

INDOOR SKYDIVING OPEN 2025



KIDS CHALLENGE REGELN – DEUTSCH

Runde 1: Nummern-Fliegen

In dieser Runde werden acht nummerierte Sticker an das Tunnelglas geklebt. Die Athleten müssen die Nummern in der richtigen Reihenfolge (1-8) abfliegen.

Ein Punkt wird nur gewertet, wenn die Nummer mit der gesamten Handfläche berührt wird. Wird eine Nummer übersprungen oder die Reihenfolge nicht eingehalten (z. B. 1, 2, 3, 7, 8, 1, 2 ...), wird ein Punkt von der Gesamtwertung abgezogen.

Die Arbeitszeit beträgt 50 Sekunden und beginnt, sobald der Athlet den Türrahmen beim Eintritt in den Tunnel passiert.

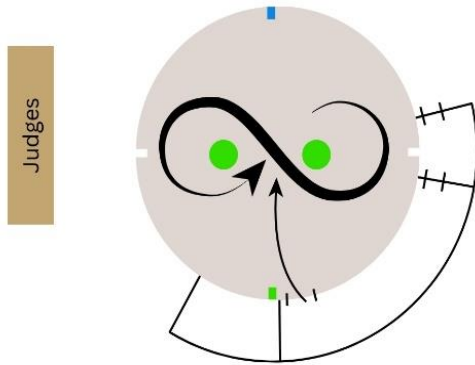
Die gesamte Runde wird auf dem Bauch geflogen. Falls sich der Athlet für eine andere Flugposition entscheidet, gibt es dafür keine Abzüge.

Punktewertung:

- Jede korrekte Berührung zählt einen Punkt.
- Berührungen, die nicht mit der vollen Handfläche erfolgen, werden nicht gewertet.
- Punkte werden ebenfalls nicht gewertet, wenn:
 - die Berührung während schnellen Levelns oder ohne kurz zu stoppen erfolgt.
 - der Athlet sich in einer instabilen Flugposition befindet.
 - die Hand lediglich über die Nummer rutscht (vergleichbar mit „Unstable Grip“ in FS-Disziplinen).
- Berührungen nach Ablauf der 50 Sekunden werden nicht mehr gezählt.

Runde 2: Streamers-Fliegen (Bauchfluglage)

In dieser Runde werden zwei Streamer in der Mitte des Tunnels im Netz verankert. Die Athleten müssen diese in Form einer Acht durchfliegen.



Die Arbeitszeit beträgt 45 Sekunden und beginnt, sobald der Athlet den Türrahmen beim Eintritt in den Tunnel passiert.

Nach dem Eintritt wird das erste Durchfliegen der Streamer als Start der ersten Acht gewertet. Anschließend müssen beide Streamer umrundet werden, wobei das Zentrum zwischen jeder Umrundung passiert werden muss.

Die gesamte Runde wird auf dem Bauch geflogen. Falls sich der Athlet für eine andere Flugposition entscheidet, gibt es dafür keine Abzüge.

Punktewertung:

- Jede vollständige Acht gibt einen Punkt.
- Jedes Passieren des Zentrums zählt 0,5 Punkte.
- Das erste Durchqueren des Zentrums nach dem Eintritt wird nicht gewertet, da es als Start der ersten Acht dient.
- Punkte nach Ablauf der 45 Sekunden werden nicht mehr gezählt.

Runde 3: Freeroutine

In dieser Runde können die Athleten eine individuelle Routine fliegen, vergleichbar mit der Disziplin Freestyle.

Die Arbeitszeit beträgt 60 Sekunden und beginnt, sobald der Athlet den Türrahmen beim Eintritt in den Tunnel passiert. Während der Freeroutine können die Athleten selbst entscheiden, in welcher Fluglage geflogen wird und welche Flugposen eingenommen werden.

Punktewertung:

- Die Bewertung erfolgt nach den Kriterien **Schwierigkeit** und **Präsentation**.
- Jede Abweichung von 3 Sekunden unter oder über der regulären Arbeitszeit führt zu einem Abzug von 0,1 Punkten der Gesamtwertung.

Runde 4 – Streamers (Rückenfluglage)

In dieser Runde werden zwei Streamer in der Mitte des Tunnels im Netz verankert. Die Athleten müssen diese in Form einer Acht durchfliegen – diesmal in Rückenlage.

Die Arbeitszeit beträgt 45 Sekunden und beginnt, sobald der Athlet den Türrahmen beim Eintritt in den Tunnel passiert.

Nach dem Eintritt wird das erste Durchfliegen der Streamer als Start der ersten Acht gewertet. Anschließend müssen beide Streamer umrundet werden, wobei das Zentrum zwischen jeder Umrundung passiert werden muss.

Die gesamte Runde muss in Rückenfluglage geflogen werden. Dabei kann der Athlet selbst entscheiden, ob er mit dem Kopf oder den Füßen voran fliegt. Die Orientierung (Kopf oder Füße voraus) darf während des Flugs gewechselt werden. Ein- und Ausstieg müssen ebenfalls in Rückenfluglage erfolgen.

Punktewertung:

- Jede vollständige Acht gibt einen Punkt.
- Jedes Passieren des Zentrums zählt 0,5 Punkte.
- Das erste Durchqueren des Zentrums nach dem Eintritt wird nicht gewertet, da es als Start der ersten Acht zu sehen ist.
- Punkte nach Ablauf der 45 Sekunden werden nicht mehr gezählt.
- Ein Punkt wird abgezogen, wenn der Athlet erst nach dem Eintritt in den Tunnel in die Rückenlage wechselt oder vor dem Verlassen wieder in die Bauchlage dreht (z. B. durch eine Fassrolle oder Transition).
- Fliegt der Athlet während des Acht-Musters in Bauchlage, werden zwei Punkte von der Gesamtwertung abgezogen.

Runde 5: Freeroutine

In dieser Runde können die Athleten eine individuelle Routine fliegen, vergleichbar mit der Disziplin Freestyle.

Die Arbeitszeit beträgt 60 Sekunden und beginnt, sobald der Athlet den Türrahmen beim Eintritt in den Tunnel passiert. Während der Freeroutine können die Athleten selbst entscheiden, in welcher Fluglage geflogen wird und welche Flugposen eingenommen werden.

Punktewertung:

- Die Bewertung erfolgt nach den Kriterien **Schwierigkeit** und **Präsentation**.

- Jede Abweichung von 3 Sekunden unter oder über der regulären Arbeitszeit führt zu einem Abzug von 0,1 Punkten der Gesamtwertung.

Extra-Runden 6 & 7: Mixed Formation Skydiving

In diesen zwei Extra-Runden treten Teams aus zwei Athleten in Mixed Formation Skydiving Dives an. Die Zusammensetzung der Teams wird am Vortag des Wettkampfs per Los bestimmt.

Die Arbeitszeit beträgt 45 Sekunden und beginnt, wenn der erste Griff eingenommen wird. Zum Start des Wettkampfs erhalten die Athleten ihre Draws, die aus Randoms und Blöcken des **AXIS 2-Way Horizontal Formation Skydiving Divepools** bestehen. Diese können unter folgendem Link eingesehen werden: [AXIS Divepool Sammlung](#).

In Runde 6 absolvieren die Teams eine Kombination aus einem Block und zwei Randoms. Runde 7 steigert den Schwierigkeitsgrad, indem zwei Blöcke und zwei Randoms geflogen werden.

Punktewertung:

- Jeder sauber ausgeführte Random wird mit einem Punkt gewertet.
- Jeder sauber ausgeführte Block wird mit zwei Punkten gewertet.
- Punkte, die nach Ablauf der 45 Sekunden erzielt werden, werden nicht gewertet.
- Die Ergebnisse der MFS-Runden fließen nicht in die Gesamtwertung der Kids Challenge ein, da der Fokus in den Extra-Runden auf der Team-Komponente liegt. Vielmehr geht es darum, die Komponente eines Team-Wettkampfes mit in die Kids Challenge aufzunehmen.

INDOOR SKYDIVING OPEN 2025



KIDS CHALLENGE RULES – ENGLISH

Round 1: Number Flying

In this round, eight numbered stickers are attached to the tunnel glass. The athletes must fly through the numbers in the correct order (1-8).

A point is awarded only if the number is touched with the entire palm of the hand. If a number is skipped or the sequence is not followed (e.g., 1, 2, 3, 7, 8, 1, 2 ...), one point is deducted from the total score.

The working time is 50 seconds, starting as soon as the athlete passes the door frame when entering the tunnel.

The entire round must be flown in belly fly position. If the athlete chooses a different flight position, there are no deductions.

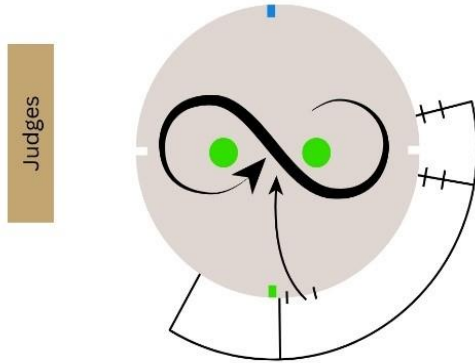
Scoring:

- Each correct touch counts as one point.
- Touches that are not made with the entire palm will not be counted.
- Points are also not awarded if:
 - The touch occurs while quickly leveling or without briefly stopping.
 - The athlete is in an unstable flight position.
 - The hand merely slides over the number (similar to an “Unstable Grip” in FS disciplines).
- Touches after the 50 seconds are not counted.

Round 2: Streamers Flying (belly fly position)

In this round, two streamers are anchored in the center of the tunnel. The athletes must fly through them in the shape of a figure eight.

The working time is 45 seconds, starting as soon as the athlete passes the door frame when entering the tunnel.



After entering, the first pass through the streamers marks the start of the first eight. Then both streamers must be circled, with the center passed between each turn.

The entire round must be flown in belly position. If the athlete chooses a different flight position, there are no deductions.

Scoring:

- Each complete eight earns one point.
 - Each pass through the center counts as 0.5 points.
 - The first pass through the center after entering is not counted, as it marks the start of the first eight.
- Points after the 45 seconds are not counted.

Round 3: Freeroutine

In this round, athletes can fly their own routine, similar to the freestyle discipline.

The working time is 60 seconds, starting as soon as the athlete passes the door frame when entering the tunnel. During the freeroutine, athletes are free to decide which flight position to use and which flight poses to adopt.

Scoring:

- The evaluation is based on the criteria of difficulty and presentation.
- Any deviation of 3 seconds under or over the standard working time results in a deduction of 0.1 points from the total score.

Round 4: Streamers Flying (back fly position)

In this round, two streamers are anchored in the center of the tunnel. The athletes must fly through them in the shape of a figure eight – this time in back position.

The working time is 45 seconds, starting as soon as the athlete passes the door frame when entering the tunnel.

After entering, the first pass through the streamers marks the start of the first eight. Then both streamers must be circled, with the center passed between each turn.

The entire round must be flown in back fly position. The athlete can choose whether to fly with the head or feet first. The orientation (head or feet first) may change during the flight. Both the entry and exit must also be performed in back fly position.

Scoring:

- Each complete eight earns one point.
- Each pass through the center counts as 0.5 points.
- The first pass through the center after entering is not counted, as it marks the start of the first eight.
- Points after the 45 seconds are not counted.
- One point is deducted if the athlete switches to back position only after entering the tunnel or back to belly position before exiting (e.g. via a barrel roll or transition).
- If the athlete flies in belly position during the eight pattern, two points are deducted from the total score.

Round 5: Freeroutine

In this round, athletes can fly their own routine, similar to the Freestyle discipline.

The working time is 60 seconds, starting as soon as the athlete passes the door frame when entering the tunnel. During the freeroutine, athletes are free to decide which flight position to use and which flight poses to adopt.

Scoring:

- The evaluation is based on the criteria of difficulty and presentation.
- Any deviation of 3 seconds under or over the standard working time results in a deduction of 0.1 points from the total score.

Extra Rounds 6 & 7: Mixed Formation Skydiving

In these two extra rounds, teams of two athletes perform Mixed Formation Skydiving dives. The teams are determined by a random draw on the day before the competition.

The working time is 45 seconds, starting when the first grip is taken. The athletes will receive their draw at the start of the competition, consisting of randoms and blocks from the [AXIS 2-Way Horizontal Formation Skydiving Divepool](#). These can be viewed via the following link: [AXIS Divepool](#).

In Round 6, the teams will perform a combination of one block and two randoms. Round 7 increases the difficulty by adding two blocks and two randoms.

Scoring:

- Each cleanly executed random formation is awarded one point.
- Each cleanly executed block formation is awarded two points.
- Points achieved after the 45 seconds are not counted.
- The results of the MFS rounds do not count toward the total score of the Kids Challenge, as the focus of these extra rounds is on the team component. Instead, the aim is to incorporate the team competition element into the Kids Challenge.