

COMPETITION RULES

1. SPEED CHALLENGE
2. FORMATION 2-WAY
3. FORMATION 4-WAY
4. DYNAMIC 2-WAY
5. VFS 2-WAY
6. SOLO FREESTYLE



기본 규칙

모든 종목에 적용

- 1.참가자는 헬멧, 고글 및 귀마개와 같은 대회에 참가하기 위한 적절한 복장과 신발을 착용해야 한다.
- 2.참가자의 장비 결함은 라운드를 다시 시작하는 이유가 될 수 없다
- 3.참가자의 터널 유리 혹은 와이어 바닥 접촉은 라운드를 다시 시작하는 이유가 될 수 없다.
- 4.안전상의 이유로 참가자가 터널 스파터의 반복적인 개입을 요구하는 부적절한 비행 또는 안전하지 않은 비행을 하는 경우 라운드는 중단 되며, 이는 라운드를 다시 시작하는 이유가 될 수 없다.
- 5.경기 시작전 윈드 스피드를 확인하고 원하는 스피드를 제시 해야하며, 경기 도중 윈드 스피드 변경은 불가하고 스피드 문제로 인한 재경기는 없다.
- 6.시작 전 20초의 준비시간이 제공되고 20초의 시간이 끝나면 경기는 시작된다.

1. SPEED CHALLENGE

경기시간 : 35초/ 윈드 터널 진입시 시작, 35초 후 종료 (패드 위치 사전 공개)

1.경기 시간 내에 숫자 패드를 1-7의 순서로 반복, 터치하는 경기이다.

2.오직 손과 발을 이용하여 숫자패드를 터치할 경우 점수로 인정이 되고, 심사위원이 명확하게 알 수 있게 터치해야 하며 심사위원이 확인할 수 없을시에는 점수 인정이 되지 않는다.

ex)손가락 끝부분이 걸린듯 하나 정확히 확인할 수 없다면 0점

3.순서를 달리 하거나 놓치는 경우 매 숫자당 2점 감점된다.

(순서를 지켜 터치하였으나 2번의 경우로 점수 인정이 안되는 경우는 감점 없음)

ex) 1-2-4-5-6-7 = 4점 (순서인 3번을 터치 하지 않아 2점 감점), 1-3-2-4-5-6-7 = 1점 (순서가 뒤바뀐 3번,2번 각 2점 감점)

4.1,2,3등 순위권내에서 동점이 발생 할 경우, 개별 라운드에서 가장 높은 점수를 받은 참가자가 승리

ex)1등의 점수가 1번참가자,2번참가자 동률일때 1번참가자가 1라운드 10포인트/2라운드 8포인트, 2번참가자가 1라운드 14포인트/2라운드 4포인트를 얻는 경우

2번 참가자가 개별라운드 최고점이 14점 1번 참가자가 10점으로 2번 참가자가 1등 1번참가자가 2등

FORMATION 종목 특이사항

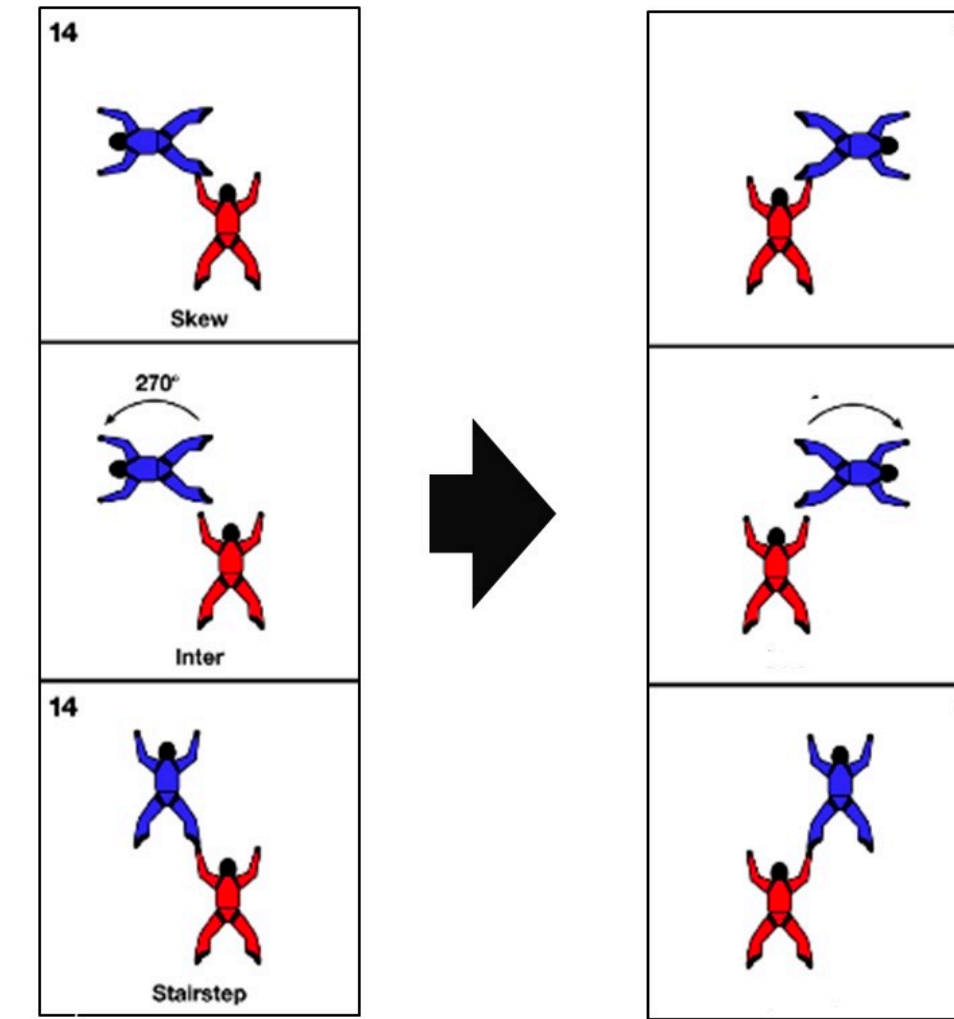
모든 종목은 IPC의 규칙을 기반으로 하나 다음 목록은 제외한다.

1. 모든 포메이션 종목에 Mirror Imaged 는 적용되지 않는다.
예제1) Mirror Imaged 는 적용하지 않으므로 좌측의 포메이션은 우측으로 대체될 수 없다.

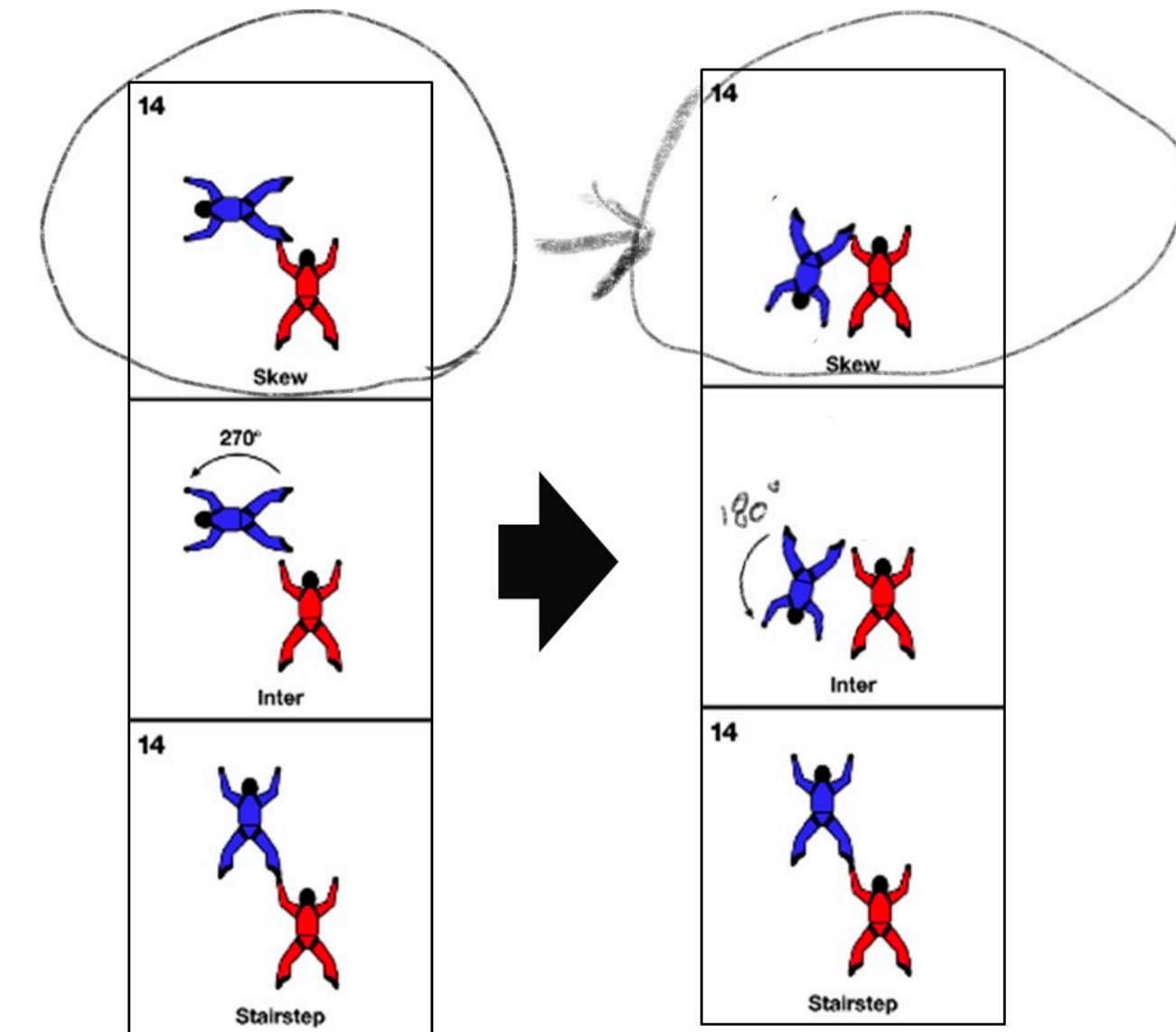
2. 모든 포메이션 종목의 시작은 첫포인트를 기록하는 시점이다. (포인트 후 그림이 떨어지는 시점이 아니다.)

3. 블락시퀀스 중 포메이션이 흐트러질 수 있으나 규칙내에서의 그림은 인정된다. 예제2) 우측의 예 처럼 좌측의 참가자의 포메이션이 정확히 90도 각이 아닌 상태의 그림 또한 포인트로 인정된다.

예제1)



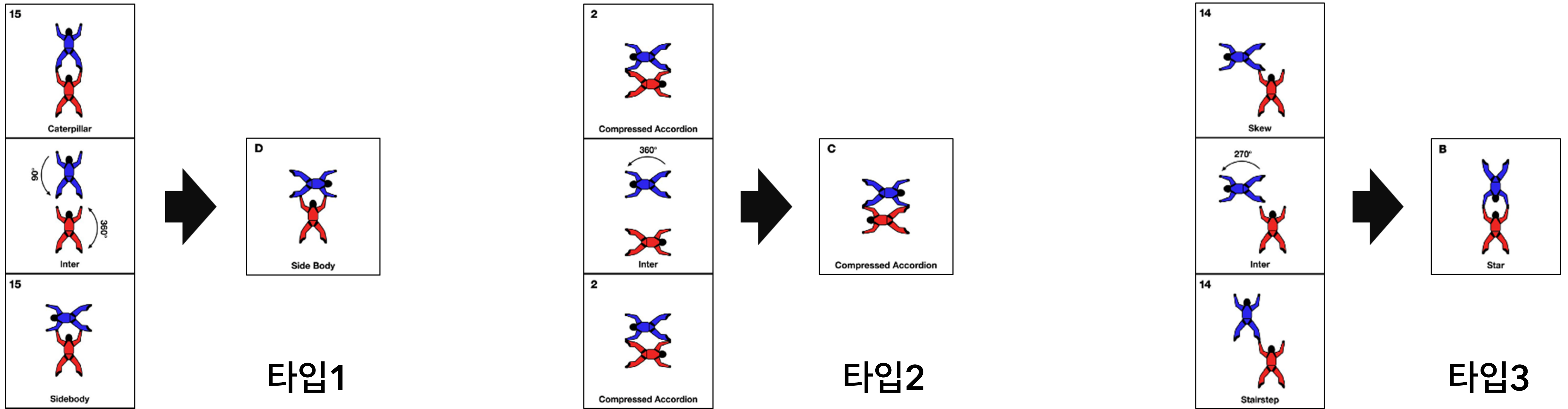
예제2)



2.FORMATION 2-WAY

경기시간 : 1분/첫포인트 후 35초 동안의 포인트만 점수 인정

- 1.각 라운드는 추첨에 의해 결정되며, 결정된 다이빙 풀에 대한 포메이션을 경기 시간내에 가장 많이 득점한 팀이 우승 한다.
- 2.각 팀은 경기의 시작을 위한 첫 포인트,정확한 포메이션을 심사위원이 명확하게 알 수 있게 형성해야 하며 심사위원이 확인할 수 없을시에는 점수 인정이 되지 않는다.
- 3.각 블락과 랜덤 포메이션 사이에는 토탈 세퍼레이션(전체 분리)이 필요하다.
- 4.각도가 표시 되는 경우, 표시된 방향으로 회전을 해야하며 표시된 각도를 판단 하는 기준은 비디오 판독에 의해서 결정된다.
- 5.포메이션 포인트당 1점을 획득하게 되며, 포메이션 누락은 득점 된 총점에서 각 누락 당 3점이 차감 된다.
- 6.동점시 각 라운드별 점수가 높은 팀이 우선이 되고, 라운드별 점수가 같을 경우 사용되지 않은 나머지 타입으로 재경기 후 결정하게 된다.
- 7.어깨 아래부터 손까지, 골반 아래부터 발까지 그립이 가능하다.
- 8.블락 동작 수행중 네트에 닿을시 수행 후의 포인트는 인정되지 않는다.



1. 각 라운드에서의 블락과 랜덤은 별개로 같은 인원이 같은 색깔의 위치가 아니어도 무관하다.

ex) 타입1에서 15의 빨간 인원은 D의 파란 인원이 될 수 있다.

2. 다이브풀에 보여지는 방향으로 그림을 해야한다.

ex) D의 그림은 오른쪽발과 오른쪽팔 그림이 적용되어야 한다.

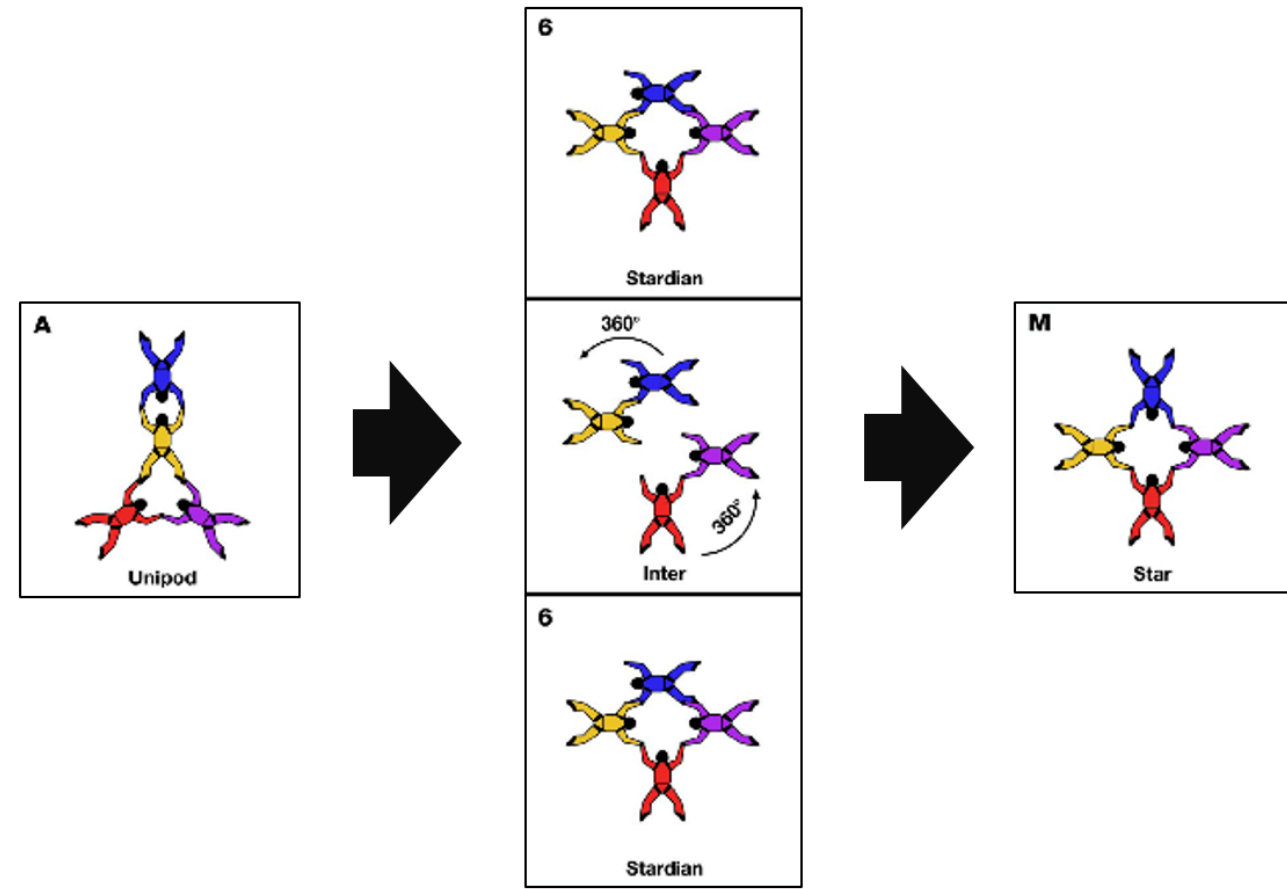
(왼쪽팔 왼쪽다리 그림은 포인트 인정이 되지않는다.)

3. FORMATION 4-WAY

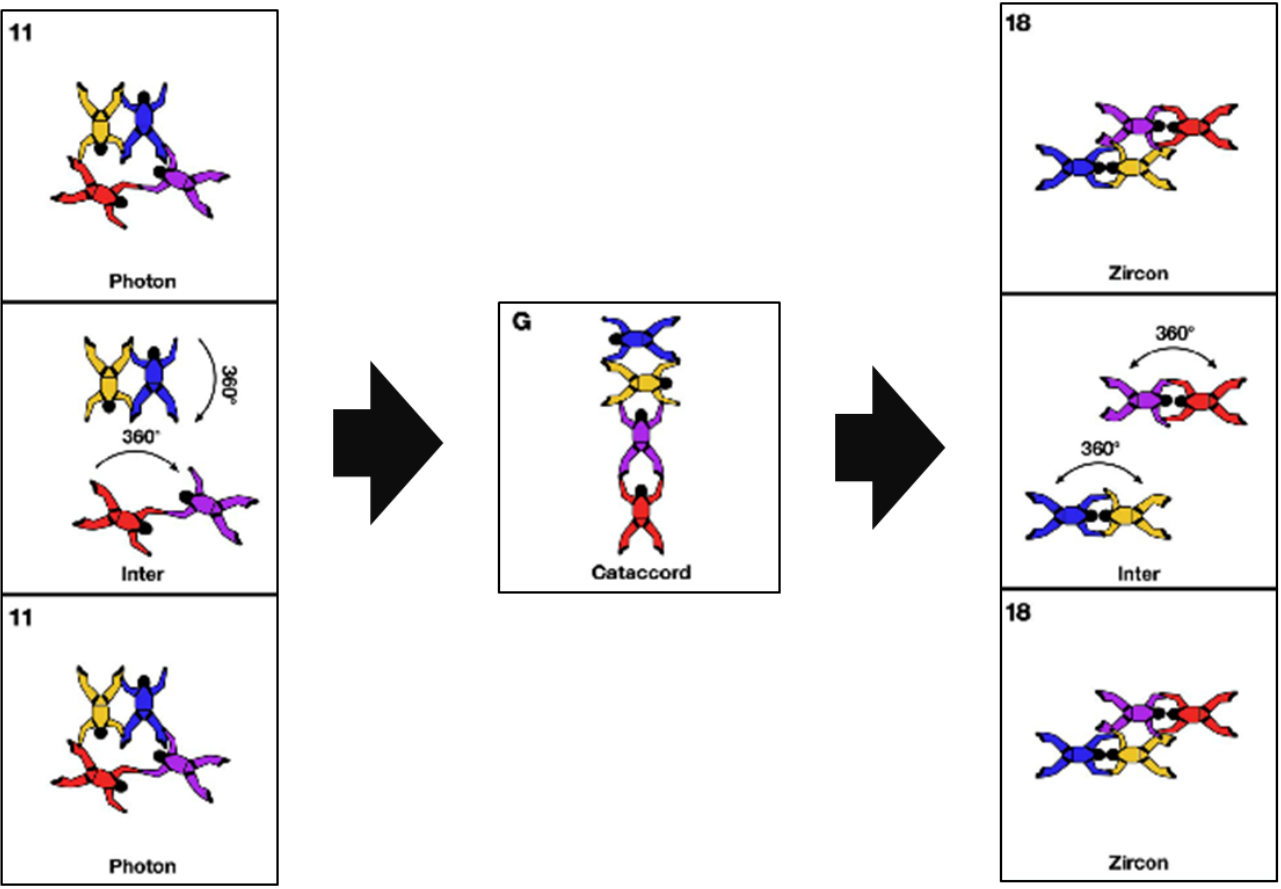
경기시간 : 1분/첫포인트 후 35초 동안의 포인트만 점수 인정

1. 각 라운드는 추첨에 의해 결정되며, 결정된 다이빙 풀에 대한 포메이션을 경기 시간내에 가장 많이 득점한 팀이 우승 한다.
2. 각 팀은 경기의 시작을 위한 첫 포인트, 정확한 포메이션을 심사위원이 명확하게 알 수 있게 형성해야 하며 심사위원이 확인할 수 없을시에는 점수 인정이 되지 않는다.
3. 각 블락과 랜덤 포메이션 사이에는 토탈 세퍼레이션(전체 분리)이 필요하다.
4. 각도가 표시 되는 경우, 표시된 방향으로 회전을 해야하며 표시된 각도를 판단 하는 기준은 비디오 판독에 의해서 결정된다.
5. 블락 시퀀스가 진행되는 동안에는 다른 하위 그룹간의 컨택은 허용된다.
6. 포메이션 포인트당 1점을 획득하게 되며, 포메이션 누락은 득점 된 총점에서 각 누락 당 3점이 차감 된다.
7. 동점시 각 라운드별 점수가 높은 팀이 우선이 되고, 라운드별 점수가 같을 경우 사용되지 않은 나머지 타입으로 재경기 후 결정하게 된다.
8. 어깨 아래부터 손까지, 골반 아래부터 발까지 그림이 가능하다.
9. 블락 동작 수행중 네트에 닿을시 수행 후의 포인트는 인정되지 않는다.

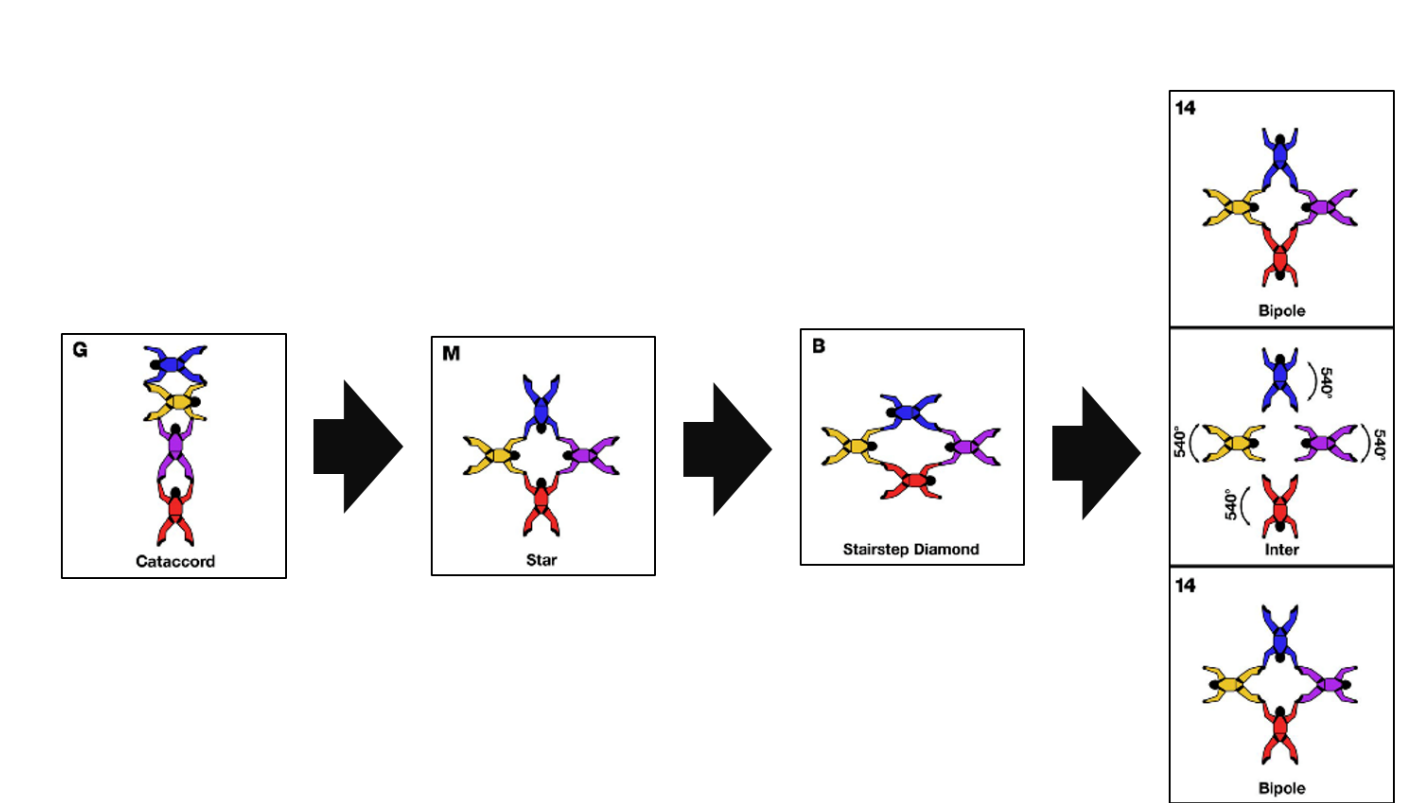
타입1



타입2



타입3



1. 각 라운드에서의 블락과 랜덤은 별개로 같은 인원이 같은 색깔의 위치가 아니어도 무관하다.

ex) 타입1에서 A의 빨간 인원은 6의 파란 인원이 될 수 있다.

2. 각 라운드에서의 블락에서 랜덤으로 랜덤에서 블락으로 변경될 때에는 토탈 세퍼레이션이 필요하다.

ex) 타입2에서 11이 끝난 후 G로 넘어갈 때에는 모든 그림이 해제된 후 다시 포메이션을 완성해야 한다.

3. 화살표가 표시된 방향으로만 회전이 가능하다. 단, 양방향으로 표시된 경우 어느방향으로도 회전이 가능하다.

4. 다이버풀에 보여지는 방향으로 그림을 해야한다.

ex) G의 보라색 인원은 노란색인원의 오른팔 오른다리 그림을 해야한다.

*토탈 세퍼레이션 : 모든 그림이 해제되어 있는 상태

4.DYNAMIC 2-WAY

경기시간 : 90초/ 윈드 터널 진입시 시작, 다이브풀 3회 반복 후 윈드 터널 퇴장시 종료

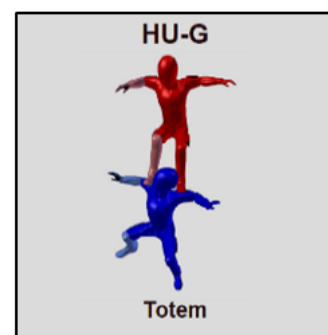
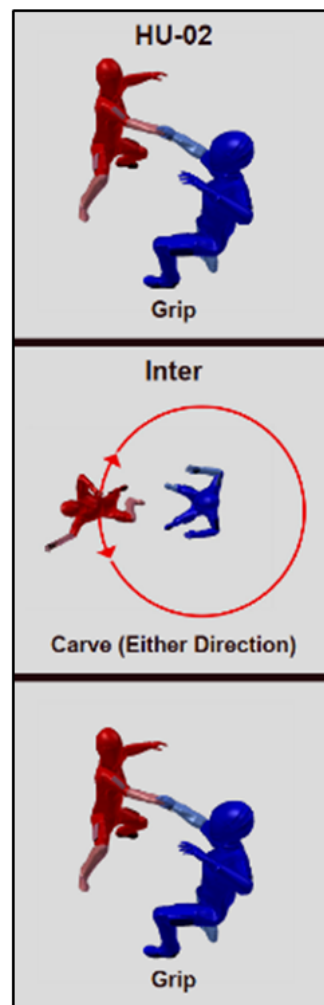
- 1.참가팀 중 감점 요소가 적용된 후 가장 빠른 시간을 얻는 팀이 우승한다. 감점 요소를 적용한 후 총 시간이 경기시간을 오버할 경우 실격처리한다.
- 2.스네이크 시 사이드라인을 정확히 넘어야 한다. 버스트 시 (5초 추가)
ex)신체의 나머지 부분은 통과하였지만 손은 통과하지 않은 경우
- 3.버티컬 시 사이드 링의 중앙부에 신체가 닿지 않아야 한다. 버스트 시 (5초 추가)
- 4.버티컬 시 1번 참가자가 항상 먼저 사이드 라인을 지나 시작/끝을 해야한다. 버스트 시 (5초 추가)
ex)순서가 바뀌는 경우, 1번 참가자가 먼저 동작을 취하는 경우
- 5.센터라인을 지날 수 있으나 시작과 끝은 올바른 쪽에 있어야 한다.
- 6.참가자가 와이어 네트 위에 떨어지거나 유리벽에 닿는 등의 무질서로 인하여 루틴을 행할 수 없으면 5초 추가되며, 다음 순서로 계속 진행할 수 있다.

5.VFS 2-WAY

경기시간 : 1분/윈드 터널내에서 두 참가자의 발이 모두 떨어지는 순간부터 시작, 시작 후 35초 동안의 포인트만 점수 인정

- 1.각 라운드는 추첨에 의해 결정되며, 결정된 다이빙 풀에 대한 포메이션을 경기 시간내에 가장 많이 득점한 팀이 우승 한다.
- 2.각 팀은 경기의 시작을 위한 첫 포인트,정확한 포메이션을 심사위원이 명확하게 알 수 있게 형성해야 하며 심사위원이 확인할 수 없을시에는 점수 인정이 되지 않는다.
- 3.각 블락과 랜덤 포메이션 사이에는 토탈 세퍼레이션(전체 분리)이 필요하다.
- 4.각도가 표시 되는 경우, 표시된 방향으로 회전을 해야하며 표시된 각도를 판단 하는 기준은 비디오 판독에 의해서 결정된다.
- 5.포메이션 포인트당 1점을 획득하게 되며, 포메이션 누락은 득점 된 총점에서 각 누락 당 3점이 차감 된다.
- 6.동점시 사용되지 않은 나머지 타입으로 재경기 후 결정하게 된다.
- 7.블락 동작 수행중 네트에 닿을시 수행 후의 포인트는 인정되지 않는다.

타입1

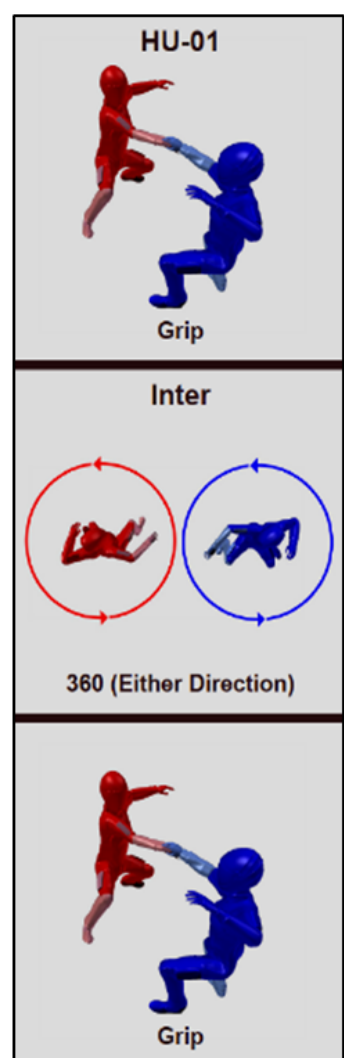
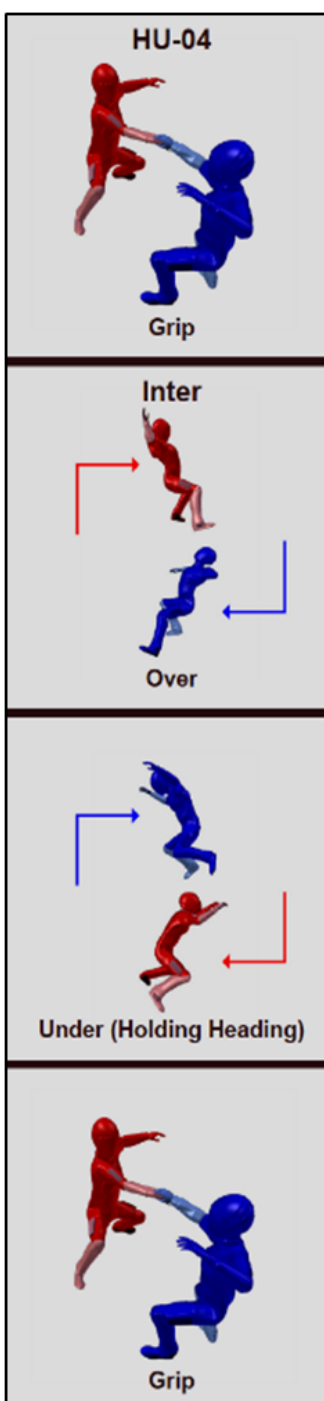


1. 각 라운드에서의 블락과 랜덤은 별개로 같은 인원이 같은 색깔의 위치가 아니어도 무관하다.

ex) 타입1에서 HU-02의 빨간 인원은 HU-G의 파란 인원이 될 수 있다.

2. 화살표가 표시된 방향으로만 회전이 가능하다. 단, 양방향으로 표시된 경우 어느 방향으로든 회전이 가능하다.

타입2



*Holding heading : 보는 방향을 유지하다

*Either Direction : 어느 방향이든 가능하다

6.SOLO FREE STYLE

경기시간: 60초/ 오케이 사인 후 20초의 대기시간이 주어지고 대기시간후 60초 퍼포먼스, 60초 후 종료

- 1.참가 순서는 추첨에 의해서 결정되며, 60초 동안 참가자는 자신이 준비한 자유 루틴을 수행하고 3개의 필수 루틴은 자유 루틴내에 포함되어야 한다. 퍼포먼스의 시간은 기준 시간에서 5초 내외를 넘지 않는다.
- 2.참가자는 대회가 시작되기 최소 48 시간 전에 반드시 라운드 순서 및 자유 루틴에 대한 비디오를 음악없이 심사위원에게 제출 하여야 한다. 참가자는 선택적으로 루틴에 대한 부가적인 설명을 제출할 수 있다.
(윈드 터널 정면에서 터널이 다 보여서 모든 동작이 보일 수 있도록 촬영한다.)
- 3.제출된 루틴과 동일하게 동작 표현을 해야하며, 정확한 순서와 동작은 심사에 지대한 영향을 끼친다.
- 4.여러 높은 난이도 요소의 조합은 어려움을 더욱 증가시키며 참가자들의 적절한 난이도 선택은 때때로 움직임을보다 쉽고 부드럽게하는 효과를 가질 수 있다.

필수 루틴 1

360도 BARREL ROLL STALL

- 첫 부분에 참가자가 헤드 다운 자세에서 몸의 등쪽을 심사위원에게 보입니다
- 참가자가 심사위원을 바라보며 벨리 자세를 합니다
- 360 ° 배럴 롤, 다리를 쪽 편채로 레이아웃 포지션을 하고 심사위원을 향한 방향이 바뀌거나 흔들리지 않고 수행되어야 합니다
- 배럴 롤은 동일한 레벨을 유지하고 비행 실 중앙에 있어야합니다
- 배럴 롤은 어느 방향 으르든 수행 할 수 있습니다 (좌,우)
- 무릎을 똑바로 편채로 레이아웃 위치를 전체 시퀀스에서 유지해야합니다.
- 배럴 롤 후 참가자가 위로 올라가 등을 심사위원에게 보이는 헤드 다운 자세로 돌아갑니다

필수 루틴 2

TUCKED SINGLE BACK LOOPS

- 시작과 끝에서 참가자는 심판을 바라본 방향으로 벨리 포지션 이어야 합니다.
- 무릎을 잡고 있는 자세에서 백 루프를 수행해야 합니다.
- 흔들림없이 방향이 바뀌지 않고 루프가 수평 축 주위에 있어야합니다.
- 루프가 매끄러워야 합니다.
- 플라이존에서 전체 시퀀스가 동일한 레벨을 유지해야합니다

필수 루틴 3

MANNA'S SPACE LAB

- 시작과 끝에서 참가자는 헤드 업 자세에서 신체의 측면을 심사위원에게 보여야 합니다.
- 상체의 가로 축으로 360° 백 루프가 수행됩니다.
- 백 루프 동안 수평 튜브 내부를 걸어 다니는 것 처럼 4 단계가 수행됩니다.
- 4 단계는 원활하게 수행되어야 하고 백루프 자세를 흔들림 없이 균등하게 실행 해야 합니다.
- 루핑 동작은 기울어짐 또는 방향 변경없이 수평 축을 중심으로 유지되어야합니다.