

Bundesweiter Wingsuit Akrobatik Wettkampf



Regeln

Version 2025

Ideengeber

[Christian Busch](#) [*erster Entwurf mit Festlegung der Bewertungskriterien, Divepool-Videos*]
(Wingsuit Akrobatik Team Takeoff)

[Florian Kaschuba](#) [*Finalisierung des Regelwerks mit Divepool und diversen Anpassungen*]
(Bundestrainer Wingsuit)

Kontakt wingsuit.dfv@gmail.com

Youtube-Kanal [@WingsuitDFV](#)

Inhaltsverzeichnis

Ideengeber / Kontakt	1
Allgemein	3
* Sonderregelung Einsteigerklasse (360°-Kamera)	3
Durchführung	3
★ Voraussetzungen	3
★ Jumprun	4
★ Sicherheitshinweise	4
Einsteigerklasse	4
Fortgeschrittenen Klasse	5
Termine	6
Anmeldung	6
★ Erforderliche Angaben	6
Video	7
★ Auflösung	
★ 360°-Aufnahmen	
Schiedssystem und Bewertungskriterien	8
Siegerehrung	9
Links	9

Anhänge:

- ★ Gelostes Sprungprogramm 2025 für die Anfänger- und Fortgeschrittenenklasse
Organisation und Chefschiedsrichterin 2025 (1 Seite)
- ★ Divepool [Anfänger-](#) (A, B, C, F, K) & [Fortgeschrittenen](#)klasse (A-L) [4 Seiten]

Allgemein

Das Regelwerk des „Bundesweiten Wingsuit Akrobatik Wettkampfs“ orientieren sich grundlegend an den [bis zum Jahr 2018 genutzten FAI-Regeln](#) mit Zeit-Messfenster und den bis 2024 geflogenen Sequenzen.

- ★ Teilnahmeberechtigt sind alle Wingsuiter mit DFV- bzw. DAeC-Lizenz
- ★ Ein Team besteht aus zwei Performern und einem Videoflieger *
- ★ Die zu fliegenden Sequenzen werden jährlich neu ausgelost

* Sonderregelung für die Einsteigerklasse

Wenn es für ein Team nicht möglich sein sollte einen Videoflieger zu finden, kann über den Veranstalter eine Ausnahmegenehmigung beantragt werden, sodass eine 360° Kamera genutzt werden kann.

Diese Sonderregelung ist nur für die Einsteigerklasse vorgesehen, nicht jedoch für die Fortgeschrittenenklasse. Ziel ist es, einen ersten Anreiz zur Teilnahme an Wingsuit-Wettkämpfen zu bieten und den Fokus auf die Entdeckung junger Talente zu legen.

Durchführung

Die Teams können Ihre Wertungssprünge innerhalb des angegebenen Zeitraumes, an jedem beliebigen Sprungplatz weltweit absolvieren. Die Teilnahme als Performer ist nur in einem Team und einer Wettkampfklasse zulässig.

Eine Mehrfachmeldung als Videoflieger ist allerdings möglich, auch wenn man bereits in einem Team als Performer gemeldet ist.

Voraussetzungen

Empfohlene Absetzhöhe: mindestens 3600m AGL

Mindestpullhöhe: 1000m

Jumprun

Sprungplätze/Dropzonebetreiber/Piloten sollten durch die Teams gebeten werden, ob – wenn möglich - für die Wertungssprünge die Absetzflüge so geplant werden können, dass die Athleten mit einem 90° Turn gerade zurück zum Sprungplatz fliegen können. Dies schafft optimale Voraussetzungen für einen optimalen Wertungsflug.

Wenn dies an der Dropzone nicht angeboten werden kann ist unter Beachtung der Sicherheitshinweise problemlos auch eine Teilnahme im normalen Sprungbetrieb möglich.

Sicherheitshinweise

- ★ Unter keinen Umständen darf während der Trainingsflüge und der eingereichten Wettkampfflüge in den Jumprun und die rote Zone eingeflogen werden. (siehe Dokument 'Track & Wingsuit Exitorder')
- ★ Auf dem Video muss eine sichere Separation aller Wingsuiter nach den absolvierten Sequenzen erkennbar sein.
- ★ *Eine Landung auf der dafür vorgesehenen Landewiese sollte immer angestrebt werden.*

Einsteiger Klasse

Die Wingsuit Akrobatik Einsteigerklasse ist als ein erster Schritt in den Wingsuit Akrobatik Wettbewerb gedacht.

- ★ *Um die Klasse möglichst vielen interessierten Springern zugänglich zu machen ist der Divepool auf Bauch-Sequenzen und Fassrollen beschränkt.*

Sequenzen

A (*Up and Over*), **B** (*Rock and Roll*), **C** (*Revolutions*), **F** (*Déjà vu*), **K** (*Hand to Foot*)

Arbeitszeit:	maximal 65 Sekunden
Runden / Sprünge:	2
Sequenzen pro Runde / Sprung:	2

Fortgeschrittenen Klasse

Die Fortgeschrittenen Klasse ist ein Übergangsschritt von der Einsteigerklasse in den offenen Wingsuit Akrobatik Wettbewerb nach den internationalen FAI/ISC-Regularien. Das Ziel ist, motivierte Wingsuiter mit einem bereits fortgeschrittenen Erfahrungsschatz zu einer Teilnahme an Wingsuit Akrobatik Wettkämpfen zu motivieren.

- ★ Genau wie in der Offenen Klasse nach FAI/ISC Regelwerk (bis 2024) werden die Pflichtsequenzen (A-L) abverlangt.
- ★ Die Bewertungskriterien sind allerdings vereinfacht und das Arbeits-Fenster wird ohne Hilfsmittel (*Flysight*), sondern durch anschließende Zeitmessung ermittelt.

Sequenzen

A (*Up and Over*), **B** (*Rock and Roll*), **C** (*Revolutions*), **D** (*Roll Over*), **E** (*Duck and Roll*),
F (*Déjà vu*), **G** (*Ying Yang*), **H** (*Back to Back*), **I** (*Pancakes*), **J** (*Reversed Pancakes*),
K (*Hand to Foot*), **L** (*Reversed Hand to Foot*)

Arbeitszeit:	maximal 95 Sekunden
Runden / Sprünge:	3
Sequenzen pro Runde / Sprung:	3

Termine

Wettkampfzeitraum

1. Januar bis 14 Tage vor Beginn der offiziellen Deutschen Meisterschaften.

Anmeldeschluss

1. Juni (Nachmeldungen sind u.U. auf Anfrage möglich.)

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt formlos per Mail an wingsuit.dfv@gmail.com.

Erforderliche Angaben

- ★ Team Name
- ★ Teammitglied 1 (Kapitän): Name, Vorname (DFV/DAeC-Lizenz-Nr.)
- ★ Teammitglied 2: Name, Vorname (DFV/DAeC-Lizenz-Nr.)
- ★ Teammitglied 3 (Video): Name, Vorname (DFV/DAeC-Lizenz-Nr.)
- ★ Heimatsprungplatz: *freiwillige Angabe*
- ★ Wettkampfklasse: Einsteigerklasse/Fortgeschrittenklasse
- ★ E-Mail Adresse (und Handynummer) mindestens eines Team-Mitgliedes (Und gerne auch aller Teammitglieder; zur Erstellung eines Emailverteilers und einer Whatsapp-Gruppe zur Vernetzung Wettkampf-interessierter Wingsuiter.)

Falls es nicht gewünscht ist, dass eure Kontaktinformationen über den Wettkampf hinaus gespeichert und genutzt werden, gebt bitte direkt bei der Anmeldung Bescheid.

Video

Die Videos der Wettkampf-Flüge können über einen nach der Anmeldung (oder auf Anfrage) bereitgestellten Link hochgeladen werden.

Alternativ können sie über einen Filehoster (Google Drive, Wetransfer, Dropbox, One Drive, Nextcloud, Owncloud, ...) selbst hochgeladen und der Link an die Emailadresse wingsuit.dfv@gmail.com gesandt werden.

Die Benennung der Videodateien soll nach folgendem Schema erfolgen:

Runde_XX_Teamname_Sprungdatum_Ort

(Beispiel: Runde_01_Wingsuitteamname_21052025_Marl.mp4)

Die einzelnen Videodateien sollten eine Größe von 2GB nicht überschreiten.

Die Teams werden gebeten die Videos auf ein Mindestmaß einzukürzen, beginnend mit einem eindeutig erkennbaren Exit aus dem Flugzeug und endend mit einer deutlichen Separation der Performer und der Schirmöffnung des Videofliegers.

Auflösung

Full HD, 1080p mit möglichst (50 oder) 60 Frames pro Sekunde (Bitte kein 4K-Video!*)

- ★ *Wenn normalerweise in 4K gefilmt wird, bitte die Videos vor dem Einreichen auf FullHD herunterrechnen.*
- ★ *360°-Aufnahmen müssen vor der Einsendung bearbeitet werden, sodass sie als 1080p-Video abgespielt werden können.*
Die Originaldatei muss aufbewahrt und auf Anfrage bereitgestellt werden können!

Alle Teams willigen mit der Übersendung der Videos ein, dass diese komplett oder auch in Teilen auf der Internetseite, dem offiziellen Youtube-Kanal (und auch dem Kanal [@WingsuitDFV](#) auf dem auch der Divepool hochgeladen wurde) und auf den Sozialen Netzwerk-Kanälen des DFV veröffentlicht werden dürfen.

Die Veröffentlichung der Videos dient der Förderung des Sports und soll andere Wingsuiter ermutigen ebenfalls an Wettkämpfen teilzunehmen.

Schiedssystem und Bewertungskriterien

Jeder Sprung wird von zwei Schiedsrichtern bewertet. Die beiden Ergebnisse werden addiert und durch 2 geteilt. Dieses Ergebnis ergibt die Rundenwertung.

Alle Runden werden zum Gesamtergebnis eines jeden Teams zusammengefasst.

Bewertungskriterien Flug	Punkte
Sauber geflogener Griff	1
Unsauber geflogener Griff	0,5
Erkennbarer Versuch des richtigen Manövers	0
Offensichtlich übersprungener Griff	-1

Bewertungskriterien Video	Punkte
Performer immer mittig im Video	3
Performer nicht mittig oder abgeschnitten, aber alle Sequenzen erkennbar	2
Ein Performer komplett aus dem Video herausgeflogen	1
Beide Performer haben das Bild verlassen	0

- ★ Die letzte Position jeder Pflichtsequenz führt zur Anfangsposition der nächsten Pflichtsequenz und wird als ein Griff gezählt.
- ★ Die Performer werden in den Sequenzen als Performer A und B bezeichnet. Der Performer, der mit dem ersten Manöver beginnt, bleibt für den Rest des Sprunges Performer A.
- ★ Mit Ausnahme des ersten Griffes eines Sprungs muss zu einem weiteren gültigen Griff eine klare und vollständige Trennung erkennbar sein, d.h. die Performer zeigen, dass sie den Griff gelöst haben und sie keinerlei Kontakt mehr zueinander haben.

Siegerehrung

Die Siegerehrung wird im Rahmen der offiziellen Deutschen Meisterschaften organisiert. Die dort anwesenden ersten drei Platzierungen beider Klassen erhalten Medaillen und Urkunden.

Bei Teilnahme von mindestens 3 Teams erhalten die Sieger zusätzlich einen Wanderpokal, der ein Jahr lang am Heimatsprungplatz ausgestellt werden kann. *Die Siegerteams verpflichten sich dazu, den Pokal dem Organisationsteam bis zu den nächsten Deutschen Meisterschaften wieder zukommen zu lassen, um eine Ehrung im Folgejahr zu ermöglichen.*

Links

DFV - Disziplin & Kader Wingsuit

<https://www.dfv.aero/Sport/Disziplinen/WS>

YouTube Channel @WingsuitDFV

<https://www.youtube.com/@wingsuitdfv>

Playlists

[Wingsuit Akrobatik Anfänger Divepool](#)

[Wingsuit Akrobatik Fortgeschrittenen Divepool](#)

DFV [Homepage](#) - [Instagram](#) - [Facebook](#) - [Youtube](#)

DAeC [Homepage](#)

Takeoff Wingsuit Team (@ Instagram)

https://www.instagram.com/takeoff_wingsuit_team

Offizielle FAI-Wettbewerbsregeln (englisch)

FAI

Competition Rules & Section 5

[FAI 1st & 2nd Category Results Portal \(Archives\) \(ISC meetings\)](#)

Bundesweiter Wingsuit Akrobatik
Online-Wettkampf - Regeln 2025

Bundesweiter Wingsuit Akrobatik Wettkampf



Organisatoren

Christian Busch (*Wingsuit Akrobatik Team TakeOff*)
Florian Kaschuba (*Bundestrainer Wingsuit*)

Chefschiedsrichterin

Michaela Belde (*FAI und DFV WS-Schiedsrichterin*)

Gelostes Sprungprogramm 2025

Einsteiger Klasse

	Sequenz 1	Sequenz 2
Runde 1	A: Up and Over	C: Revolutions
Runde 2	B: Rock and Roll	F: Déjà vu

Fortgeschrittenen Klasse

	Sequenz 1	Sequenz 2	Sequenz 3
Runde 1	C: Revolutions	E: Duck and Roll	F: Déjà vu
Runde 2	D: Roll Over	H: Back to Back	K: Hand to Foot
Runde 3	G: Yin Yang	B: Rock and Roll	A: Up and Over



A	B	C	D	E
Up and Over <small>(Video)</small>	Rock and Roll <small>(Video)</small>	Revolutions <small>(Video)</small>	Roll Over <small>(Video)</small>	Duck and Roll <small>(Video)</small>
<p>Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>
<p>Performer A fliegt über Performer B auf die andere Seite</p>	<p>Performer A fliegt eine Fassrolle</p>	<p>Performer A fliegt in Bauchlage über Performer B auf die andere Seite dann weiter in Bauchlage unter Performer B wieder zurück</p>	<p>Performer A fliegt eine Fassrolle über Performer B auf die andere Seite</p>	<p>Performer A fliegt eine Fassrolle unter Performer B auf die andere Seite</p>
<p>Performer nehmen einen Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p> <p>Performer zeigen eine totale Separation</p>
<p>Performer B fliegt über Performer A auf die andere Seite</p>	<p>Performer B fliegt eine Fassrolle</p>	<p>Performer B fliegt in Bauchlage über Performer A auf die andere Seite und dann weiter in Bauchlage unter Performer A wieder zurück</p>	<p>Performer B fliegt eine Fassrolle über Performer A auf die andere Seite</p>	<p>Performer B fliegt eine Fassrolle unter Performer A auf die andere Seite</p>
<p>Performer nehmen einen Handgriff</p>	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p>	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p>	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p>	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p>



F	G	H
Déjà vu <small>(Video)</small>	Ying Yang <small>(Video)</small>	Back to Back <small>(Video)</small>
Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff	Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff	Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff
Performer zeigen eine totale Separation	Performer zeigen eine totale Separation	Performer zeigen eine totale Separation
Performer A fliegt über Performer B auf die andere Seite	Performer A dreht sich in Rückenlage	Performer A und B drehen sich in Rückenlage
Performer nehmen einen Handgriff	Performer nehmen einen Handgriff	Performer A und B drehen sich in Rückenlage
Performer zeigen eine totale Separation	Performer zeigen eine totale Separation	Performer A und B drehen sich in Rückenlage
Performer A fliegt über Performer B zurück	Performer A dreht sich zurück in Bauchlage	Performer A und B drehen sich in Rückenlage
Performer nehmen einen Handgriff	Performer nehmen einen Handgriff	Performer A und B drehen sich in Rückenlage
Performer zeigen eine totale Separation	Performer zeigen eine totale Separation	Performer A und B drehen sich in Rückenlage
Performer B fliegt über Performer A auf die andere Seite	Performer B dreht sich in Rückenlage	Performer A und B drehen sich wieder zurück in Bauchlage
Performer nehmen einen Handgriff	Performer nehmen einen Griff	Performer A und B drehen sich wieder zurück in Bauchlage
Performer zeigen eine totale Separation	Performer zeigen eine totale Separation	Performer A und B drehen sich wieder zurück in Bauchlage
Performer B fliegt über Performer A zurück	Performer B dreht sich zurück in Bauchlage	Performer A und B drehen sich wieder zurück in Bauchlage
Performer nehmen einen Handgriff	Performer nehmen einen Handgriff	Performer A und B drehen sich wieder zurück in Bauchlage
Performer nehmen einen Handgriff	Performer nehmen einen Handgriff	Performer A und B drehen sich wieder zurück in Bauchlage
Performer nehmen einen Handgriff	Performer nehmen einen Handgriff	Performer A und B drehen sich wieder zurück in Bauchlage



I	J
Pancakes	Reversed Pancakes
(Video)	(Video)
Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff Performer zeigen eine totale Separation	Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff Performer zeigen eine totale Separation
Performer A fliegt eine Drehung in den Rückenflug über Performer B hinweg	Performer A fliegt eine Drehung unter Performer B durch in den Rückenflug
Performer nehmen einen Handgriff mit Performer B in Bauchlage und Performer A in Rückenlage Performer zeigen eine totale Separation	Performer nehmen einen Handgriff mit Performer B in Bauchlage und Performer A in Rückenlage Performer zeigen eine totale Separation
Performer A fliegt eine Drehung zurück in die Bauchlage über Performer B hinweg	Performer A fliegt eine Drehung zurück in die Bauchlage unter Performer B durch
Performer nehmen einen Handgriff Performer zeigen eine totale Separation	Performer nehmen einen Handgriff Performer zeigen eine totale Separation
Performer B fliegt eine Drehung in den Rückenflug über Performer A hinweg	Performer B fliegt eine Drehung unter Performer A durch in den Rückenflug
Performer nehmen einen Handgriff mit Performer A in Bauchlage und Performer B in Rückenlage Performer zeigen eine totale Separation	Performer nehmen einen Handgriff mit Performer A in Bauchlage und Performer B in Rückenlage Performer zeigen eine totale Separation
Performer B fliegt eine Drehung zurück in die Bauchlage über Performer A hinweg	Performer B fliegt eine Drehung zurück in die Bauchlage unter Performer A durch
Performer nehmen einen Handgriff	Performer nehmen einen Handgriff



K	L
Hand to Foot <small>(Video)</small>	Reversed Hand to Foot <small>(Video)</small>
<p>Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff</p>	<p>Performer fliegen in Bauchlage mit einem Handgriff</p>
<p style="background-color: #fce4ec;">Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p style="background-color: #fce4ec;">Performer zeigen eine totale Separation</p>
<p style="background-color: #fff9c4;">Performer A nimmt einen Griff am Fuß von Performer B</p>	<p style="background-color: #fff9c4;">Performer A dreht sich in die Rückenlage</p>
<p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer A nimmt auf derselben Seite einen Griff am Fuß von Performer B</p>
<p style="background-color: #fce4ec;">Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p style="background-color: #fce4ec;">Performer zeigen eine totale Separation</p>
<p style="background-color: #fff9c4;">Performer B nimmt auf derselben Seite einen Griff am Fuß von Performer A</p>	<p style="background-color: #fff9c4;">Performer A dreht sich zurück in die Bauchlage</p>
<p>Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p>
<p style="background-color: #fce4ec;">Performer zeigen eine totale Separation</p>	<p style="background-color: #fce4ec;">Performer zeigen eine totale Separation</p>
<p>Performer nehmen einen Handgriff</p>	<p style="background-color: #fff9c4;">Performer B dreht sich in die Rückenlage</p>
	<p>Performer B nimmt auf derselben Seite einen Griff am Fuß von Performer A</p>
	<p style="background-color: #fce4ec;">Performer zeigen eine totale Separation</p>
	<p style="background-color: #fff9c4;">Performer B dreht sich zurück in die Bauchlage</p>
	<p>Performer nehmen einen Handgriff</p>