

ANHANG A / Zielspringen
zum SM-Reglement Fallschirm

A Zielspringen / Accuracy

A11 Ziel-Wettkampf

Dreier-Mannschaften mit Einzelwertung
Zielsprung 800 m/G bei einer Mannschaft pro Anflug
Minimalhöhe 800 m/G bei einer Mannschaft pro Anflug
Rejump (Einzelspringer) zwischen 700 m/G und 1000 m Grund

A12 Mannschaften pro Anflug

Es können bis zu 2 Mannschaften pro Anflug abgesetzt werden. Bei zwei Mannschaften wird die Absetzhöhe auf 1000 m/G angehoben

A13 Minimale Öffnungshöhe

Der Fallschirm muss bei allen Sprüngen auf einer Höhe von 500 m/G vollständig geöffnet sein.

A14 Reihenfolge der Teams

Wird vor Wettkampfbeginn ausgelost.
Nach dem ersten Durchgang wird, soweit organisatorisch möglich, in der Reihenfolge der umgekehrten Rangliste gesprungen.

A2 Teilnehmer/innen

A21 Technische Bestimmungen

Mannschaften bestehen aus 3 Wettkämpfern (Damen oder Herren).
Ein/e Springer/in der Mannschaft muss als Teamcaptain bezeichnet werden. Er/Sie ist verantwortlich für die Kommunikation zwischen seiner/ihrer Mannschaft und dem Piloten, den Judges, den Offiziellen und ganz allgemein zu allen Personen der Organisation.
Ad-hoc-Mannschaften, die sich aus Einzelwettkämpfern/innen zusammensetzen, nennen ihren Namen und Teamcaptain am Eröffnungsbriefing.

A3 Auswertung

A31 Zielsprung Einzel (Elite und Junioren)

Jede/r Springer/in führt 8 Absprünge im Rahmen des Mannschaftswettkampfes durch; alle Sprünge werden gewertet.

Der Messbereich ist ein Kreis mit einem Radius von 16cm, ansonsten gelten die Wertungsbestimmungen nach dem WM-Reglement und gültigen Code-Sportif mit Anhängen.

Im Falle der Punktegleichheit bei der Ermittlung des Schweizermeisters, bzw. der Schweizermeisterin müssen von den punktegleichen Wettbewerbsteilnehmer/innen zusätzlich Sprünge durchgeführt werden.

Können aus Meteo- oder Zeitgründen keine weiteren Sprünge absolviert werden, so entscheidet die grössere Anzahl Dead-Center. Steht immer noch kein/e Schweizermeister/in fest, so werden diese Teilnehmer/innen auf dem gleichen Rang platziert (ex-aequo).

Einzelspringer/innen, die in keiner Mannschaft organisiert sind, werden durch das OK zu Ad-hoc-Mannschaften zusammengestellt, wobei ab 3 Springern/innen pro Mannschaft eine Berücksichtigung in der Mannschaftswertung erfolgt.

A32 Zielsprung Einzel (Intermediate)

*** Definition Intermediate Zielspringen: In der Intermediate-Kategorie Zielspringen kann teilnehmen, wer mit Alternativzielsprungmaterial am Wettkampf teilnimmt.**

D.h. mit Alternativzielsprungmaterial welches keine gängige und übliche Zielwett- kampfausrüstung ist. Zugelassen sind Schulausrüstungen über 220 Squarefeet oder Militärausrüstungen. Bei der Anmeldung für die Zielsprung Intermediatekategorie muss die Ausrüstung angegeben werden. Die Jury behält sich vor, einen Springer nicht zuzulassen, wenn das Material als „nicht geeignet oder nicht zulässig“ bewertet wird.

Jede/r Springer/in führt 8 Absprünge im Rahmen des Mannschaftswettkampfes durch; alle Sprünge werden gewertet.

Der Messbereich ist ein Kreis mit einem Radius von 5 m, ansonsten gelten die Wertungsbestimmungen nach dem WM-Reglement und gültigen Code-Sportif mit Anhängen.

Im Falle der Punktegleichheit bei der Ermittlung des Schweizermeisters, bzw. der Schweizermeisterin müssen von den punktegleichen Wettbewerbsteilnehmer/innen zusätzlich Sprünge durchgeführt werden.

Können aus Meteo- oder Zeitgründen keine weiteren Sprünge absolviert werden, so entscheidet die grössere Anzahl Dead-Center. Steht immer noch kein/e Schweizermeister/in fest, so werden diese Teilnehmer/innen auf dem gleichen Rang platziert (ex-aequo).

Einzelspringer/innen, die in keiner Mannschaft organisiert sind, werden durch das OK zu Ad-hoc-Mannschaften zusammengestellt, wobei ab 3 Springern/innen pro Mannschaft eine Berücksichtigung in der Mannschaftswertung erfolgt.

A33 Mannschaftszielsprung: Dreier-Mannschaften (Elite)

Jede Mannschaft führt 8 Sprünge durch. Gleichzeitig erfolgt eine Einzelwertung.

Der Messbereich ist ein Kreis mit einem Radius von 16 cm. Weitere Messbereiche werden folgendermassen bestimmt:

- 17 cm – 100 cm (markierter Meterkreis) = 17 cm
- 101 cm bis Mattenrand = 18 cm
- Ausserhalb der Matte = 19 cm

Im Falle der Punktegleichheit bei der Ermittlung des/der Schweizermeisters/Schweizermeisterin müssen die punktegleichen Mannschaften zu-

sätzliche Sprünge durchführen bis keine Punktegleichheit mehr besteht. Können aus Meteo- oder Zeitgründen keine weiteren Sprünge absolviert werden, so entscheidet die grössere Anzahl Dead-Center im Team. Steht immer noch kein/e Schweizermeister/in fest, so werden diese Mannschaften auf dem gleichen Rang platziert (ex-aequo).

A34 Mannschaftszielsprung: Dreier-Mannschaften (Intermediate)

Jede Mannschaft führt 8 Sprünge durch. Gleichzeitig erfolgt eine Einzelwertung.

Der Messbereich ist ein Kreis mit einem Radius von 16 cm. Weitere Messbereiche werden folgendermassen bestimmt:

- 17 cm – 100 cm (markierter Meterkreis) = 17 cm
- 101 cm bis Mattenrand = 18 cm
- Ausserhalb der Matte = 19 cm

Im Falle der Punktegleichheit bei der Ermittlung des/der Schweizermeisters/Schweizermeisterin müssen die punktegleichen Mannschaften zusätzliche Sprünge durchführen bis keine Punktegleichheit mehr besteht. Können aus Meteo- oder Zeitgründen keine weiteren Sprünge absolviert werden, so entscheidet die grössere Anzahl Dead-Center im Team. Steht immer noch kein/e Schweizermeister/in fest, so werden diese Mannschaften auf dem gleichen Rang platziert (ex-aequo).

A4 Titel

A41 Folgende Titel sind zu vergeben: Schweizermeister/in Zielspringen

- a) Einzel Zielspringen: Schweizermeister/in Zielspringen Elite
- b) Einzel Zielspringen: Schweizermeister/in Zielspringen Junioren
- c) Einzel Zielspringen: Schweizermeister/in Zielspringen Intermediate
- d) Mannschaft: Schweizer-Mannschaftsmeister Elite
- e) Mannschaft: Schweizer-Mannschaftsmeister Intermediate

Weitere Spezialwertungen innerhalb des Regelwerkes sind zulässig und sind dem Veranstalter freigestellt. Diese müssen bei der Ausschreibung zwingend aufgeführt sein.

A42 Wertung / Mindestbeteiligung

Es müssen mind. 5 Wettkämpfer/innen resp. 5 Mannschaften teilnehmen, damit ein Titel vergeben werden kann.

Um die Titel vergeben zu können, muss mindestens 1 Wertungsdurchgang durchgeführt werden.

ANHANG B / Formation Skydiving zum SM-Reglement Fallschirm

B1 Wettbewerbe

B11 Disziplinen

- a) FS Vierer-Mannschaften „open“
- b) FS Achter-Mannschaften „open“
- c) FS Vierer-Mannschaften „Intermediate“, (NSL Single A + AA)
- d) VFS Vierer-Mannschaften „open“

B12 Figuren und Definitionen

Gemäss Code Sportif und Weltmeisterschafts-Reglement.

B13 Programme

Gemäss gültigem Code Sportif und aktuellem Weltmeisterschafts-Reglement.

Die Auslosung wird von dem/der Chief-Judge und dem/der OK-Präsidenten/Präsidentin durchgeführt. Die Mannschaftsführer/innen können daran teilnehmen. Die Auslosungszeit muss aus der Ausschreibung ersichtlich sein.

Der/Die Chief-Judge prüft nach jedem gezogenen Punkt, ob entstandene Kombination den Bestimmungen des Code Sportif entspricht, und unterbricht die Auslosung vor Ziehung des nächsten Punktes, wenn dies nicht der Fall ist.

Zuerst wird das AAA Programm komplett ausgelost. Das AA Programm wird durch Weglassen der überzähligen, resp. im AA Programm nicht vorkommenden Figuren aus der AAA Losung gebildet. Falls die Mindestpunktzahl nicht gegeben ist, wird eine Figur (Random oder Block) aus dem Rest des AA Programmes dazu gelost. Das A Programm wird durch Weglassen der überzähligen, resp. im A Programm nicht vorkommenden Figuren aus der AA Losung gebildet. Falls die Mindestpunktzahl nicht gegeben ist, wird eine Figur (Random oder Block) aus dem Rest des A Programmes dazu gelost.

Beispiel Runde

AAA: N-3-20

AA: N-20-F (F: neu geloste Figur aus dem Rest vom AAA)

A: N-F-7 (7: neu geloste Figur aus dem Rest vom AAA)

B14 Absprunghöhen

- a) FS Vierer_Mannschaft „open“ (AAA) und „intermediate“ (A + AA)
Die Absetzhöhe für den 4er-Wettbewerb wird gemäss FAI Sporting Code, Sektion 5 und WM-Reglement festgelegt (Stand 1997: 3'050 m/G (10'000 feet)).

- b) FS Achter-Mannschaft „open“
Die Absetzhöhe für den 8er-Wettbewerb wird gemäss FAI Sporting Code, Sektion 5 und WM-Reglement festgelegt (Stand 1997: 3'960 m/G (13'000 feet)).
- c) VFS Vierer-Mannschaft „open“
Die Absetzhöhe für den 4er-Wettbewerb wird gemäss FAI Sporting Code und WM-Reglement festgelegt (3'960 m/G (13'000 feet)).
- d) Die Absprunghöhen können durch den Veranstalter heraufgesetzt werden, sofern nicht gesetzliche Vorschriften über maximale Absprunghöhen verletzt werden und die Sichtbarkeit der ersten Formation im verwendeten Videosystem nicht beeinträchtigt wird
- e) In der Disziplin VFS Vierer kann eine Schweizermeisterschaft auch im Windkanal durchgeführt werden. Die entsprechenden Regelanwendungen und Regeländerungen für eine Schweizermeisterschaft im Windkanal, werden mit der Ausschreibung veröffentlicht und orientieren sich am aktuellen internationalen Standard.

B15 Arbeitszeit

- a) FS Vierer_ Mannschaft „open“ und „intermediate“
Die Arbeitszeit für den Vierer beträgt 35 Sekunden.
- b) FS Achter-Mannschaft „open“
Die Arbeitszeit für den Achter beträgt 50 Sekunden.
- c) VFS Vierer-Mannschaft „open“
Die Arbeitszeit für den Achter beträgt 35 Sekunden.
- d) Wetterbedingte Anpassung
Vierer 2'150 m, 20 Sekunden Arbeitszeit
Achter 2'750 m 30 Sekunden Arbeitszeit
VFS Vierer 2'750 m 20 Sekunden Arbeitszeit

B16 Minimale Öffnungshöhe

Der Fallschirm muss bei allen Sprüngen in einer Höhe von 500 m/G vollständig geöffnet sein.

B17 Durchführung des Absprunges

Der Abgang vom Flugzeug unterliegt keinerlei Beschränkungen, sofern die Regeln der Sicherheit für Pilot/in und Springer/in eingehalten werden.

B18 Geschwindigkeit des Flugzeuges

Flugzeugtyp und Geschwindigkeit des Flugzeuges wird mit der Ausschreibung schriftlich bekannt gegeben.

B2 Teilnehmer/innen

B21 Mannschaften

Eine Mannschaft setzt sich aus 4 (5) bzw. 8 (10) Springern oder Springerrinnen und einer Videoperson zusammen, die alle Mitglied des AeCS und Swiss Skydive sein müssen..

Ein Mannschaftsmitglied wird zum Teamcaptain ernannt. Er/Sie ist verantwortlich für die Verbindung seiner/ihrer Mannschaft zum Piloten bzw. zur Pilotin, zu den Judges, zu den Offiziellen und ganz allgemein zu allen Personen der Organisation.

Jede Mannschaft kann eine/n Ersatzspringer/in im Vierer- bzw. zwei Ersatzleute im Achter-Wettbewerb namentlich nennen. Der/Die Mannschaftsführer/in hat das Recht, die Mannschaft mit den gemeldeten Springern nach Belieben zu ändern, wann und wie er/sie will.

B3 Auswertung

Jede Mannschaft führt 8 Absprünge durch. Alle Sprünge werden gewertet.

Die Wertung erfolgt nach dem Code Sportif mit Anhängen und mit folgender Ergänzung:

- In der Disziplin FS 4-way „intermediate“ werden beide Sprungprogramme (A und AA) ausgelost.
- Jede Intermediate Mannschaft bestimmt vor dem SM Briefing und vor Abgabe des draws ob sie das A oder das AA Programm springen werden.
- Die Intermediate Mannschaft kann das Programm, nach Abgabe des draws, nicht mehr wechseln
- Für die Intermediate-Wertung wird ein Handycapsystem angewendet. Die Punktezahlen von Teams die das A Programm springen, werden real übernommen. Die Punktezahlen von Teams die das AA Programm springen, werden mit dem Faktor x 1.2 hochgerechnet und so in die Rangliste aufgenommen. Beispiel:
 - Team Firefox springt das A Programm und erreicht 10 Punkte = Score 10
 - Team Splash springt das AA Programm und erreicht 8 Punkte = Score 9.6

Im Falle bei Punktegleichheit bei der Ermittlung des Schweizermeisters wird der Wettbewerb mit den beteiligten Mannschaften mit einem zusätzlichen Jump-Off ermittelt, bei weiterer Punktegleichheit gilt die Regelung gemäss Code Sportif in einer oder mehreren Runden bis zur Entscheidung weitergeführt.

Die Auslosung der Programme wird von Runde zu Runde vorgenommen. Können aus Meteo- oder Zeitgründen keine weiteren Sprünge mehr absolviert werden, so werden die punktegleichen Teilnehmer/innen auf dem gleichen Rang platziert (ex aequo).

Das Resultat soll unmittelbar nach der Judgierung sichtbar für alle Wettkämpfer/innen angeschlagen werden.

Zur Wertung muss ein Video-System eingesetzt werden.

Nur eine Videoaufnahme wird überspielt und gewertet. Zweite Kamera wird nur im Falle von no video berücksichtigt.

B4 Titel

B41 Folgende Titel werden vergeben:

- a) Schweizermeister FS 4-way „open“ (AAA)
- b) Schweizermeister FS 8-way „open“
- c) Schweizermeister FS 4-way „intermediate“ (A + AA)
- d) Schweizermeister VFS 4-way „open“

B42 Um die SM-Titel vergeben zu können, müssen minimal teilnehmen:

- a) 5 Mannschaften im FS 4-way „open“ (AAA) Wettbewerb
- b) 3 Mannschaften im FS 4-way „intermediate“ (A + AA) Wettbewerb
- c) 4 Mannschaften im FS 8-way „open“ Wettbewerb
- d) 4 Mannschaften im VFS 4-way „open“ Wettbewerb

B43 Zur Ermittlung des Siegers genügt eine Runde.

B44 Preise

Die Preise für die Meisterschaften sind Sache des OK und sollte die offiziell gemeldeten Ersatzleute einschliessen.

ANHANG E / Wingsuit
zum SM-Reglement Fallschirm

E1 Wettbewerb

E11 Wingsuit Performance Wettkampf

Springer mit Einzelwertung
Absprung aus 3658 – 3810 m/G

E12 Springer pro Anflug

Es werden 1- 4 Springer pro Anflug abgesetzt.

E13 Minimale Öffnungshöhe

Der Fallschirm muss bei allen Sprüngen auf einer Höhe von 1000 m/G vollständig geöffnet sein.

E14 Reihenfolge der Springer

Wird vor Wettkampfbeginn ausgelost.

Nach dem ersten Durchgang wird, soweit organisatorisch möglich, in der Reihenfolge der umgekehrten Rangliste gesprungen.

E2 Teilnehmer/innen

E21 Technische Bestimmungen

- a) Jede/r Springer/in muss seinen Wingsuit (mit dem der Wettkampf absolviert wird) bei der Anmeldung angeben und vor dem Wettkampf einem Judge vorlegen. Wird dieser als sprungtauglich angesehen, wird er mit einer Plombe versehen und zum Wettkampf freigegeben.
- b) Der Wingsuit darf während des Wettkampfes nicht gewechselt werden. Geschieht dies dennoch, wird der Teilnehmer disqualifiziert.
- c) Für die Einteilung der Springer in die entsprechende Kategorie Open, Advanced oder Intermediate, ist das Datum der Anmeldung entscheidend. Es wird die Einteilung der Suits auf der Liste bei wingsuit.world übernommen. Falls der angegebene Suit nicht auf der Liste ist, wird der Springer/Suit automatisch in die Kategorie Open eingeteilt.

E3 Auswertung

a) Jede/r SpringerIn führt minimal 1 Absprung, maximal 10 Absprünge im Rahmen des Wettkampfes durch. Es werden nur die besten Resultate der einzelnen Wettkampfaufgaben gewertet. Bei weniger als Total 5 Sprüngen werden alle Sprünge gewertet.

Der Messbereich der „Performance“ ist von 3000 m/G bis 2000 m/G. (per GPS gemessen mit demselben Produkt). Der Wettkampf besteht aus 3 verschiedenen Wettkampfelementen, die zu gleichen Teilen die Wettkampfleistung bestimmen.

- Speed
- Distanz
- Time

b) Bei Gleichheit des Resultates werden von den entsprechenden Springern weitere Sprünge absolviert, bis ein Sieger feststeht. Sind weitere Sprünge nicht möglich werden die Springer auf dem gleichen Rang platziert (ex-aequo)

E4 Titel

E41 Folgende Titel sind zu vergeben:

- a) Schweizermeister/in Wingsuit Performance (Open/Advanced)
- b) Schweizermeister/in Wingsuit Performance Intermediate

E42 Wertung / Mindestbeteiligung

- a) Es müssen mind. 5 Wettkämpfer/innen teilnehmen.
- b) Um die Titel vergeben zu können, muss mindestens 1 Wertungsdurchgang durchgeführt werden.

SWISS SKYDIVE
AERO-CLUB DER SCHWEIZ

ANHANG F / Canopy Piloting
zum SM-Reglement Fallschirm

F1 Wettbewerb

F11 Canopy Piloting-Wettkampf

mit Einzelwertung

Für die Disziplin Canopy Piloting kommen die aktuellen FAI Rules zur Anwendung:

http://www.fai.org/download/EVENTS/7651_Competition_Rules

F2 Titel

F21 Folgende Titel sind zu vergeben:

Schweizermeister/in Canopy Piloting

F22 Wertung / Mindestbeteiligung

- a) Es müssen mind. 5 Wettkämpfer/innen teilnehmen, damit die Titel vergeben werden können.
- b) Um die Titel vergeben zu können, muss mindestens 1 Wertungsdurchgang durchgeführt werden.



SWISS SKYDIVE
AERO-CLUB DER SCHWEIZ

ANHANG G / Speed Skydiving
zum SM-Reglement Fallschirm

GF1 Wettbewerb

G11 Speed Skydiving-Wettkampf

mit Einzelwertung

Für die Disziplin Speed Skydiving kommen die aktuellen ISSA Rules zur Anwendung: <http://www.speedskydiving.com/>

Die aktuellen FAI Rules sind wie folgt zu finden:

<http://www.fai.org/ipc.documents>

Zur Anwendung kommen:

Aktueller Sporting Code Section 5 und die aktuellen Speed Skydiving Competition Rules

G2 Titel

G21 Folgende Titel sind zu vergeben:

- a) Schweizermeister/in Speed Skydiving

ANHANG H / Indoor Skydiving
zum SM-Reglement Fallschirm

H1 Wettbewerbe

H11 Disziplinen

- a) FS 4-way „open“
- b) FS 4-way „Intermediate“, (siehe Punkt J12)
- c) FS 4-way Junior
- d) VFS 4-way „open“
- e) VFS 2-way „open“ (siehe Punkt J12)
- f) Dynamic 2-way
- g) Dynamic 4-way
- h) Freestyle [Solo](#)
- i) Freestyle [Solo](#) Junior

H12 Figuren und Definitionen

Der Code Sportif und das Weltmeisterschafts-Reglement werden übernommen. FS 4-way „Intermediate“ und VFS 2-way werden gemäss Schweizermeisterschaftsreglement durchgeführt. Die FS 4-way Intermediate Kategorie dient dazu unerfahrene Teams an die offene Klasse heranzuführen. VFS 2-way dient dazu, 2-er Teams fliegerisch so weit zu bringen, dass auch VFS 4-way möglich ist.

H13 Programme

Gemäss gültigem Code Sportif und aktuellem Weltmeisterschafts-Reglement ([FAI Rules](#)). Für das VFS 2-way wird das Reglement des DFV angewendet ([DFV Regelwerk](#)). Die Auslosungen der FS und VFS Wettkampfprogramme werden von dem/der Chief-Judge und dem/der OK-Präsidenten/Präsidentin durchgeführt. Die Mannschaftsführer/innen müssen daran teilnehmen. Der Zeitpunkt der Auslosungen muss auf der Ausschreibung ersichtlich sein. Der/Die Chief-Judge prüft nach jedem gezogenen Punkt, ob entstandene Kombinationen den Bestimmungen des Code Sportif entspricht, und unterbricht die Auslosung vor Ziehung des nächsten Punktes, wenn dies nicht der Fall ist. Beim FS 4-way Intermediate wird das Junioren-Programm geflogen, d.h. das Programm wird aus dem FAI-Dive-Pool der Junioren gezogen. (Realfly und Windwerk sind 14 Fuss Tunnels) (<https://www.fai.org/>)

H14 Speed Setting

- a) Vor der Auslosung des Programmes hat jedes Team das Anrecht auf einen offiziellen Trainingssprung, um die für das Team richtige Windgeschwindigkeit festzulegen.
- b) Die Gestaltung des Tunnels, die für den Wettkampf vorgesehen ist, wird auch beim offiziellen Trainingssprung dieselbe sein.

H15 Arbeitszeit

- a) FS Vierer-Mannschaft „open“ und „intermediate“: 35 Sekunden.
- b) VFS 2-way und VFS 4-way „open“: 35 Sekunden.

H16 Beginn der Arbeitszeit

- a) FS: Die Arbeitszeit beginnt, sobald beide Füsse eines Teammitglieds den Boden der Antechamber verlassen haben.
- b) VFS: Die Arbeitszeit beginnt, sobald beide Füsse eines Teammitglieds das Netz verlassen haben.

H2 Teilnehmer/innen

H21 Einzelspringer

Er/sie ist verantwortlich für die Verbindung zum Operator, den Judges und zu den Personen der Organisation.

H22 Mannschaften

Ein Mannschaftsmitglied wird zum Teamcaptain ernannt. Er/Sie ist verantwortlich für die Verbindung seiner/ihrer Mannschaft zum Operator, zu den Judges und zu den Personen der Organisation.

Jede Mannschaft kann eine/n Ersatzspringer/in namentlich nennen. Der/Die Mannschafts- führer/in hat das Recht, die Mannschaft mit den gemeldeten Springern nach Belieben zu ändern, wann und wie er/sie will.

H3 Auswertung

Jede Mannschaft führt die im Reglement vorgesehenen Flüge durch. Alle Sprünge werden jugiert.

Die Wertung erfolgt nach dem Code Sportif mit Anhängen und mit folgender Ergänzung: Im Falle von Punktegleichheit bei der Ermittlung des Schweizermeisters wird der Wettbewerb mit den beteiligten Mannschaften mit einem zusätzlichen Jump-Off ermittelt, bei weiterer Punktegleichheit gilt die Regelung gemäss Code Sportif.

Die Auslosung der Programme wird von Runde zu Runde vorgenommen. Können aus Zeitgründen keine weiteren Flüge mehr absolviert werden, so werden die punktegleichen Teilnehmer/innen auf dem gleichen Rang platziert (ex aequo).

Das Resultat soll unmittelbar nach der Jugierung sichtbar für alle Wettkämpfer/innen angeschlagen werden.

Zur Wertung muss ein Video-System eingesetzt werden.

H4 Titel

H41 Folgende Titel werden vergeben:

- e) Schweizermeister FS4-way „open“
- f) Schweizermeister FS4-way „intermediate“
- g) Schweizermeister FS 4-way Junior
- h) Schweizermeister VFS 2-way
- i) Schweizermeister VFS4-way
- j) Schweizermeister 2-way Dynamic
- k) Schweizermeister 4-way Dynamic
- l) Schweizermeister Freestyle
- m) Schweizermeister Freestyle Junior

H42 Um die SM-Titel vergeben zu können, müssen minimal teilnehmen:

- a) 5 Mannschaften im FS 4-way „open“ Wettbewerb
- b) 5 Mannschaften im FS 4-way „intermediate“ Wettbewerb
- c) 3 Mannschaften im FS 4-way Junior Wettbewerb
- d) 5 Mannschaften im VFS 2-way Wettbewerb
- e) 4 Mannschaften im VFS 4-way Wettbewerb
- f) 5 Mannschaften im 2-way Dynamic Wettbewerb
- g) 4 Mannschaften im 4-way Dynamic Wettbewerb
- h) 5 Teilnehmer im Freestyle Wettbewerb
- i) 5 Teilnehmer im Freestyle Junior Wettbewerb

H43 Preise

Medaillen für die Schweizermeisterschaften werden von Swiss Skydive gestellt.
Weitere Preise sind Sache des OK und sollten die offiziell gemeldeten Ersatzleute einschliessen.

Luzern, im November 2018

Swiss Skydive