



Dansk
Faldskærms
Union

C-RÆKKE

BANEFORKLARINGER

MED MÅL OG POINT

+ ALTERNATIVE BANEMÅL TIL
DANISH NATIONALS

Der konkurreres på følgende 4 baner:

- **CIRKEL**
- **FIRKANT**
- **TREKANT**
- **KITING**

På de følgende sider vil der blive gennemgået, hvad målene og pointsystemet er på de forskellige baner, således I har mulighed for at opstille banerne rundt i klubberne.

Dertil er det også specificeret, hvordan det alternativt kan ændres ved Danish Nationals – hvis målene bliver ændret ved en konkurrence, bliver dette meddelt ved Competitors Meeting før start af konkurrencen.

Typisk vil der ved konkurrencer skulle springes 9 runder, som er fordelt på 3 forskellige baner. Der er rotation, således der ikke springes på samme bane i to efterfølgende spring.

Til højre fremgår informationer om vindgrænse, EXIT højder og rækkefølge.

Vindgrænse:

Den anbefalede vindgrænse er 7 m/s – men denne kan ændres og sættes lavere ved konkurrencer. Sker dette, så vil det blive meldt ud på Competitors Meeting.

EXIT højder:

- 1.200 meter for en enkelt springer
- 1.500 meter ved 2-4 springere
- 1.750 meter ved 5 eller flere springere

Det er ikke anbefalet, at man har mere end 4 springere på hver overflyvning

EXIT rækkefølge:

Sørg for at stacke rækkefølgen ordentligt, således at den med størst wingload/mindst skærm/mest aggressive skærm springer først – og den med mindst wingload/største skærm/mest konservative skærm springer sidst.

Sørg for at holde stack! Ved 4 springere ude, kan sidste og næstsidste springer risikere at skulle flyve på halvbremse.

Såfremt rækkefølgen ikke giver mening, ændres den, så alle springerne får ro til springet.

CIRKEL

På denne bane gælder det om at score flest mulige point.

Banen består af i alt **6 ringe** – hvoraf den midterste ring har en diameter på **1 meter**.

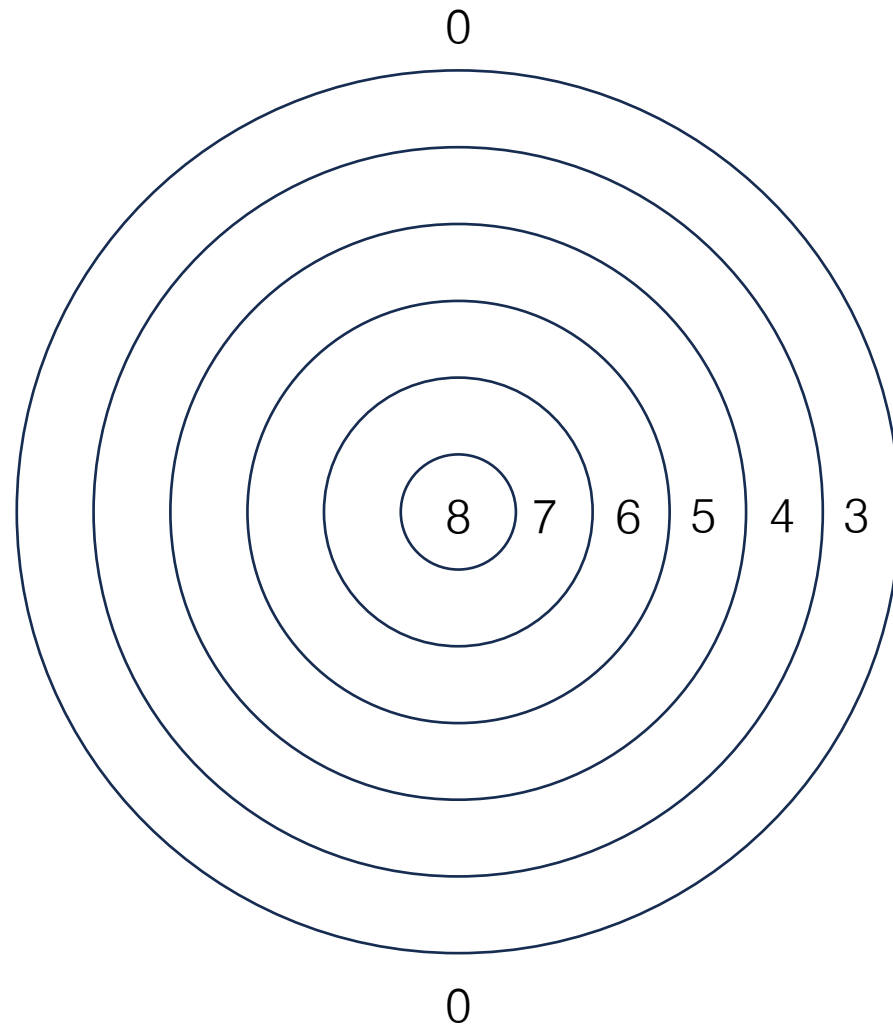
De efterfølgende ringe skal have en radius, der er **2 meter** større end den foregående ring. Det vil sige, at diameteren på ringene fra midten og ud skal være som følgende: **1, 3, 5, 7, 9 & 11**.

POINT:

Springeren får point for den ring med mindst point. Dvs. rammer man først i ringen, der giver 4 point, men stopper i ringen der giver 5 point, så tildeles man 4 point.

Såfremt springeren laver en stående landing, så tildeles der **2 bonuspoint**.

- Selv hvis springeren lander udenfor banen (0 point), tildeles der 2 bonuspoint for en stående landing.



FIRKANT

På denne bane gælder det om at score flest mulige point.

Banen består af i alt **25 firkanter** – hver firkant har et mål på **2 X 2 meter** og den samlede bane har et mål på **10 X 10 meter**.

POINT:

Springeren får point for feltet med mindst point. Dvs. rammer man først i feltet, der giver 4 point, men stopper i feltet der giver 5 point, så tildeles man 4 point.

Såfremt springeren laver en stående landing, så tildeles der **2 bonuspoint**.

- Selv hvis springeren lander udenfor banen (0 point), tildeles der 2 bonuspoint for en stående landing.

0				
8	7	5	7	8
7	6	4	6	7
5	4	3	4	5
7	6	4	6	7
8	7	5	7	8
0				

TREKANT

På denne bane gælder det om at score flest mulige point.

Banen består af én stor trekant, hvori der er **6 felter** med forskellige point.

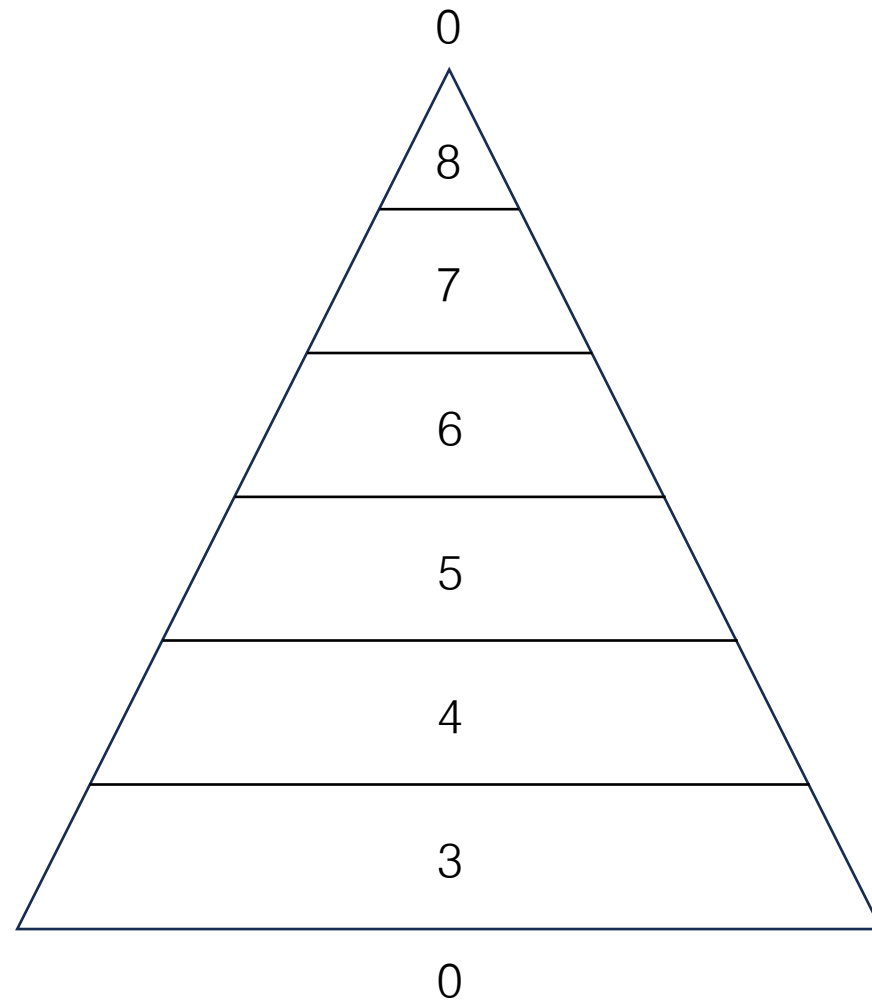
Hvert felt er **2 meter langt** og den samlede længde fra bunden til spidsen af trekanten er **12 meter**. Bunden af trekanten skal være **14 meter** bred.

POINT:

Springeren vil få point for feltet med mindst point. Dvs. rammer man først i feltet, der giver 4 point, men stopper i feltet der giver 5 point, så tildeles man 4 point.

Såfremt springeren laver en stående landing, så tildeles der **2 bonus point**

- Selv hvis springeren lander udenfor banen (0 point), tildeles der 2 bonus point for en stående landing.



KITING

På denne bane gælder det om at score flest mulige point.

Banen består af i alt **5 felter** – hvert felt er **2 meter langt** og den samlede bane har en længde på **10 meter**. I felterne, der giver hhv. 3, 4, 5 & 6 point, stilles en kegle (mellem 10 og 75 cm høj) **2 meter** fra midten af feltet.

Ringene omkring 8 point har en diameter på **1 meter**.

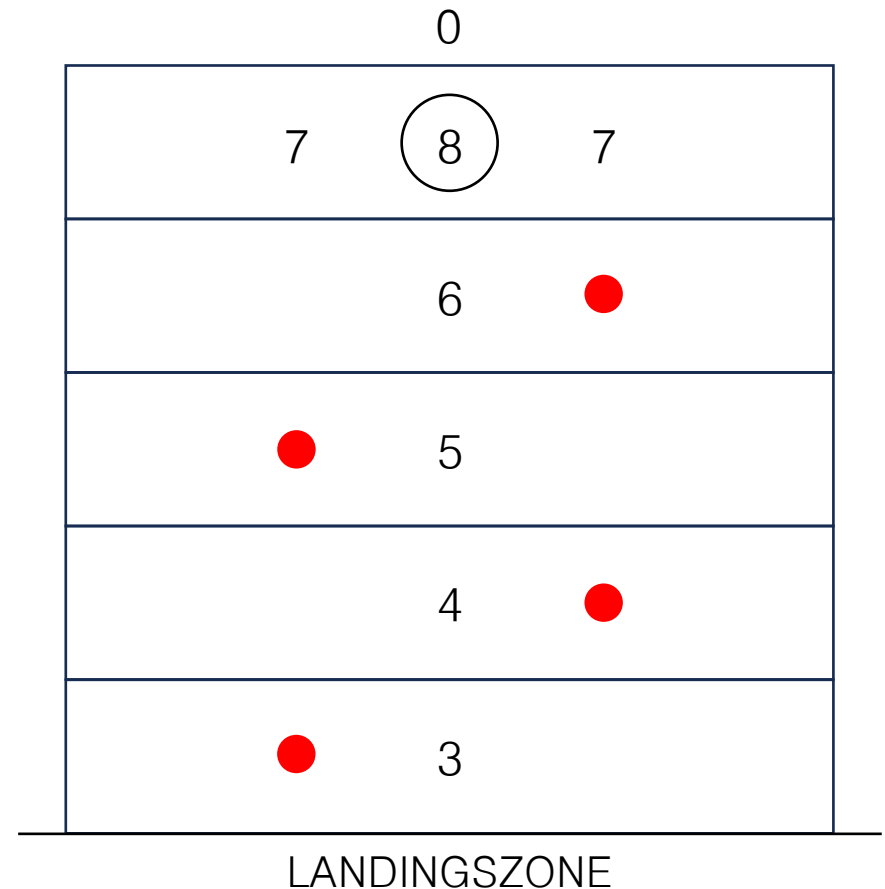
POINT:

Springeren skal lande i landingszonen, hvorefter man skal navigere gennem banen, mens skærmen forbliver over hovedet. Springerens skal rundt på ydersiden af keglene og ende oppe ved cirklen, der giver 8 point – først her må skærmen røre jorden

Rammer skærmen jorden inden, tildeles man det antal point for feltet, hvor skærmen rører jorden.

Såfremt springeren laver en stående landing, tildeles der **2 bonus point**.

- Selv hvis springeren lander udenfor banen (0 point), tildeles der 2 bonus point for en stående landing.



GODE RÅD

- Husk at en stående landing er forstået på den måde, at det er en landing på fødderne og ingen anden del af kroppen er nede at røre jorden – det vil sige, at lander man på fødderne, men er nede og røre med ét knæ men uden at falde yderligere, så gælder det ikke længere som en stående landing.
- Ved KITING må pilotskærmen gerne røre jorden – det er selve hovedskærmen, som ikke må røre jorden.
- Hvis du på din finale kan se, at der ikke er mulighed for at komme hen til banen, så er det bedre at lave en sikker, stående landing og stadig blive tildelt 2 bonuspoint for en stående landing.
- Det kan være fordel at sigte efter et felt, der giver et lavere point, hvor du rører det felt, men ender med at stoppe i det efterfølgende felt med højere pointværdi. Alternativet ved at sigte efter et felt med høj pointværdi er, at du rammer feltet med f.eks. 8 point, men efterfølgende stopper udenfor banen og ender med at blive tildelt 0 point.
- At score færre point i hver runde, men konsistent score point i alle runder, kan reelt være bedre end at satse på maksimum point i hvert spring.

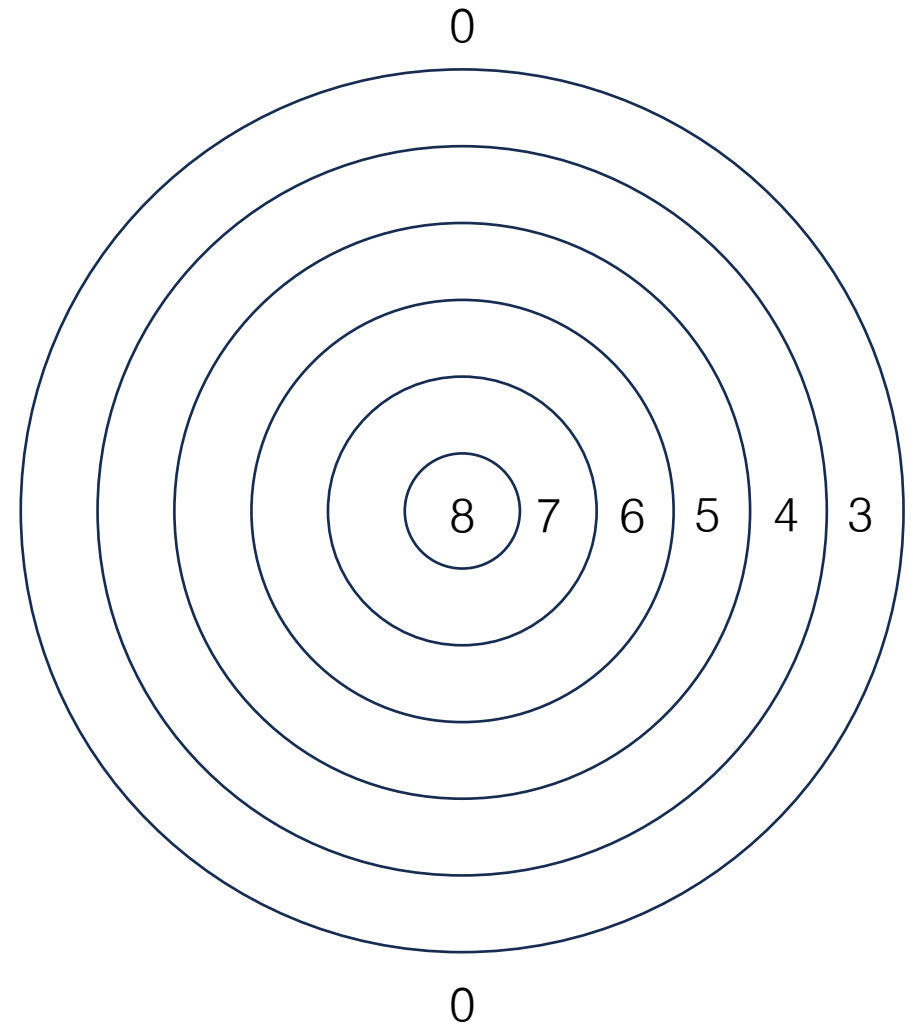
ALTERNATIVE BANEMÅL TIL DANISH NATIONALS

CIRKEL

I stedet for at de efterfølgende cirkler har en radius, der er 2 meter større end forrige cirkel, så vil de have en radius, som i stedet er 3 meter større end den forrige cirkel.

POINT:

Tildeling af point og værdi af point forbliver uændret.



FIRKANT

I stedet for at hver firkant har et mål på 2 X 2 meter, så er de i stedet 3 X 3 meter, hvilket betyder, at den samlede bane har et mål på 15 X 15 meter.

POINT:

Tildeling af point og værdi af point forbliver uændret.

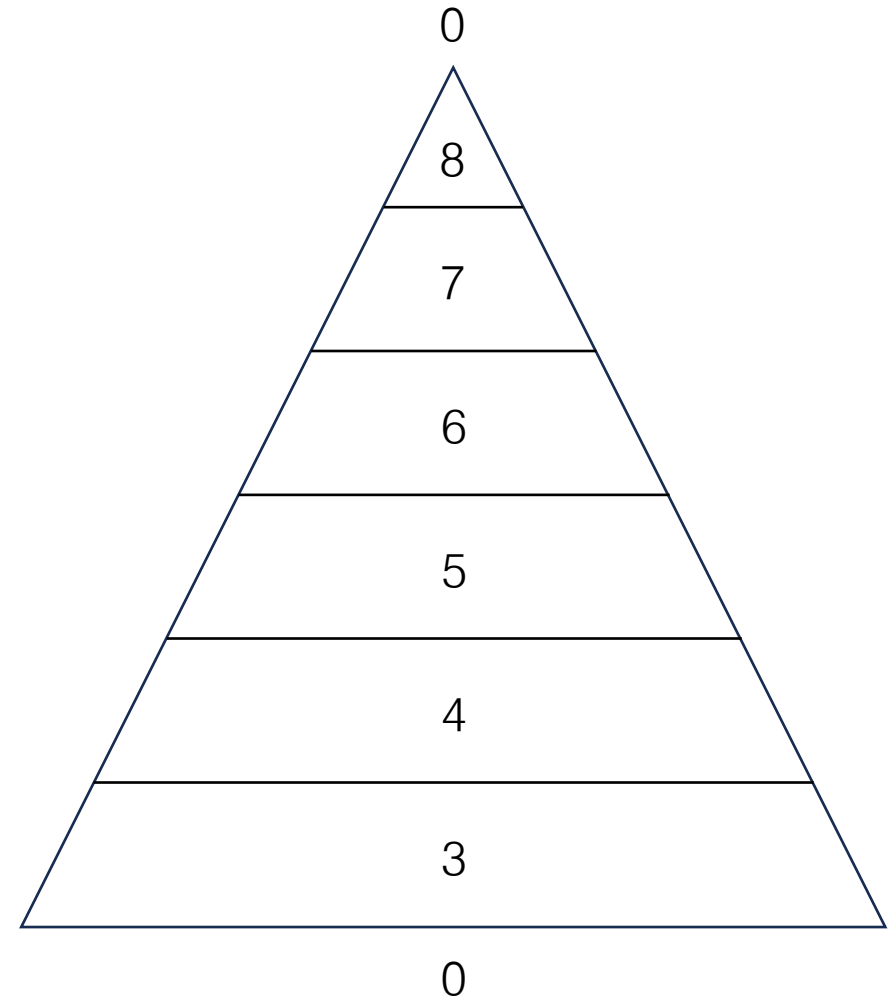
0				
8	7	5	7	8
7	6	4	6	7
5	4	3	4	5
7	6	4	6	7
8	7	5	7	8
0				

TREKANT

I stedet for at hvert felt er 2 meter langt, så laves de i stedet 3 meter lange, så den samlede længde bliver 18 meter i stedet for 12 meter.

POINT:

Tildeling af point og værdi af point forbliver uændret.



KITING

I stedet for at felterne er 2 meter lange og keglerne står 2 meter fra midten, så laves felterne 3 meter lange, så banen i alt er 15 meter lang og keglerne i stedet står 4 meter fra midten af banen.

POINT:

Tildeling af point og værdi af point forbliver uændret.

