

Dynamic Solo Speed

Traduit depuis : Wind Games 2020

Exemples vidéo :

<https://vimeo.com/windoor>

1.Règles des Speed Rounds

1.1 Les participants volent la séquence aussi vite qu'ils peuvent pour 1 page et ensuite sortir du tunnel.

1.2 La séquence consiste d'un tirage au sort de : 1 ligne – 1 layout – 2 moves (toutes les lignes, layouts et moves se trouvent dans la description et le lien vidéo ci-dessus)

1.3 Le temps commence quand le participant entre dans le tunnel.

1.4 Le temps s'arrête quand le participant sort du tunnel.

2.Bust (pénalité)

2.1 Quand le corps entier du participant ne passe pas la ligne prévue.

2.2 Quand n'importe quelle partie du corps passent à travers le cercle pendant chaque layout.

2.3 Quand n'importe quel ligne, layout ou move ne sont pas exécuté correctement.

2.4 Les participants peuvent seulement « busté » une fois pour chaque ligne, layout ou move de chaque séquence.

2.5 Tout les busts encours une pénalité de 3 secondes.

2.6 Si il n'y a pas de tentative claire à l'exécution de chaque ligne, layout ou move, une pénalité (skip) de 20 secondes sera encouru.

2.7 Si il y a une sortie délibérée du tunnel avant la fin de la séquence, le participant aura une pénalité de 20 secondes pour chaque move omis.

3.Exigences de performance

3.1 La routine imposée consiste à une série de moves tirés au sort par le chef juge.

3.2 C'est la responsabilité du participant de rester dans le champ de vision des juges.

4.Le tirage

4.1 Le tirage au sort sera effectué le matin du début de la compétition, il sera supervisé par le chef juge et le Meet Director.

4.2 La séquence imposée tiré au sort sera constitué de : 1 ligne – 1 layout – 2 moves (les 2 moves seront identiques – le 1er sera exécuté dans la zone 1 et le 2e dans la zone 2 des règles du « D2W »).

5.Procédure d'entrée

5.1 Le tunnel sera réglé à la vitesse correct pour le round (vitesse décidée par le participant)

5.2 Quand la vitesse sera réglée le participant pourra confirmer au spotter. Et alors le chronomètre commencera dès le moment où le participant entre dans le tunnel.

5.3 Le round sera terminé dès le moment où le participant sort du tunnel.

Lignes

- 1.Head Down inface snake
- 2.Head Up inface snake
- 3.Head Up switching snake
- 4.Head Down switching snake
- 5.Head UP mixed snake
- 6.Head Down Mixed Snake
- 7.Head Down inface 360
- 8.Head Up inface 360

- Le Solo Speed consiste à une page : 1 ligne, 1 layout et 2 moves (les moves sont les mêmes) le premier à la place du N°1 et le deuxième à celle du N°2.

Layouts

- 1.Back Layout
- 2.Bottom loop
- 3.Classic
- 4.Butterfly
- 5.Bottom loop 360
- 6.Layout 360

- Au début du layout le participant doit passer la « centre line » et se trouver à la place du N°1 (règles D2W)

- À la fin du layout et au commencement du premier move, le participant doit se trouver à la place du N°1.

Moves

- 1.Head Down Inface circles
- 2.Head Up inface circles
- 3.Head Down Shuffle
- 4.Head UP shuffler
- 5.Mix shuffler
- 6.Mix circles
- 7.Reversed mix circles

- Pour le deuxième move, tout dépend comment le premier move finit (par exemple si le participant finit en position tête en haut, il devra effectuer une transition et finir tête en bas avant de commencer le connecteur et passer la « centre line » pour finir à la place du N°2)

- Si le participant finit tête en bas il devra effectuer un « bottom loop » (finir tête en bas avant de commencer le connecteur et passer la « centre line »), et effectué un deuxième « bottom loop », avant le deuxième move.

- Si le participant finit le premier move tête en haut et commence le deuxième tête en bas, il faudra effectué la transitions tête en bas, ensuite passer la centre line puis effectué

un « bottom loop » avant de commencer le deuxième move.

- À la fin du deuxième move, le participant doit finir tête en bas à la place du N°2, avant de toucher ou passer la centre line pour ensuite sortir du tunnel.

- Pour la sortie, Si le participant finit tête en haut après le deuxième move, il devra effectué un layout et passer directement au-dessus du cercle.

Si le participant finit tête en bas, il devra effectué un bottom loop, pour finir tête en bas à la place du N°2 et ensuite passer directement au-dessus du cercle.

Contact & Info

- oli@realfly.ch

- fred@realfly.ch