haben, beendet dies die Landung in dieser Zone und die höherwertige Zone wird nicht gewertet.

#### **5.2.4 Bewertung der Landezonen**

Die Landung endet wenn der Fallschirm den Boden berührt (CD). Der Teilnehmer bekommt die Punktzahl der höchsten Landezone, die er während der Landung im Kurs berührt hat, bevor die Kappe den Boden berührt hat (CD).

## **6 Schiedsrichter**

### **6.1 Anzahl der Schiedsrichter**

Die Bewertung der Leistungen kann durch einen Schiedsrichter erfolgen.

### **6.2 Erfahrung der Schiedsrichter**

Der Schiedsrichter sollte mit den Regeln vertraut sein und Erfahrung als Schiedsrichter ausweisen.

### **6.3 Schreiber**

Der Schiedsrichter kann von einem Schreiber unterstützt werden, der die Ergebnisse dokumentiert.

### **6.4 Schiedsrichterassistenten**

Der Schiedsrichter kann von Schiedsrichterassistenten unterstützt werden, die vom Schiedsrichter in ihre Aufgaben eingewiesen sein müssen.

### **6.5 Schiedsrichterposition**

Der Schiedsrichter muss eine Position einnehmen, von der aus der Bodenkontakt während der Landung bewertet werden kann.

### **6.6 Zusätzliche Helfer**

Zusätzliche Helfer für die Wiederherstellung des Kurses können eingesetzt werden, wenn dieser durch einen Teilnehmer beschädigt wird.

### **6.7 Video**

Eine offizielle Kamera kann eingesetzt werden und der Schiedsrichter kann diese Aufnahme heranziehen, sollte eine Situation nicht eindeutig sein. Nur der Schiedsrichter entscheidet, ob eine Betrachtung der Aufnahme notwendig ist.

## **7 Bestimmung der Gewinner**

Der Gewinner ist der Teilnehmer mit den meisten addierten, erworbenen Punkten in allen abgeschlossenen Runden.

### **7.1 Gleichstand**

Bei Gleichstand hat der Teilnehmer den höheren Stand, der in einer beliebigen Runde die höchste Einzelwertung erhalten hat. Das bedeutet, dass bei Gleichstand der Teilnehmer mit einer 10 (9, ...) hat den höheren Stand.

Ist immer noch Gleichstand hat der Teilnehmer den höheren Stand, der die meisten höchsten Einzelwertungen hat. Das heißt, dass wenn zwei oder mehr Teilnehmer die gleiche höchste Einzelwertung haben (wie 10 (9, ...)), hat der Teilnehmer mit höherer Anzahl dieser Wertungen (5 Runden mit 10 Punkten schlägt 4 Runden mit 10 Punkten) den höheren Stand.

Sollte immer noch einen Gleichstand sein, wird die 2-höchste (3-höchste, ...) Wertung zum Entscheider auf die beschriebene Weise. Das heißt, wenn zwei oder mehr Teilnehmer 4 Runden mit 10 Punkten haben, hat der Teilnehmer mit mehr Runden mit 9 (8,...) Punkten den höheren Stand.

## **8 Kurs Spezifikationen**

### 8.1 Allgemein

#### 8.1.1 Kursauslegung

Der Kurs wird auf dem Boden mit geeigneten Mitteln markiert, die vom Boden und aus der Luft sichtbar sind. Das können Sprühfarbe oder Bänder sein.

Alle Markierungen müssen derart gestaltet sein, dass sie keine Gefahr für die Teilnehmer darstellen.

#### 8.1.2 Hütchen

Hütchen müssen aus weichem Material bestehen und eine Höhe von 20 cm bis 75cm und einen Durchmesser zwischen 10 cm und 50 cm an der Unterseite aufweisen.

#### 8.1.3 Windanzeigen

Ein Windfähnchen und / oder Windsack sollten aus der Luft sichtbar in der Nähe des Kurses aufgestellt werden und die Windrichtung anzeigen.

#### 8.1.4 Kursabmessungen

Die Kursabmessungen können den Fähigkeiten der Teilnehmer angepasst werden, müssen aber im Laufe des Wettbewerbs für alle gleich bleiben.

#### 8.1.5 Fertigstellung des Kurses

Die Kurse müssen vor dem Beginn des Wettbewerbs zur Besichtigung durch die Teilnehmer fertig gestellt werden.

## 8.2 Kreis - Kurs

### 8.2.1 Mittelkreis

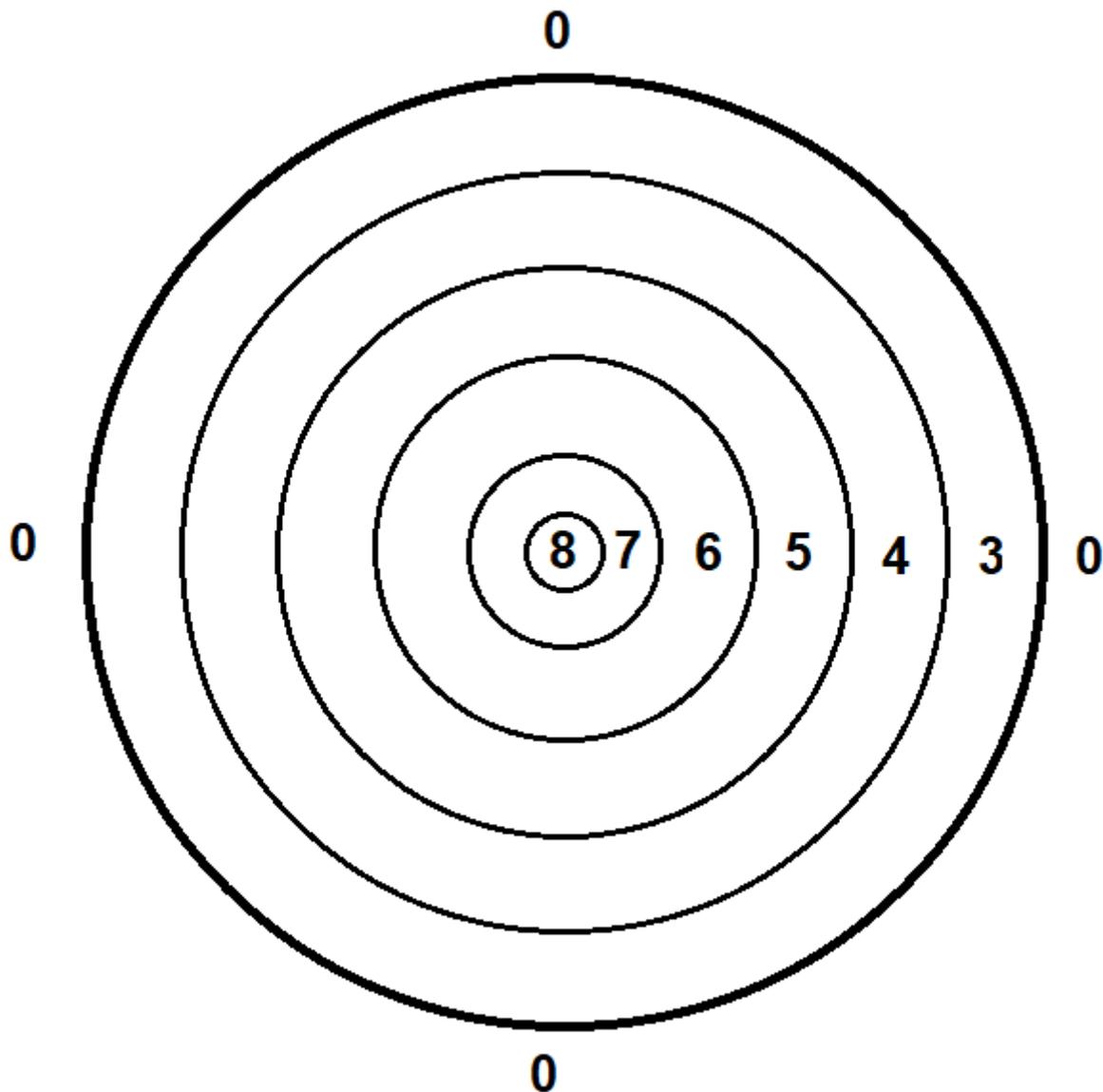
Der Mittelkreis sollte einen Radius von 1m um den Mittelpunkt aufweisen.

### 8.2.2 Größe der Ringe

Alle anderen Ringe sollten eine 2m größeren Radius als der vorherige Ring aufweisen (3,5,7,9,11)

### 8.2.3 Optionale Markierung

Optional kann ein Hütchen im Mittelpunkt aufgestellt werden.



### 8.3 Quadrat

#### 8.3.1 Größe des Quadrats

Jede Seite der einzelnen Quadrate sollte eine Länge von 2m aufweisen. Das gesamte Quadrat hat eine Seitenlänge von 10m.

#### 8.3.2 Optionale Markierungen

Optional können Hütchen in die Mitte der 4 Eckquadrate gestellt werden.

		<b>0</b>				
	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	
<b>0</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>0</b>
	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	
	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
		<b>0</b>				

## 8.4 Dreieck

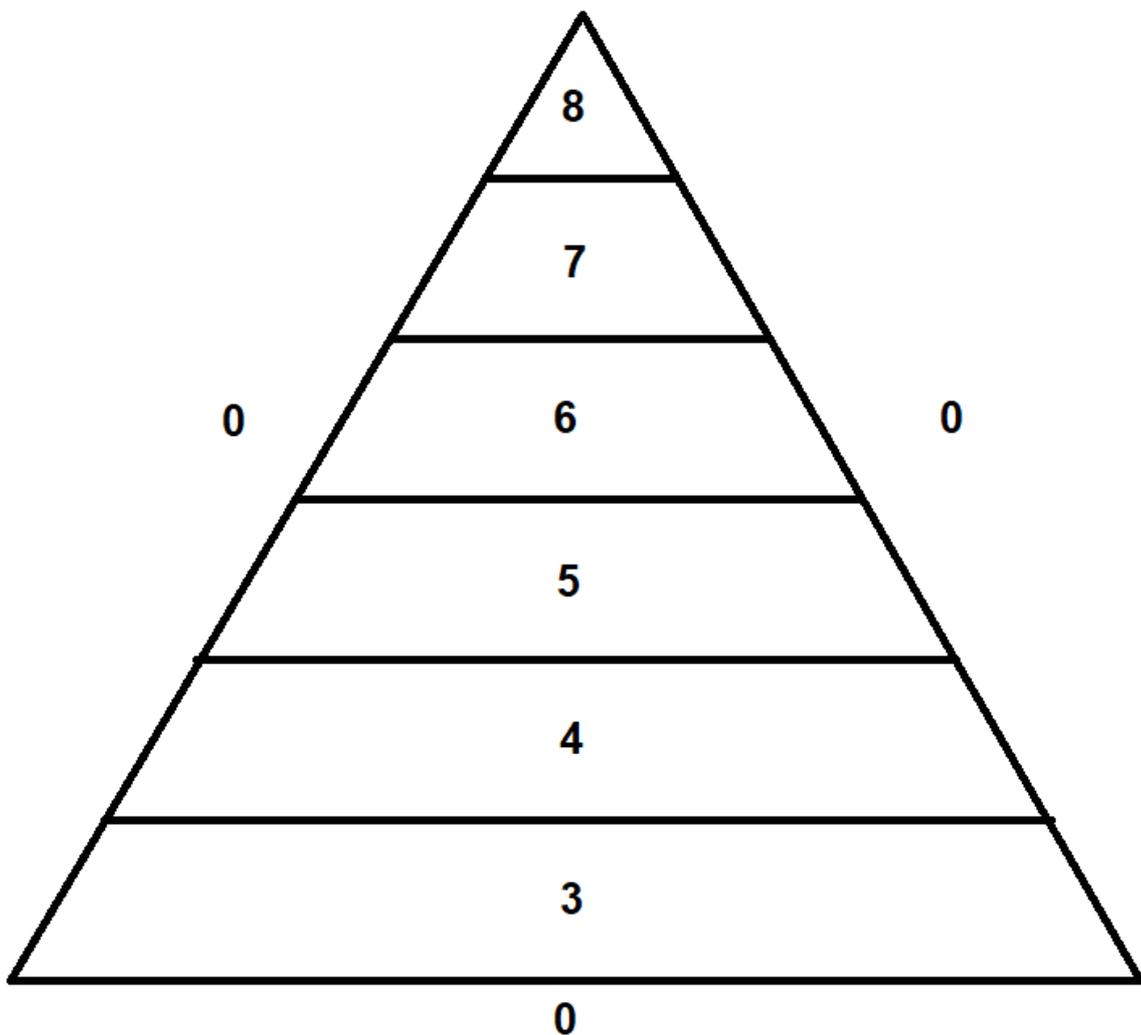
### 8.4.1 Größe der Zonen

Die Höhe jeder Zone im Dreieck ist 2 m und die Gesamthöhe beträgt 12m gemessen an der Mittellinie.

Die Basis des Dreiecks beträgt 14 m, 7m gemessen von der Mittellinie zu jeder Seite.

### 8.4.2 Optionale Markierung

Ein Hütchen kann in der Spitze des Dreiecks platziert werden.



## 8.5 Kiting

### 8.5.1 Zielkreis

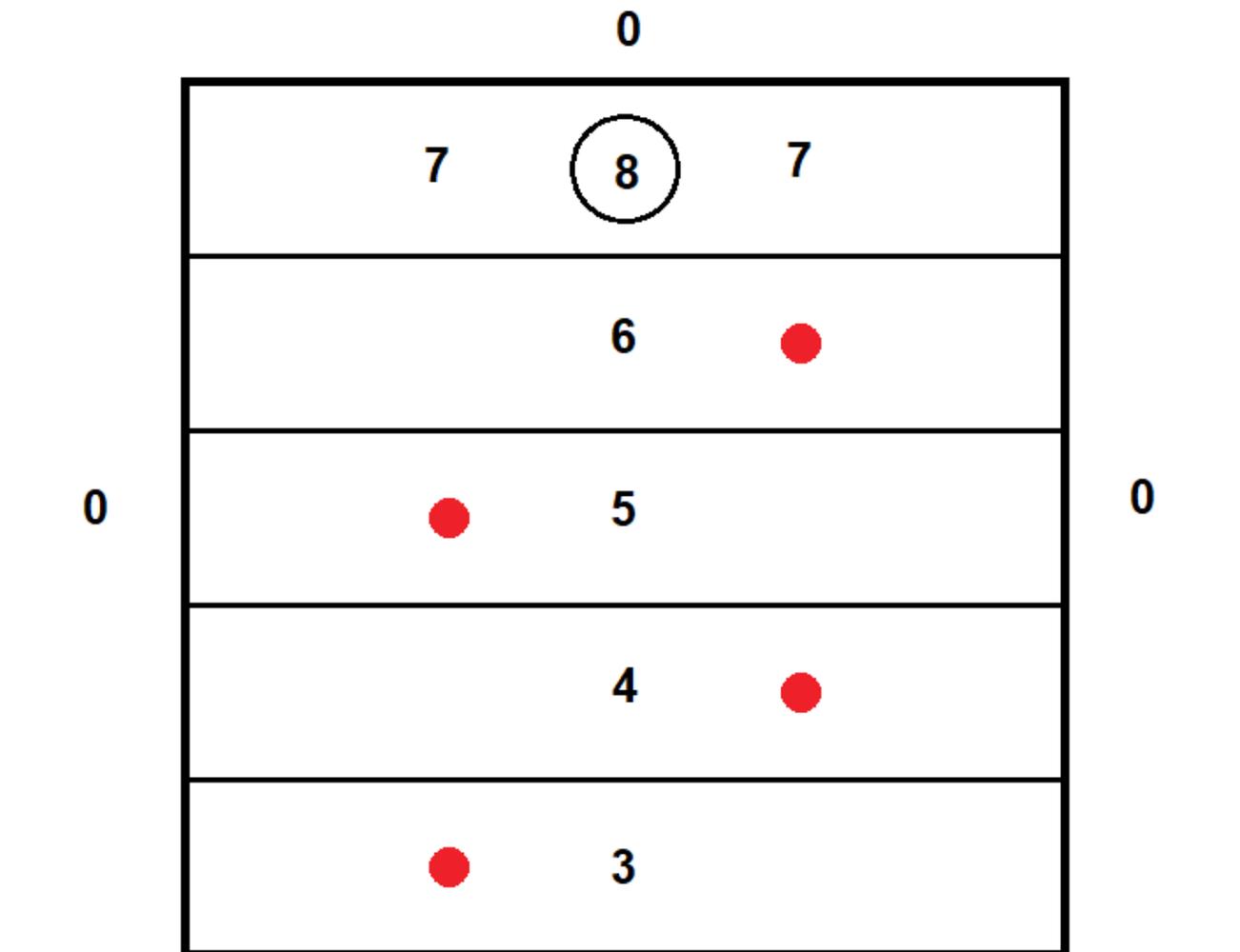
Der Zielkreis hat einen Durchmesser von 1m und befindet sich auf der Mittellinie in der Mitte der obersten Zone.

### 8.5.2 Zonenhöhe

Jede Zone hat eine Höhe von 2 m und die Gesamthöhe beträgt 10m.

### 8.5.3 Marker

Die Hütchen Marker (weich und zwischen 10 und 75cm hoch) werden im Abstand von 2 m von der Mittellinie in der Mitte der Zonenhöhe (siehe rote Markierung).



**Landing Zone**