

Koehyppy

Utin Laskuvarjokerho

Markus Saari

6.3.2003

1. Hypyn tarkoitus

Koehypyllä on tarkoituksena harjoitella tulevien kelpparihyppyjen kokonaissuoritusta, hyppytoiminnan aloittamisesta aina sen lopettamiseen asti. Koehypyllä oppilas osoittaa suoritusta valvovalle hyppymestarille että hänellä on riittävät tiedot ja taidot toimia itsenäisenä laskuvarjohyppääjänä sekä hypätä turvallisesti muiden kelpoisuushyppääjien kanssa. Koehypyllä pääpaino on turvallisuudessa, ei pisteiden määrässä ! Kaikki koehyppyyn sisältyvät asiat (kuvien suunnittelu, exitit) eivät välttämättä ole ennen koehyppyä täysin selviä joten kysy aina kun on jotain epäselvää. Tämän dokumentin tarkoituksena on toimia pohjana koehypyn suunnittelulle sekä toimia ”muistilistana” myöhemmällä kelppariuralla kun vastaan tulee tilanne jossa joutuu itse organisoimaan hyppytoimintaa.

2. Koehyppyyn sisältyvät asiat

Hyppytoiminnan käynnistäminen :

- Kelin tarkistaminen, ylätuulet tekstiv:ltä, vallitseva maatuuli kerhon mittarista, pilvet (peittävyys ja korkeudet) tekstiv:ltä
- Maalialueen tarkistaminen, tuulipussi löytyy ja se toimii (näyttää tuulen suuntaa), maalialue on esteistä vapaa
- Maahenkilön määrääminen, oppilastoiminnassa maahenkilö on aina C/D-kelppari
- Manifestin avaaminen

Hypyn valmistelu :

- Hyppylajin valinta
- Hypyn suunnittelu
 - Hyppääjät ja kokemustasot
 - Exit (Miten ollaan ovella, ketkä ovat ulkona, missä kuvaaja on)
 - Kuvat hypyllä
 - Purku (Korkeus)
 - Alastulo (Nurmikolle)
- Hyppääjien briiffaus (Mitä ollaan lähdössä hyppäämään, arvioitu linja sekä uh-paikka, kiipeäminen, exit, kuvat, purku, alastulo)
- Hypyn riittävä maaharjoittelu (Exitiä ovimallilla, kuvia laudoilla)

Hypylle lähtö :

- Pokan kirjaus manifestiin
- Pokalistan tulostus
- Exit-järjestys (päättäminen ja briiffaus koko pokalle)
- Hyppykorkeudet ja linjat pokalistaan (myös kreppari)
- Laskeutumiskuvio ja finaalin suunta (yleensä vasen kuvio)

- Varusteiden tarkastus (yhden kelpparin kamat)
- Koneen kuormaus
- Pilotin briiffaus (linjat, arvioitu uh-paikka)
- Oppilas on ”pokan vanhin”, eli huolehtii pokan koneelle ! (muista kreppari ja pokalista)

Itse hyppy :

- Krepparin heitto ja uh-paikan määrittäminen
- Linjan ajo
- Hyppylupa pilotilta
- ”Stand by”
- Exit
- Itse hyppy, turvallisuus ennen kaikkea !

Hypyn jälkeen:

- Tarkastetaan että koko poka on päässyt turvallisesti maahan (ilmoitetaan manifestiin)
- ”Jälkikuivat” :
 - Katsotaan video ja keskustellaan siitä mikä meni hyvin, mikä huonosti, onnistuiko hyppy suunnitelman mukaan, miksi onnistui, miksi ei ?
 - Mitä oltaisiin voitu tehdä toisin / paremmin ?

Hyppytoiminnan päättäminen :

- Manifestin sulkeminen
- Koneen laitto halliin, pilotin avustaminen
- Saunan lämmitys ☺

3. Vinkkejä koehypylle

Koehyppäjä saavat ottaa vastaan vain tietyt hyppymestarit. Näistä hyppymestareista löytyy luettelo kerhon ilmoitustaululta pakkaushallista. Koska koehyppy vie normaalia oppilassuoritusta enemmän aikaa, varmista itsellesi hyppymestari hyvissä ajoin ja kerro hänelle että olet lähdessä koehypylle. Koehypylle kannattaa pyytää mukaan myös muita kelppareita, tyypillisesti koehypyt ovat 4-way:tä, mutta onpa Utissa muutama 6-waykin hypätty. Jos haluat kuvaajan koehypyllesi, kannattaa se varmistaa myös hyvissä ajoin. Kelppareiden valinnassa tulee pitää mielessä aiottu hyppylaji sekä valittavien hyppykavereiden kokemustasot. Yleensä koehypyt hypätään FS:ää tai Freetä joskaan muu hyppääminen ei ole kiellettyä. Valitse koehypyllesi se laji joka sinua kiinnostaa ja jota luulet että tulet tulevilla kelppariurallasi harjoittelemaan. Sinä päätät mitä koehypylläsi haluat hypätä ja kenen kanssa, HM on paikalla neuvomassa ja valvomassa suoritusta, ei päättämässä mitä tehdään.

3.1 FS koehyppynä

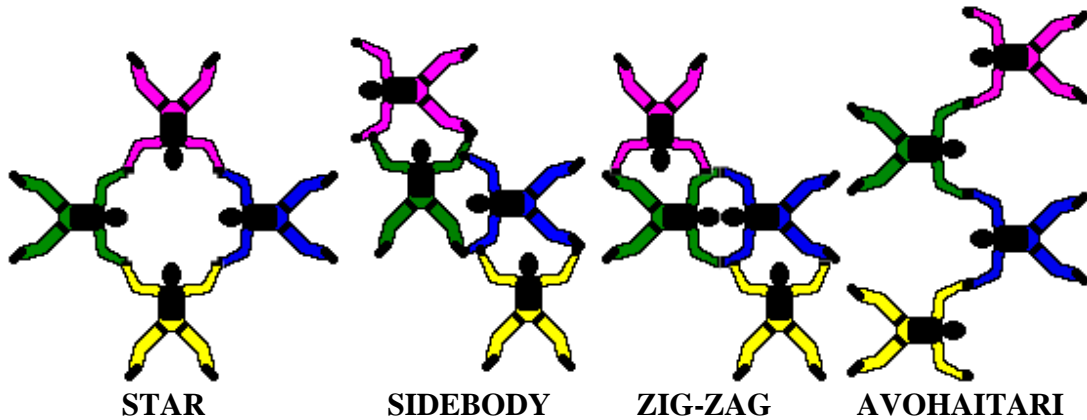
FS-hyppyn onnistumisen kannalta on kriittistä valita ryhmän tasolle sopiva exit sekä sopivat kuvat. Kuvia ei myöskään kannata valita liikaa, liika kuvien miettiminen aiheuttaa ylimääräistä jännitystä sekä jos kuvia on paljon menee hyppy helposti hätäilyksi. On parempi tehdä kaksi kuvaa huolella kun neljä hätäillen ! Esim. 4-way koehyppylle on kolme kuvaa varsin sopiva määrä. Kuvien valinnassa kannattaa kiinnittää huomiota niiden välisiin siirtymiin, eli siihen kuinka paljon kukin hyppääjä joutuu liikkumaan kuvien välissä. (Suuria liikkeitä, paljon kääntymistä -> vaikea siirtymä). Kuvat kannattaa valita sellaisiksi jotta siirtymät ovat kohtuullisen helppoja. FS-kuvissa sekä niiden välisissä siirtymissä on hyppääjille tarjolla helpompia paikkoja sekä vaikeampia paikkoja. Etenkin siirtymissä toiset hyppääjät joutuvat usein lentämään enemmän kuin toiset. Tällaisille ”vaikeille” paikoille kannattaa laittaa hiukan kokeneempi FS-hyppääjä jos sellainen sattuu ryhmästä löytymään.

Perusexitinä kannattaa usein käyttää 4-way tähteä (star) jossa kaksi hyppääjää lähtee koneen ulkopuolelta (flutteri eng. floater) ja kaksi sisältä. 4-way star:ia hypättäessä exitin kriittisin paikka on etuflutteri (etummainen ulkona oleva hyppääjä). Etuflutterin tehtävänä on saada heti exitistä alkaen itsensä reilusti ilmapirtaan jolloin hän stabiloi koko kuvaa siten ettei kuva kaadu kyljelleen. Etuflutteriksi kannattaa siis laittaa mahdollisuuksien mukaan hieman kokeneempi FS-hyppääjä. Muutoin hyppäjien paikoilla 4-way star:ssa ei juuri ole merkitystä. Otteet star-exitissä otetaan siten että sisällä olijat ottavat otteen oman puoleisen flutterinsa rintahihnasta sekä toisen sisällä olijan kädestä. Takaflutteri ottaa otteen oikealla kädellään etuflutterin repun lateraalihinasta. Etuflutterille jäävät siis molemmat kädet vapaaksi otteen pitämiseen koneesta sekä kuvan lentämiseen. Merkin näyttäjä tulee valita sen mukaan että kaikki hyppääjät sekä myös kuvaaja näkevät merkin. Tyypillisesti merkin näyttää jompikumpi fluttereista, riippuen siitä lähtekö kuvaaja takaa vai edestä. Käytettäessä yllä kuvattuja otteita merkki näytetään jalalla.



4-way STAR exit. Etuflutteri ponnistaa voimakkaasti sivulle ja levittää itsensä ilmapirtaan. Toisessa kuvassa STAR lentää kauniisti sisältä lähtijöiden sukeltaessa symmetrisesti. Exitin onnistumisen perusedellytys on hyvä, selkeä merkki jonka kaikki näkevät ja sillä saavutettava exitin yhtäaikainen ajoitus. Huomaa otteet kuvissa.

Esimerkkejä helpoista (4-way) FS-kuvista :



Esimerkiksi näistä kuvista saatava, kohtuullisen helppo ja hauska (ja paljon koehypyillä käytetty), ohjelma on STAR – ZIG-ZAG – AVOHAITARI. Kuvia on olemassa paljon muitakin ja niistä saadaan erilaisia ohjelmavariaatioita lukematon määrä. Ennen koehyppyä kannattaa kysellä kokeneilta FS-hyppäjiltä / mesulta mahdollisia ohjelmavaihtoehtoja.

3.2 Free koehyppynä

Freetä hypätään koehyppynä kohtuullisen harvoin, useimmiten koehyppyt ovat FS:ää. Free on kuitenkin aivan yhtä mahdollinen koehyppysuoritus kuin FS:kin joten jos Free kiinnostaa niin sitä kannattaa myös koehyppyllä hypätä.

Freeflyng –hypyn suunnittelussa oleellista on kerätä sopivan kokoinen ryhmä, tyypillisesti esim. neljä hyppääjää, joilla on kohtuullisesti kokemusta freeflyng-hyppämisestä. Free-koehyppyt kannattaa suunnitella sittis –hyppyiksi, headdown –hyppyt tulee jättää tulevalle kelppariuralle (headdown on oppilasvarusteilla ehdottomasti kielletty). Exit freehyppyillä kannattaa tehdä useimmiten ilman otteita, siten että itse koehyppyläinen lähtee ryhmän keskivaiheilla. Kiinni –exitit aiheuttavat helposti vetoa erisuuntiin ja otteen irrotessa veto saattaa aiheuttaa hyppääjän poistumisen kuvasta hyvinkin kovalla vauhdilla. Exit kannattaa yleensä suunnitella siten että sisältä lähteviksi valitaan hieman taitavampia freeflyng –hyppääjiä sillä sisältä lähtijät joutuvat useimmiten lentämään kuvaa kiinni fluttereiden muodostaessa kuvalle pohjan.

Free –koehypylle ei kannata yleensä suunnitella kovin monimutkaista ohjelmaa, ohjelmaksi riittää kun ryhmä lentää hyvää sittistä kauniissa muodostelmassa samalla tasolla. Tehtävä muodostelma tulee kuitenkin suunnitella. Hyvä perusmuodostelma on ympyrä, eli hyppääjät lentävät sittistä ympyrän muotoisessa muodostelmassa naamat kohti ympyrän keskustaa. Sittishyppy kannattaa suunnitella siten että yksi hyppääjä toimii ”pohjana” ja muut hyppääjät käyttävät häntä kiintopisteenä eli muodostelma kootaan pohjan ympärille. Pohja määrää myös hypyllä käytettävän vauhdin eli muiden hyppääjien tulee lentää pohjan vauhtia. Tyypillisesti koehyppyillä oppilas toimii pohjana. Kuvaajan paikka muodostelmassa voi vaihdella, kuvaaja voi kuvata joko ns. outside –

kamerana jolloin kuvaaja liikkuu muodostelman ulkopuolella tai sitten kuvaaja voi osallistua itse muodostelmaan. Freeflying –hyppyllä tulee aina olla tarkka suunnitelma siitä mitä ollaan menossa tekemään ja sitä tulee myös harjoitella maassa !

Freeflying –koehyppyillä turvallisuusseikat korostuvat ja nämä täytyy myös hyppyä briiffatessa tuoda esille. Purkukorkeus tulee asettaa riittävän ylös (esim. 1600 m) ja korkeudentarkkailuun tulee kiinnittää erityistä huomiota. Kuten kaikilla freehyppyillä, äänikorkeusmittarin käyttäminen on ehdottoman suositeltavaa. Porukassa lentäminen on hauskaa ja korkeudentarkkailu unohtuu yllättävän helposti. Freeflying -hyppyillä pätevät samat säännöt kuvion muodostamisessa kuin FS-hyppyilläkin, korkeusero otetaan kiinni kauempana ja kuvaa lähestytään tasolta. Freeflying –hyppyillä tämä korostuu sillä korkeuseroja tulee helposti ja pienikin asennon muutos saattaa aiheuttaa putoamisnopeudessa suuren muutoksen. Tästä aiheutuu helposti törmäyksiä mikäli hyppääjien tasoissa on suuria eroja. Ennen purkua pitää suoraan toisen takana lentämistä pyrkiä välttämään jottei tapahdu törmäystä edessä lentävän kääntyessä liukuun.

Näitä asioita kannattaa pohtia myös kelppariuran alussa aina ryhmähyppyjä suunniteltaessa ja hypättäessä.

Hyviä ja turvallisia (koe)hyppyjä !