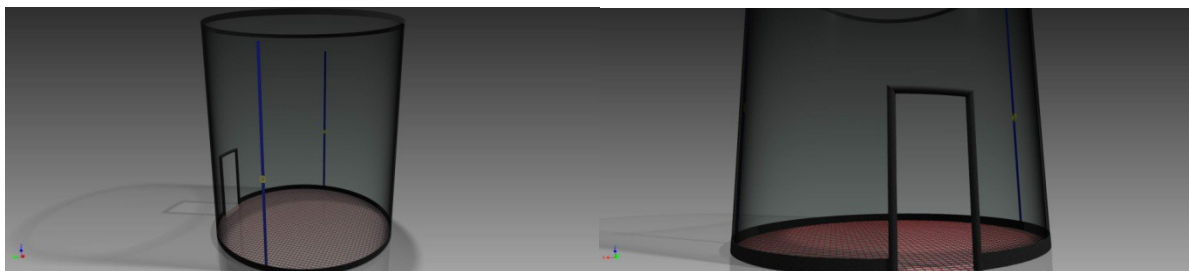
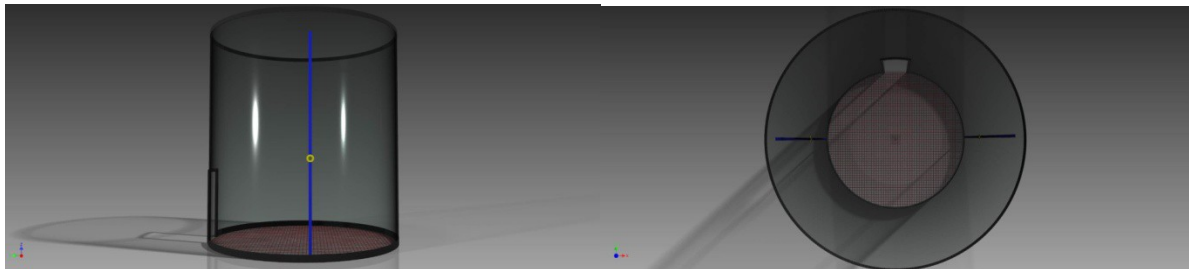
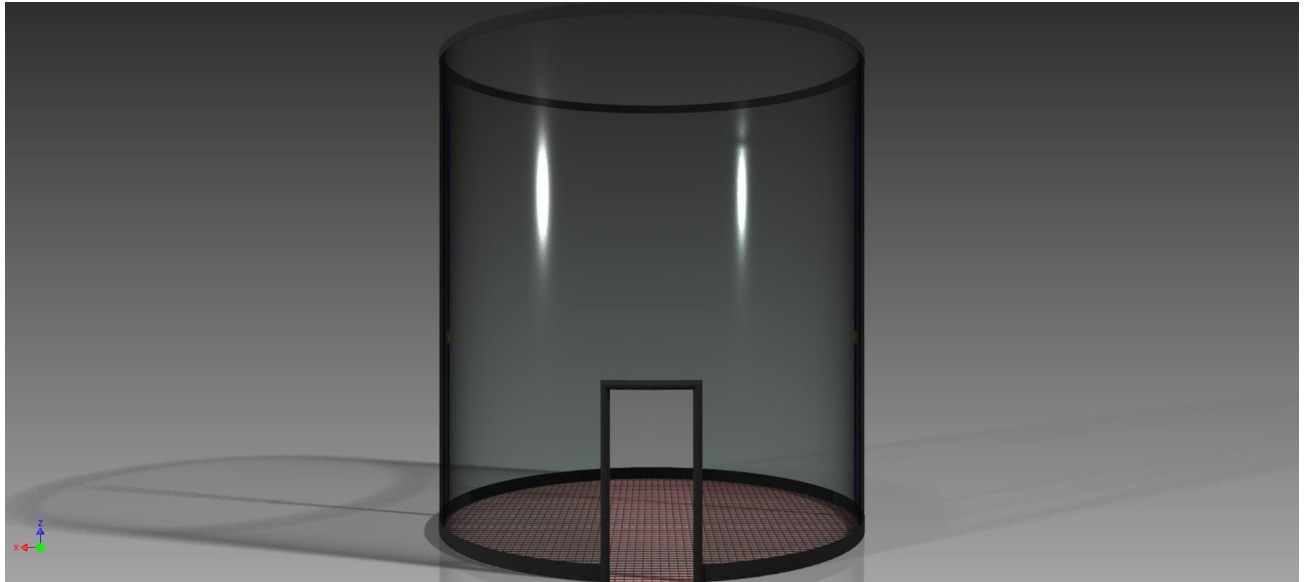


Dynamic Freefly

1.Rész Part 1

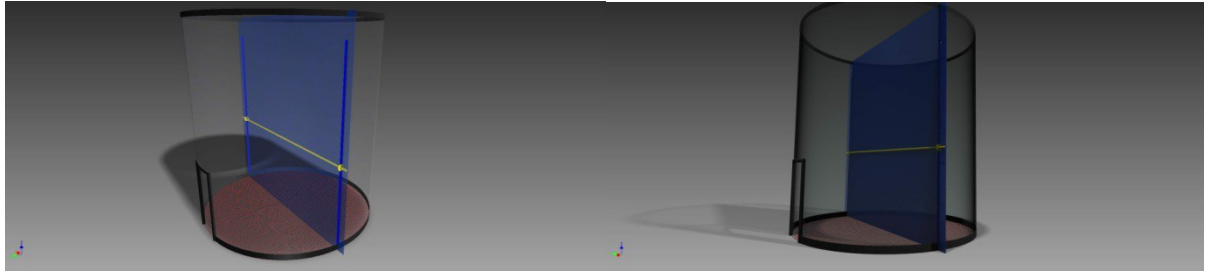
A PÁLYA The Track



A Dynamic pálya egy a szélesatorna belsejében kialakított virtuális 3d szlalom pálya.
A tér alapvetően egy síkkal és egy tengellyel van szét darabolva.

Dynamic track is a virtual 3D slalom track set up inside the wind tunnel.

The space is basically split up by a plane and an axis.



Fontos, hogy ezek a térelválasztók belül nem látszanak, hanem az üvegen elhelyezett jelzések jelzik pozíciójukat.

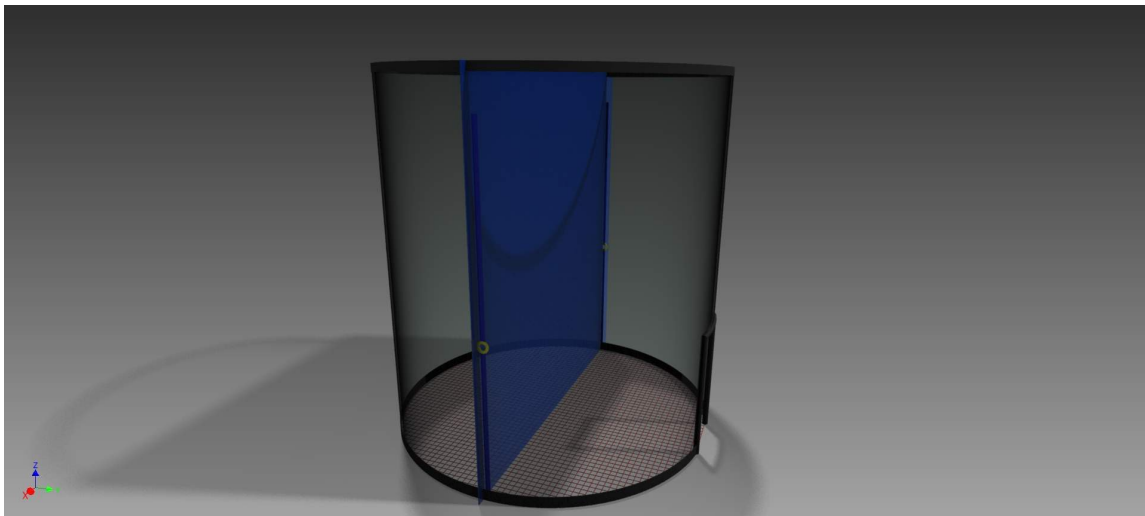
It is important that these partitions may not be visible inside, but their positions are marked by signs on the glass.

A sík: általában az ajtó síkjával párhuzamos függőleges sík, ami a teret két egyenlő részre osztja, tehát áthalad a csatorna középpontján.

Jelzése: két függőleges jól látható vonal, ami az üvegen van elhelyezve ott, ahol a sík metszi az üveget. A sík magassága a széltér tetejéig tart.

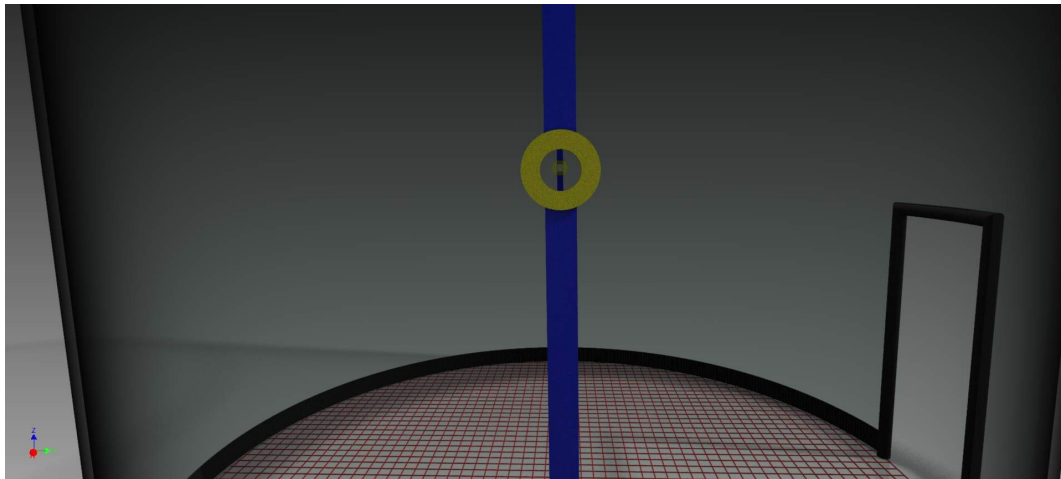
The plane: is a vertical plane generally parallel to the door that divides the space into two equal parts, thus, it passes through the centre of the tunnel.

It is marked by: 2 clearly visible vertical lines placed on the glass, where the plane intersects the glass. The plane reaches up to the top of the wind tunnel.



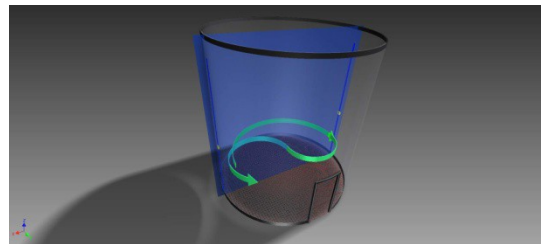
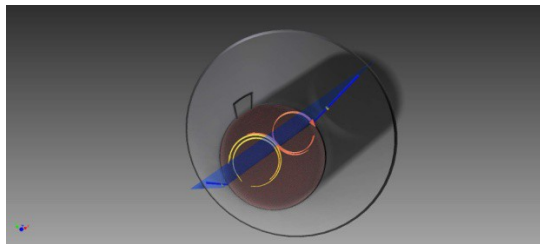
Tengely: a fent említett síkban levő vízszintes tengely, ami 2m magasan van elhelyezve. Jelzése: a síkot jelző vonalakon 2m magasan elhelyezett gyűrű, amin a bírók keresztülnéznek, így látják a tengely vonalát.

The axis: is the horizontal axis placed 2 meters high on the above mentioned plane. It is marked by: a ring located 2 meters high on the lines that mark the plane, through which the judges look to see the line of the axis.



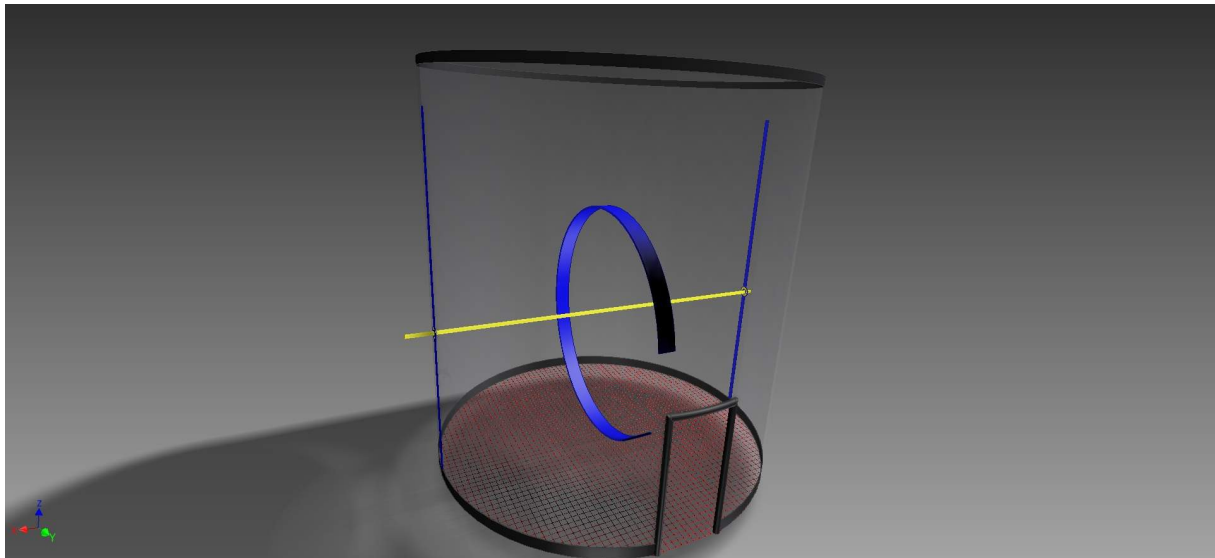
Repülés közben ha az útvonal keresztezi a síkot, akkor a versenyző teste teljes terjedelmében át kell, hogy haladjon a síkon. Ezt a bírók úgy ellenőrzik, hogy a vonal mögött ülve figyelik a repülést, és amennyiben valaki nem halad át teljesen a síkon, úgy büntető időt adnak a csapatnak. A sík a lines és moves mozgásoknál mérvadó.

When the diver's path crosses the plane, the whole of his body needs to pass through the plane. The judges can check this by watching the dive from behind the line, and if anyone fails to cross the plane completely, they add penalty minutes for the team. The plane is relevant for the *lines* and *moves* movements.



A tengely a layout mozgásnál meghatározó, amikor a vízszintes tengelyt függőlegesen kell körbepülni, a tengely érintése nélkül. Amennyiben a bíró a gyűrűkön átnézve a versenyző bármely testrészét meglátja, úgy a csapat büntető időt kap.

The axis is relevant for *layout* movements, when the diver needs to fly around the horizontal axis vertically, without touching the axis. When looking through the rings, the judge notices any bodyparts of the contestant, the team gets penalty minutes.



A Következő részben a mozgások következnek
The types of movements are explained in the following part.

Írta:
Written by:

Verebes Gábor
SzélcSATORNA oktató
+36 30 945 80 81
verebesgabi@mbse.hu