

# COUPE UBINGER 2018

## ORGANISATION ET RÈGLEMENT

Version 1.5 du 25/11/2018



## ORGANISATION

---

Dates :	Samedi 15 et Dimanche 16 Décembre 2018
Lieu :	Aérodrome de Oua Tom
Aéronef :	Cessna 2016 F-GJJY
Directeur Technique :	Jean-Marc Dayde
Directeur de compétition:	Jean-Marc Dayde

## INSCRIPTIONS

Inscription sur place, via facebook ou par email à cepnc1 (at) gmail (point) com.

Participation en équipe constituée ou individuellement.

(Pour le VR2, voir chapitre *Composition des équipes* en bas de page 2)

Pour faciliter l'organisation, merci de vous inscrire pour le Jeudi 13 Décembre.  
(les inscriptions sont tout de même acceptées jusqu'au début de la compétition)

## PROGRAMME

**Briefing** : Samedi 15 décembre, 8 heures du matin (08:00)

- Inscription des équipes
- Briefing terrain et consignes de sécurité
- Tirage au sort des 3 premiers sauts
- Tirage au sort ordre de passage des équipes

**1<sup>er</sup> décollage** : Samedi 15 Décembre, à 9h30.

**Fin de la compétition** : Dimanche 16 Décembre, 16h.

Remise des prix à l'issue.

## EPREUVE DE VOL RELATIF (VR2)

---

### COMPOSITION DES ÉQUIPES

Possibilité de s'engager en équipe préalablement constituée.

Pour les participants n'ayant pas trouvé de partenaire au préalable, les équipes seront tirées au sort au début de la compétition (équipe alors constituée pour toute la durée de la compétition).

Contraintes constitution équipes :

- Au moins 1 caméraman (brevet BPA) par équipe
- Au maximum 1 sautant expérimenté (plus de 400 sauts) par équipe
- Chaque compétiteur ne peut faire partie que d'une seule équipe

### SAUTS

Largage à 3000 mètres minimum.

Temps imparti pour réalisation des figures : 30 secondes.

Compétition sur 5 sauts, validée sur 3 manches.

Epreuve ouverte aux titulaires du brevet B2 uniquement.

### TIRAGE AU SORT

Un tirage au sort est effectué parmi les 6 figures (voir page suivante).

Difficulté croissante :

- Saut 1 : 4 figures, pas d'inter
- Saut 2 : 3 figures + inter 360°
- Saut 3 : 3 figures + inter loop arrière

Les sauts suivants sont tirés au hasard avec les 8 cartes (inter compris)

Un cycle se compose soit de 4 figures, soit de 3 figures + 1 inter.

L'inter ne peut être la première figure du cycle.

Deux (2) des figures tirées seront retirées du chapeau pour le tirage du saut suivant.

### CAMÉRA

1 Caméraman minimum par équipe, qui devra avoir visuel sur l'autre équipier.

Certaines figures imposent donc la position du caméraman, qui est alors indiquée par un © sur le schéma de la figure (chapitre *Liste des figures*).

## JUGEMENT

Le jugement est effectué par le directeur de la compétition où une personne qu'il désignera.

Le chronomètre démarre à la sortie de l'avion, pour une durée de 30 secondes.

Sortie accrochée ou libre au choix. Si sortie accrochée réalisée selon la 1ère figure programmée dans le cycle tiré au sort, le point est comptabilisé.

Toute prise non réalisée ou inter raté se voit pénalisé (point non compté).

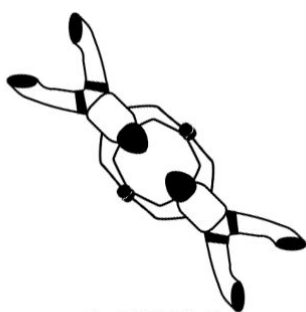
Si erreur dans l'enchaînement des figures (programme non respecté), le comptage est interrompu jusqu'à ce que la figure attendue soit réalisée.

Le classement final s'effectue sur les points cumulés à chaque saut, pour toutes les manches validées. Une manche est validée si tous les compétiteurs ont réalisé le saut ou déclaré forfait.

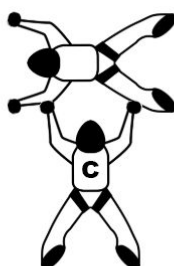
L'équipe gagnante est celle qui cumule le plus de points.

En cas d'ex-aequo, l'équipe ayant réalisée le plus gros score l'emporte. Si toujours ex-aequo, le 2ème plus gros score sera comparé, puis le 3ème, etc.

## Liste des figures



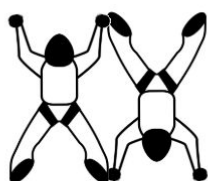
1. ETOILE



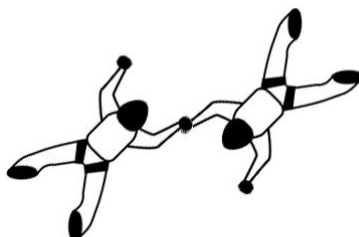
2. VALISE



3. CATERPILLAR



4. ACCORDEON



5. MAIN A MAIN



6. ESCALIER

INTER A : 360°

INTER B : Loop Arrière

# ÉPREUVE DE PRÉCISION D'ATTERRISSAGE

---

## CATÉGORIES

<b>Catégorie</b>	<b>Requis</b>	<b>Manches</b>
<b>Débutant</b>	Non titulaire du B2	4 sauts (2 mini)
<b>Confirmé</b>	B2 et moins de 500 sauts	5 sauts (3 mini)
<b>PA Bibine</b>	Open	1 saut

## JUGEMENT

Pour les 2 premières catégories (débutants et confirmés), l'objectif est de finir avec le moins de points possible.

En cas d'ex-aequo on compare les meilleures performances réalisées.

La mesure du point d'atterrissage est effectuée par le directeur de la compétition ou une personne désignée par celui-ci au moment de l'embarquement.

## CATÉGORIE DÉBUTANTS

La cible en gravier compte pour 0, puis :

- 1 point par mètre jusqu'à 50 m au delà du bord de la cible
- 1 point par 10 mètre au delà de la ligne des 50m.

Pénalités (à l'appréciation du chef juge) :

- 1 genoux à terre : + 1 point
- Fesses / 2 genoux à terre : + 2 points
- Circuit d'atterrissage chaotique : + 3 points
- Evolution à risque (virage bas, décrochage) : +100 points

## CATÉGORIE CONFIRMÉS

Le parachutistes engagés effectuent leur PA lors d'un saut dédié, ou après leur saut de VR pour ceux qui participent également à la compétition de VR2.

Le centre de la cible (carreau de 40 cm de diamètres) compte 0.

On ajoute 1 point par tranche de 30cm, 50cm puis 1m (voir tableau page suivante).

Au delà de la cible en gravier, le nombre de points maximum est comptabilisé (16).

Le directeur de compétition peut disqualifier un compétiteur en cas d'évolution sous voile dangereuse ou tout comportement inapproprié.

Tableau de calcul des points en fonction de la distance depuis le centre de la cible :

<b><i>Distance mini (inclue)</i></b>	<b><i>Maximum (exclue)</i></b>	<b><i>Points</i></b>
0	20	0
20	50	1
50	1m	2
1m	1m50	3
1m50	2m	4
2m	2m50	5
2m50	3m	6
3m	4m	7
4m	5m	8
5m	6m	9
6m	7m	10
7m	8m	11
8m	9m	12
9m	10m	13
10m	11m	14
11m	12m	15
12m	...	16

#### **P.A. BIBINE**

Si la météo et le déroulement de la compétition le permettent, les 2 derniers avions de la séance de Samedi soir sont des sauts de « P.A. bibine ».

Ce saut est ouvert à tous, 10 participants maximum.

Le règlement sera expliqué sur place. Beer is involved.