CHAMPIONNAT DE FREE FLY

DE LA LIGUE DE PARACHUTISME DES PAYS DE LA LOIRE

Edition 2015

REGLEMENT « FREEFLY Bi4 »

Lieu : **Parachutisme Laval**
Date :09/10 mai 2015
Nature : **Compétition Freefly « Bi4 »**
Organisateur : **Ligue des Pays de la Loire**

Article 1 - Définition

La compétition de Freefly bi4 est basée sur un programme spécifique à la ligue des pays de la Loire.

- Les inscriptions, suivant le formulaire d'inscription édité à cette occasion , souhaitées avant le 6 mai 2015.
- Présentation des documents de parachute et validation des inscription le samedi 9 mai **avant 13H00.**
- Les équipes partiront dans l'ordre du tirage au sort.
- Début de compétition avec briefing et tirage au sort de l'ordre de départ des équipes à **13h00.**
- Départ des sauts compétition à **13h30.**
- Les sauts seront à régler par chèque à l'ordre de la Ligue de Parachutisme des pays de la Loire ou en espèce , à l'exclusion de règlement par carte . Les compétiteurs prendront leur disposition au préalable pour être en mesure de régler en fin de séance.
- **Les chèques vacance sont acceptés**

Article 2 – Classements

La compétition de Freefly fera l'objet d'un classement. Un titre de « Champions des Pays de la Loire » sera attribué à l'issue de cette compétition .

Article 3 - Catégories - Compositions

3.1L'inscription à la compétition Freefly « Bi4 » est conditionnée par la détention du module « tête en haut » du brevet fédéral B4 (brevet fédéral Bi4). Les compétiteurs titulaires du brevet fédéral B4 peuvent également s'inscrire. Toutefois, les performers ayant le B4 ne pourront pas constituer une

équipe avec un autre performer B4, il devra faire une équipe avec un performer titulaire uniquement du Bi4.

3.2 Les équipes sont composées de deux performers et leur vidéoman,a défaut un vidéoman fourni par la ligue.

3.3 Double appartenance : seul le vidéoman peut concourir dans d'autre équipes

Dans ce cas, il devra disposer si possible de deux parachutes et assumer parfois un délai rapide entre 2 manches. Il prendra ses dispositions auprès du responsable de l'avionnage pour organiser sa double appartenance.

Article 4 - Programmes - Nombre de sauts

4.3.1 La compétition comprend 6 manches.

Elles s'enchaînent avec 6 sauts de points de vitesse imposés établis au préalable.

4.3.2Définition des éléments de sauts :

Prise : Un contact marqué reconnaissable d'une (des) main(s) d'un performer sur une partie spécifiée du corps de l'autre performer, réalisé de manière contrôlée.

Appontage : Un contact marqué reconnaissable d'un (des) pied(s) d'un performer sur une partie spécifiée du corps de l'autre performer, réalisé de manière contrôlée.

Les sauts de points de vitesse imposés prendront la forme d'un enchaînement de figures imposées sous forme de points de vitesse. Chaque saut est basé sur 3 figures imposées. Certaines de ces figures sont issues du programme fédéral de Freefly et d'autres sont des figures définies pour la compétition de la ligue des Pays de la Loire.

Les figures imposées issues du règlement fédéral sont : Escalier, Chain, Etoile et Satellite (Voir annexe)

Les figures crées pour la compétition de la ligue sont dénommées par un numéro. Ces figures sont détaillées dans l'annexe 1 du présent règlement.

Les trois figures seront réalisées dans l'ordre et répétées durant le temps imparti.

Temps de travail : 40s

Saut 1	Saut 2	Saut 3	Saut 4	Saut 5	Saut 6
étoile	satellite	Grip pied	escalier	chain	Grip main
Grip pied	escalier	chain	étoile	totem	satellite
360°	totem	loop	Grip main	360°	loop

4.3.3Le jugement des sauts :

Sortie : Une sortie accrochée est autorisée.

Chaque figure correctement réalisée, contrôlée et clairement présentée aux juges, recevra 3 points. Toute figure ne répondant pas aux critères ci-dessus ne recevra pas de point. Toute figure délibérément omise ne recevra pas de point et se verra affectée d'une pénalité de 2 points (-2). Le nombre de points du saut sera la somme algébrique des points et pénalités. La conversion des points en notes se fera comme indiqué ci-dessous :

Cotations des Figures sur 3 points,3 figures par block :

0 : La figure n'est pas réalisée, ou non visible
0,5 pt : La figure n'est pas maîtrisée, ou n'est pas terminée
1pt : La figure est réalisée, mais les inerties, les niveaux **et** les axes ne sont pas contrôlés.
1,5pt : La figure est réalisée, mais les inerties, les niveaux **ou** les axes ne sont pas contrôlés.
2 pts : La figure est bien réalisée mais les axes ne sont pas respectés
3 pts :La figure est parfaite

points	0	1	2	3	4	5	6	7	*8*	*9*	10	11	12	13
notes	0	0,6	2,0	3,1	3,9	4,6	5,2	5,7	6.1	6,5	6,8	7,1	7,4	7,7

points	14	15	16	17	13	19	20	21	22	23	24	25	26
notes	8,0	8,2	8,4	8.6	8,8	9,0	9,2	9,4	9,5	9,7	9,9	10	10,1

Article 5 - Règlements

Pour des raisons météorologiques ou techniques, le directeur de la compétition, avec l'accord du chef juge, peut ramener la hauteur de sortie de 4000m à 3000m pour une manche complète. Le temps de travail sera dans ce cas réduit à 30 secondes. En dehors des règles particulières FFP, les règlements et programmes de compétition FAI / CIP 2009 seront appliqués (http://www.fai.org/parachuting/documents)

Article 6 - Ressauts

Un ressaut accordé à la suite d'un dysfonctionnement du matériel vidéo chute, sera à la charge de l'équipe. Un ressaut accordé pour une image non jugeable (météo) sera à la charge de la ligue des Pays de la Loire.

Article 7 - Détermination des vainqueurs

Les membres de l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points dans toutes les manches complètes, au minimum 1, seront déclarés « Champions de la ligue des Pays de la Loire ». Les situations d'égalité, pour les 3 premières places, seront résolues en comparant le meilleur nombre de points obtenus sur une manche.

Article 8 - Définitions - Mouvements (voir annexe 1)

Définition utilisées pour la description des parties du corps, dans les mouvements ci-dessous.

-Cuisse : La partie du corps entre la cuissarde du harnais du parachute et le genou ;

-Jambe : La partie du corps entre le genou et la cheville ;

-Main : La partie du bras après le poignet ;

-Membre inférieur : l'ensemble du membre depuis le harnais du parachute incluant, cuisse, genou, jambe et pied ;

-Bras : La partie du bras comprise entre l'épaule et le coude.

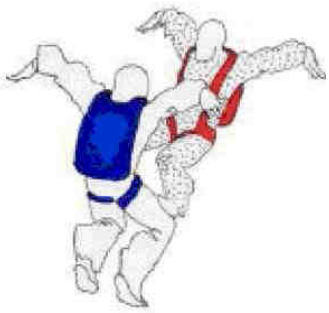
Freefly - Récapitulatif des sauts imposés de point de vitesse - « Freefly Bi4 »

Saut 1	Saut 2	Saut 3	Saut 4	Saut 5	Saut 6
étoile	satellite	Grip pied	escalier	chain	Grip main
Grip pied	escalier	chain	étoile	totem	satellite
360°	totem	loop	Grip main	360°	loop

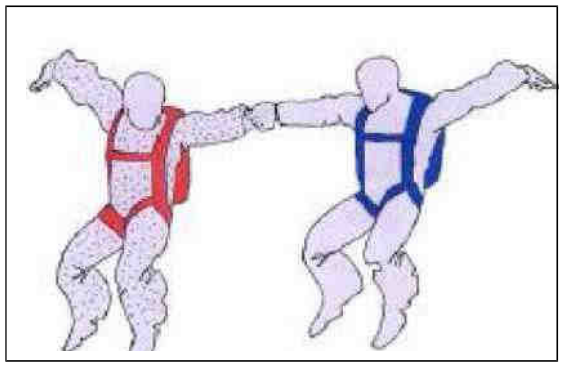
ANNEXE 1

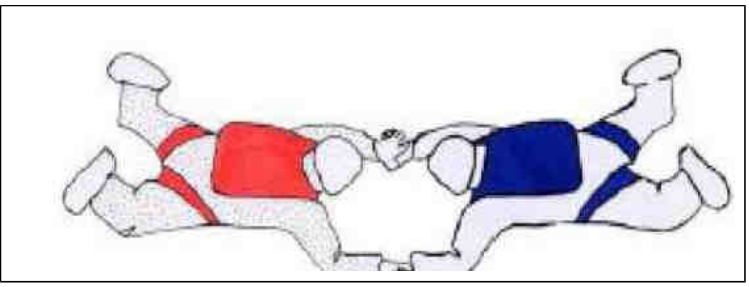
Freefly - Définition des mouvements issus du règlement fédéral N2

L'escalier : Les deux performeurs sont dans une orientation tête en haut. L'un des performeurs réalise un appontage des deux pieds sur les cuisses de l'autre performeur.



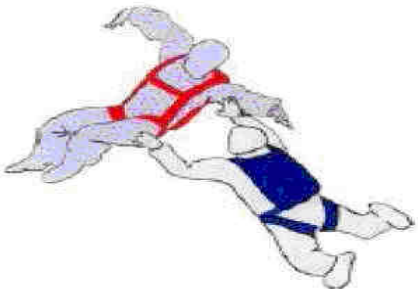
Le Chain : les deux performeurs sont dans une orientation tête en haut, faisant face à la même direction, une prise main è main est réalisée (main droite avec main gauche). Pour les sauts imposés, les deux performeurs sont dans le même plan vertical et au même niveau.





L'Etoile : Les deux performeurs sont dans une orientation horizontal (a plat). Les performeurs réalisent une double prise main à main. (Main droite, main gauche et main gauche, main droite} Pour les sauts imposés, les deux performeurs sont dans le même plan vertical, et au même niveau.

Le Satellite:
Un performeur est dans une orientation horizontale (à plat), l'autre performeur est dans une orientation inversée (sur le dos). Le performeur à plat réalise une prise sur le bras et une prise sur le membre inférieur de l'autre performeur.



Freefly - Définition des mouvements issus du règlement « Freefly Bi4 »

Mouvements grip main

Les 2 performers se font face tête en haut. Ils réalisent une prise. La prise est réalisée de la même main par les deux performers (prise main gauche ou main droite).

Mouvements grip pied

Les 2 performers se font face tête en haut. Ils réalisent une prise. La prise est réalisée par la main d'un des performers sur un des pieds de l'autre performer. Le choix du rôle de chacun des performers est libre. Cependant, ce choix demeure identique tout au long des répétitions.

Mouvements 360°

Les 2 performers se font face tête en haut. Ils réalisent chacun une rotation horizontale de 360°. Le début de la rotation doit être synchronisé. Le point est comptabilisé lorsque les 2 performers se retrouvent dans leur position initiale face à face. Le sens de rotation est libre.

Mouvements loop

Les 2 performers se font face tête en haut. Ils réalisent chacun une rotation de 360° en avant ou en arrière (loop). Le début de la rotation doit être synchronisé. Le point est comptabilisé lorsque les 2 performers se retrouvent dans leur position initiale face à face. Le choix du rôle de chacun des performers est libre. Cependant, ce choix demeure identique tout au long des répétitions.

Mouvements Totem

Les deux performeurs sont dans une orientation tête en haut. Un performeur réalise un appontage pieds sur épaules, un pied de chaque côté de la tête de l'autre performeur. Les performeurs doivent faire face à la même direction lorsqu'ils sont appontés. Le choix du rôle de chacun des performers est libre. Cependant, ce choix demeure identique tout au long des répétitions.