Vedlegg 8

NYGEBYNNER FS

1. HENSIKTEN MED KONKURRANSEN

- Å gi nyutdannede fallskjermhoppere anledning til å konkurrere på sitt nivå.
- Å utvikle nye hoppere til konkurransegrenene FS og FF.
- Å gi dommere flere konkurranser å dømme.
- Å gi erfarne hoppere mer instruksjonserfaring.

2. ØVELSER

2.1 De obligatoriske hoppene er utarbeidet av Konkurransekomiteen i samarbeid med Landslaget.

2.2 Konkurransen består av 5 obligatoriske (O) og 2 frie (F) runder.

2.3 Hopprekkefølge for konkurransen må være: O-O-F-F-O-O-O

2.4 De frie rundene dømmes på samme måte som artisktisk freefly.

3. REGLER

3.1 Laget kan ha 4 medlemmer, inklusive 1 reserver, men bare 3 som hopper i hver omgang i en konkurranse.

3.2 Av de 3 som hopper i samme omgang kan en av deltakerne ha deltatt ubegrenset antall ganger i NM, mens de «2 nybegynnerne» ikke kan ha vært deltaker i NM tidligere. Den erfarne hopperen må være kameraflyger.

3.3 Det stilles krav om max 150 hopp før konkurransestart for hver av de 2 «nybegynnerne», da dette primært er en klasse for nye konkurransehoppere. Kun hoppere med A- og B lisens har rett til å delta i denne konkurransegrenen i NM. Hoppere med A-lisens må ha hatt en FS utsjekk.

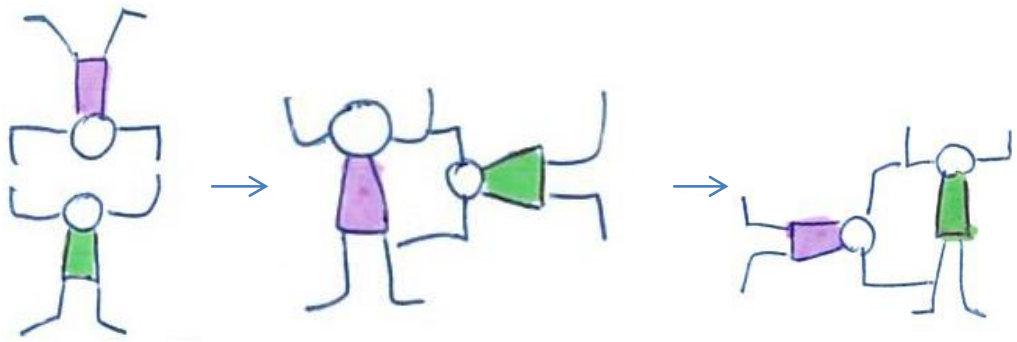
Obligatoriske sekvenser – Nybegynner FS/FF

De obligatoriske rundene består av de sekvensene for hvert hopp som er beskrevet nedenfor, og når sekvensen er ferdig repeteres den. Utsprangshøyde er 12500 ft, og arbeidstiden er på 45 sekunder. Arbeidstiden starter når første hopper forlater flyet. Det gis poeng for hver korrekt formasjon.

Første obligatoriske runde (Runde 1)

FS: stjerne – sidebody - sidebody

Det gis tilleggspoeng dersom utøverne tar en stabil stjerne exit.



Andre obligatoriske runde (Runde 2)

FF. Exit uten grep – stjerne – salto -stjerne - salto

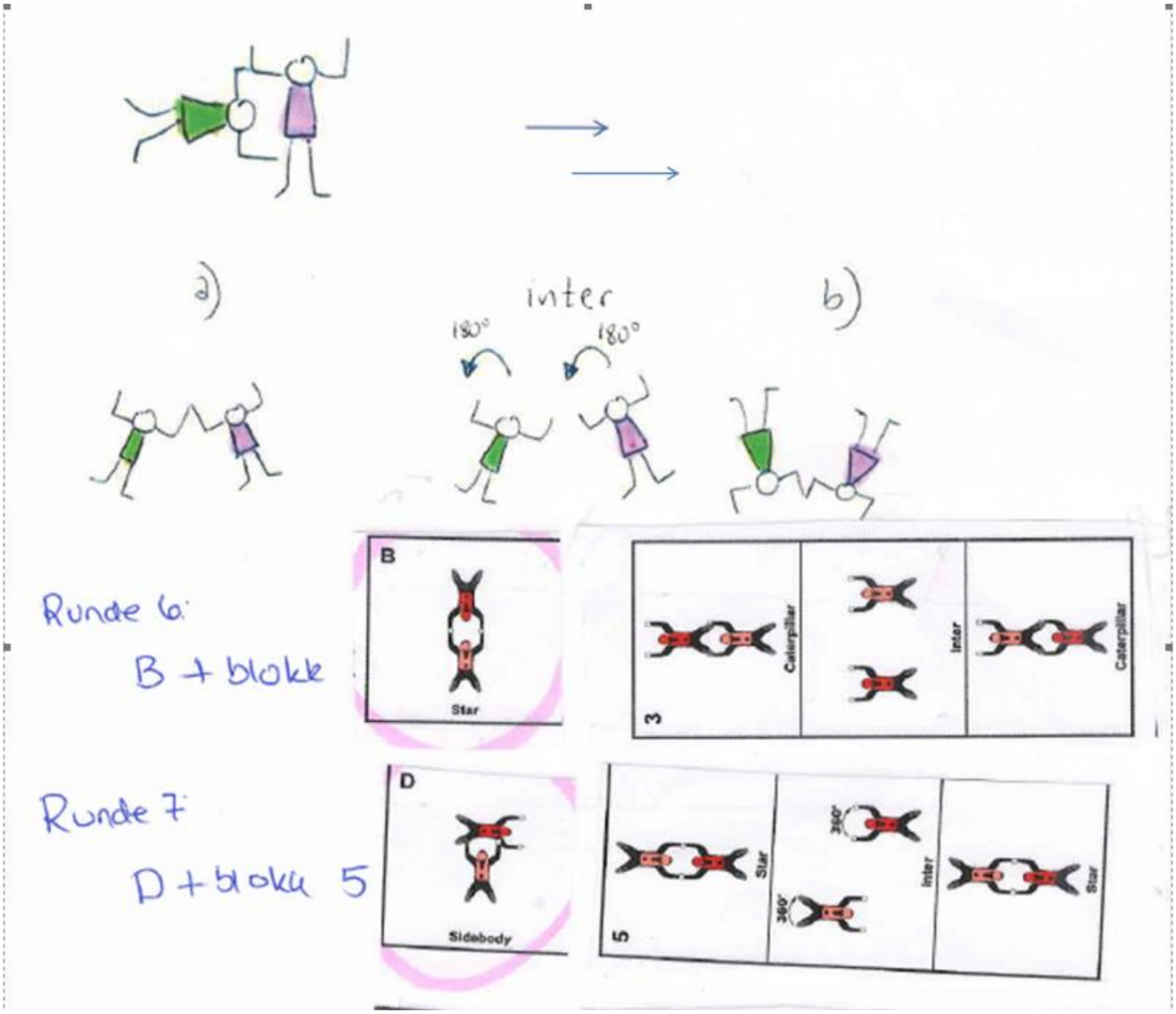
Utøverne exiter uten grep i hverandre Bygge stjerne

1. Bryte alle grep, utøver 1 tar baklengs salto
2. Bygge ny stjerne
3. Bryte alle grep, utøver 2 tar baklengs salto

Tredje obligatoriske runde (Runde 5)

FS: sidebody – line – line

Det gis tilleggspoeng dersom utøverne tar en stabil sidebody exit.


a)
inter
180°
180°
b)
Runde 6:
B + blokk
B
Star
Caterpillar
inter
Caterpillar
3
Runde 7:
D + blokk 5
D
Sidebody
360°
Star
360°
inter
Star
5