

CATÁLOGO DE PROVAS

PRIMEIRO CAMPEONATO DE PARAMOTOR E PARATRIKE - OPEN NARANJITO - PARAGUAI

29 DE JUNHO A 2 DE JULIO DE 2023

DEPARTAMENTO E ITAPOÁ

LOCALIDADE

NARANJITO

HANGAR PERINE



REVISÃO 1.0

24/05/2023

ABRANGÊNCIA

Este documento é utilizado em conjunto com o Regulamento Local.

O Catálogo de Provas e os critérios de pontuação descritos para este campeonato foram baseados no Anexo 4 da Seção 10 do Código FAI, 2023. Por se tratar de uma competição nacional, os itens tratados no presente documento prevalecem sobre as regras e provas sugeridas pelos códigos da FAI.

CATEGORIAS

Paramotor SOLO – PF1

Paratrike SOLO – PL1

Paratrike Duplo – PL1

Caso haja 3 competidoras será incluído a categoria feminina, do contrário as mulheres inscritas concorrem na categoria geral.

PRINCIPIOS

O objetivo das tarefas definidas nas Competições Clássicas é simular situações de pilotagem no mundo real, testando as habilidades dos pilotos uns contra os outros de uma forma que pode ser quantificada de maneira simples e justa, sem trazer perigo excessivo para os pilotos. Voar tais tarefas deve ser uma experiência agradável. Assim, os princípios básicos deste campeonato podem ser caracterizados por quatro palavras-chave: SEGURO - DIVERTIDO - SIMPLES – JUSTO.

SINALIZAÇÃO

BANDEIRA	NO DECK	DURANTE A PROVA
VERDE	DECOLAGEM AUTORIZADA	Sinaliza que o piloto deve iniciar a prova, continuar na prova, partir para uma próxima etapa.
VERMELHA	DECOLAGEM NÃO AUTORIZADA	Sinaliza que o competidor deve aguardar para iniciar a prova, ou abandonar a prova
VERDE E VERMELHA	JANELA FECHADA	Sinaliza que o Gate ou local de aterragem está fechado e o piloto deve pousar imediatamente.

SUMÁRIO

ABRANGÊNCIA.....	1
CATEGORIAS.....	1
PRINCIPIOS	1
SINALIZAÇÃO	1
SUMÁRIO.....	2
1.0 PROVAS	3
1.1 NAVEGAÇÃO PURA (N1).....	3
1.2 NAVEGAÇÃO POR CORREDORES (N2)	4
1.3 NAVEGAÇÃO COM TEMPO DECLARADO (N3).....	6
1.4 NAVEGAÇÃO EM CURVAS (N4)	7
1.5 ECONOMIA PURA E1	8
1.6 ECONOMIA COM DISTÂNCIA (E2)	9
1.7 ECONOMIA COM NAVEGAÇÃO PURA (E4).....	10
1.8 ECONOMIA COM NAVEGAÇÃO MAIOR DISTÂNCIA NO AZIMUTE (E5).....	11
1.9 POUSO NO ALVO (P1).....	14
1.10 POUSO EM BOLICHE (P2)	16
1.11 PRECISÃO EM SOLO (P3)	17
1.12 POUSO E REDECOLA (P4).....	18
1.13 PASSAGEM LENTA E RÁPIDA (P5).....	19
1.14 PARABALL (P6).....	21
1.15 MAIOR EFEITO SOLO (P7).....	22

1.0 PROVAS

Seguindo as características das competições FAI clássicas de Paramotor e Paratrike esse catálogo descreve provas de NAVEGAÇÃO, ECONOMIA DE COMBUSTÍVEL e PRECISÃO.

1.1 NAVEGAÇÃO PURA (N1)

OBJETIVO

Coletar o maior número de pontos possíveis dentro do tempo dado no briefing.

DESCRIÇÃO DA PROVA

No mapa há uma série de pontos, dentre eles, o SP (Start Point) e o FP (Finish Point).

O competidor deve iniciar a prova pelo SP, fazer a rota de sua escolha coletando o maior número de pontos possíveis e terminar sua prova passando pelo FP dentro do tempo especificado.

O tempo de prova do competidor é contado a partir do momento que ele passa pelo SP, até o momento em que ele passa pelo FP.

O tempo disponível para prova é dado no briefing.

Se durante a prova o competidor passar duas vezes pelo mesmo ponto, o ponto é anulado.

Os pontos poderão ter pesos diferentes valendo o dobro ou o triplo conforme a distância em que eles se encontram se forem descritos no mapa ou mencionados no briefing.

SP e FP são obrigatórios, mas não somam pontos no score.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 50% DE PENALIDADE:

- Exceder o tempo disponível para a prova em até 5 minutos.
- Ter finalizado a prova, porém pousar fora do aeródromo.

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Exceder o tempo disponível para a prova em 6 minutos ou mais.

- Não passar pelo SP.
- Não passar pelo FP.
- Passar pelo SP e FP em ordem inversa.
- Voar em local proibido.
- Decolar, pousar, passar pelo SP, ou passar pelo FP fora dos horários estabelecidos no Briefing como janela.

PONTUAÇÃO

$$Score = 1000 * \frac{PC}{MPC}$$

PC → pontos coletados pelo competidor

MPC → Maior número de pontos coletados na prova

1.2 NAVEGAÇÃO POR CORREDORES (N2)

OBJETIVO

Passar pelo maior número de corredores possíveis dentro do tempo dado no briefing.

DESCRIÇÃO DA PROVA

O competidor deve iniciar a prova pelo SP e após fazer sua rota passando pelo maior número de corredores possíveis deve terminar a prova passando pelo FP dentro do tempo disponível para prova dado no briefing.

No mapa há uma série de corredores que devem ser atravessados no sentido indicado.

Os corredores possuem um GATE de entrada e um GATE de saída que devem ser cruzados na respectiva ordem e obedecendo o sentido de entrada e de saída.

A rota entre um corredor e outro é de escolha do competidor.

O tempo de prova do competidor é contado a partir do momento que ele passa pelo SP, até o momento que ele passar pelo FP.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 50% DE PENALIDADE:

- Exceder o tempo disponível para a prova em até 5 minutos.
- Ter finalizado a prova, porém pousar fora do aeródromo.

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Exceder o tempo disponível para a prova em 6 minutos ou mais
- Não passar pelo SP,
- Não passar pelo FP,
- Passar pelo SP e FP em ordem inversa.
- Voar em local proibido.
- Decolar, pousar, passar pelo SP, ou passar pelo FP fora dos horários estabelecidos no Briefing como janela.

OUTRAS PENALIDADES:

Tocar um corredor antes de tê-lo aberto ou depois de tê-lo fechado anulará a pontuação para este corredor.

PONTUAÇÃO

$$Score = 1000 * \frac{C}{MC}$$

C → Corredores atravessados pelo competidor

MC → Maior número corredores atravessados na prova

1.3 NAVEGAÇÃO COM TEMPO DECLARADO (N3)

OBJETIVO

Voar sobre um circuito preestabelecido, entre SP e FP, estimando o tempo de chegada a cada Timming Gate contatos a partir de SP e no menor tempo possível.

DESCRIÇÃO DA PROVA

No mapa há uma rota preestabelecida que inicia em SP, passa por Timming Gates (TG) e encerra-se no FP (Finish Point).

O relógio inicia assim que o piloto passa por SP. O piloto deve declarar o tempo de chegada a cada TG a partir de SP.

A declaração é feita em uma ficha que deve ser entregue antes do início da prova ao fiscal de prova.

O tempo deve ser declarado em segundos.

Além de tentar acertar os tempos declarados, o piloto deve manter-se em rota para coletar Hidden Gates (HG) que são pontos que não aparecem no mapa.

Também haverá pontos por velocidade favorecendo o competidor que concluir a prova em menor tempo.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 50% DE PENALIDADE:

- Ter finalizado a prova, porém pousar fora do aeródromo.

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Não passar pelo SP,
- Não passar pelo FP,
- Passar pelo SP e FP em ordem inversa.
- Voar em local proibido.
- Decolar, pousar, passar pelo SP ou FP fora dos horários estabelecidos no Briefing como janela.
- Voar na contramão (backtracking).

OUTRAS PENALIDADES:

- Não passar em um TG: Anulará a pontuação do tempo declarado para ele.

PONTUAÇÃO

$$PHG = \frac{NHG}{MAXHG} * 400$$

$$PTG = \frac{\Sigma PTG}{MAX\Sigma PTG} * 400$$

$$\Sigma PTG = 300 - |eTG1| + 300 - |eTG2| \dots + 300 - |eTGn|$$

$$PV = \frac{mT}{T} * 200$$

$$\Sigma P = PHG + PTG + PV$$

$$SCORE = \frac{\Sigma P}{MAX\Sigma P} * 1000$$

PHG → PONTUAÇÃO POR HIDDEN GATES COLETADOS

NHG → NÚMERO DE HIDDEN GATES COLETADOS PELO PILOTO

MAXHG → MAIOR NÚMERO HIDDEN GATES COLETADOS

PTG → PONTUAÇÃO POR TIMEING GATES

eTGn → Erro em segundos entre o feito e o declarado, no TGn

ΣPTG → Somatória de pontuações por TG

MAXΣPTG → Máxima somatória de pontuação por TG

PV → PONTUAÇÃO POR VELOCIDADE

mT → menor tempo de prova

T → Tempo de prova do piloto

ΣP → Somatório da pontuação

MAXΣP → MÁXIMA Somatório da pontuação obtida na prova

1.4 NAVEGAÇÃO EM CURVAS (N4)

OBJETIVO

Voar sobre um circuito predefinido e coletar o maior número de Hidden Gates (HG) possível.

DESCRIÇÃO DA PROVA

No mapa há uma rota preestabelecida que inicia em SP e encerra-se no FP (Finish Point). O piloto deve manter-se em rota para coletar pontos chamados Hidden Gates (HG) que são pontos não apresentados no mapa.

Penalidades

IMPLICARÁ EM 50% DE PENALIDADE:

- Ter finalizado a prova, porém pousar fora do aeródromo.

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE

- Não passar pelo SP,
- Não passar pelo FP,
- Passar pelo SP e FP em ordem inversa.
- Voar em local proibido.
- Decolar, pousar, passar pelo SP ou FP fora dos horários estabelecidos no Briefing como janela.

PONTUAÇÃO

$$Score = 1000 * \frac{HG}{MHG}$$

HG → Número de Hidden gates coletados

MHG → Maior número de hidden gates coletados na prova

1.5 ECONOMIA PURA E1

OBJETIVO

Permanecer o maior tempo possível em voo, fora do aeródromo com uma quantidade limitada de combustível e pousar no DECK.

DESCRIÇÃO DA PROVA

Com uma quantidade limitada de combustível o piloto deve decolar e sair do aeródromo, podendo voar em um circuito de livre escolha.

O tempo é contado a partir do momento em que o piloto cruza a fronteira saindo do aeródromo, até o momento em que ele cruza a fronteira novamente entrando no aeródromo.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE

Pousar fora do DECK.

Voar em local proibido.

Decolar, pousar, ou entrar e sair do aeródromo fora dos horários estabelecidos no Briefing como janela.

PONTUAÇÃO

$$Score = \frac{T}{MT} * 1000$$

T: Tempo de voo fora do aeródromo

MT: máximo tempo obtido na prova

1.6 ECONOMIA COM DISTÂNCIA (E2)

OBJETIVO

Passar por um GATE o maior Número vezes possível circulando o AERÓDROMO.

DESCRIÇÃO DA PROVA

Com uma quantidade limitada de combustível, o piloto deverá circular o AERÓDROMO passando o maior número de vezes possível por um GATE (uma linha de comprimento infinito, externa e anexa ao aeródromo). O piloto deverá pousar no DECK.

REGRAS ESPECIAIS

Após sair do aeródromo cada volta que o piloto completar e cruzar o GATE contará na sua pontuação.

O piloto deve manter-se fora do aeródromo.

Uma vez fora, se o piloto tocar a fronteira do AERÓDROMO sua prova será finalizada. Todas as passagens pelo GATE anteriores ao toque contarão, porém, nenhuma passagem posterior ao toque será contabilizada.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Pousar fora do DECK.
- Voar em local proibido.
- Decolar e pousar fora dos horários estabelecidos no Briefing como janela.
- Cruzar o Gate no sentido inverso.

PONTUAÇÃO

$$\text{Score} = \frac{PG}{MPG} * 1000$$

PG: Passagens pelo Gate

MPG: Maior número de passagens da prova

1.7 ECONOMIA COM NAVEGAÇÃO PURA (E4)

OBJETIVO

Coletar o maior número de pontos possíveis com uma quantidade limitada de combustível e pousar no DECK

DESCRIÇÃO DA PROVA

No mapa há uma série de pontos, dentre eles, haverá o SP (Start Point) e o FP (Finish Point).

Obrigatoriamente o competidor deve iniciar a prova pelo SP e após fazer sua rota coletando o maior número de pontos possíveis deve terminar sua prova passando pelo FP e pousar no DECK.

A rota é de livre escolha do competidor.

Se durante a prova o competidor passar duas vezes pelo mesmo ponto, o ponto é anulado.

SP e FP são obrigatórios, mas não somam pontos no score.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Não passar pelo SP,
- Não passar pelo FP,
- Passar pelo SP e FP em ordem inversa.
- Voar em local proibido.
- Decolar, pousar, passar pelo SP, ou passar pelo FP fora dos horários estabelecidos no Briefing como janela.
- Pousar fora do DECK.

PONTUAÇÃO

$$Score = 1000 * \frac{PC}{MPC}$$

PC → pontos coletados pelo competidor

MPC → Maior número de pontos coletados na prova

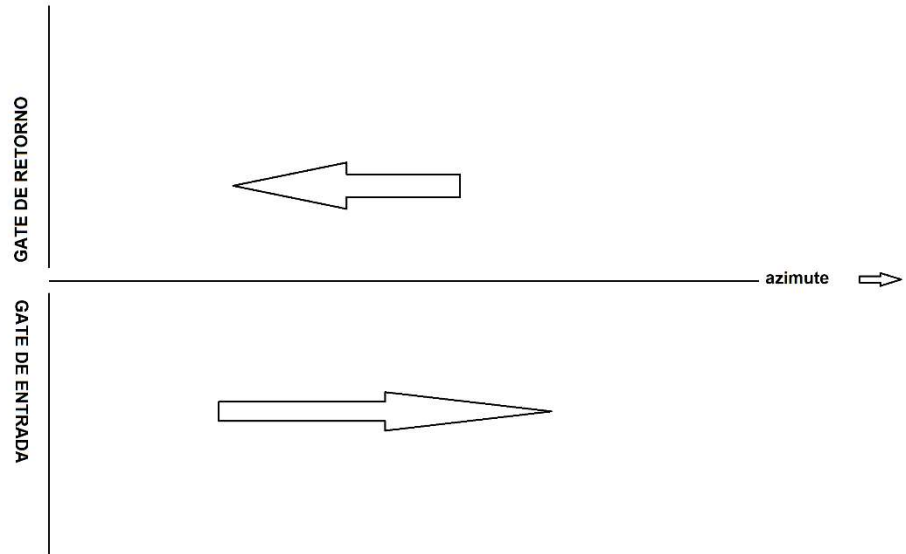
1.8 ECONOMIA COM NAVEGAÇÃO MAIOR DISTÂNCIA NO AZIMUTE (E5)

OBJETIVO

Percorrer a maior distância possível paralelo a um Azimute e retornar, depois pousar no DECK.

DESCRIÇÃO DA PROVA

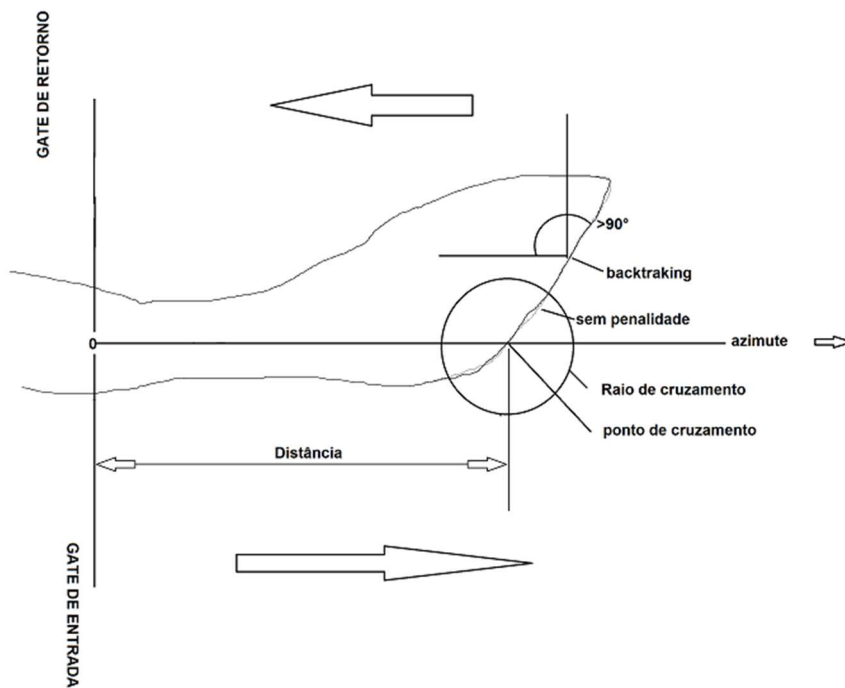
No mapa há uma linha indicando um azimute. Com uma quantidade limitada de combustível o competidor deve passar por um GATE de entrada, voar a maior distância possível mantendo-se a direita da linha e então cruzá-la e retornar pelo outro lado passando por um GATE de saída e pousar no DECK.



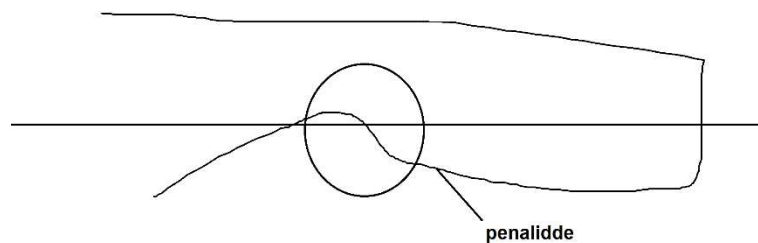
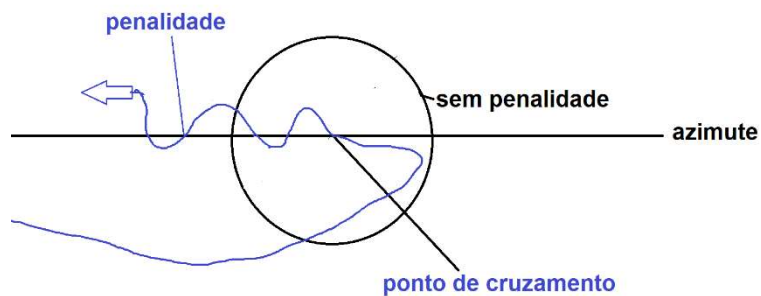
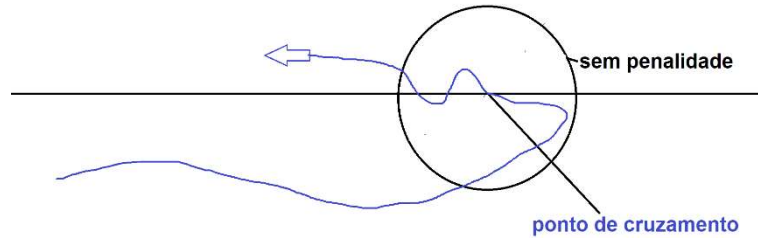
REGRAS ESPECIAIS

É considerado Backtracking quando se voa em uma direção em relação a rota obrigatória maior do que 90°

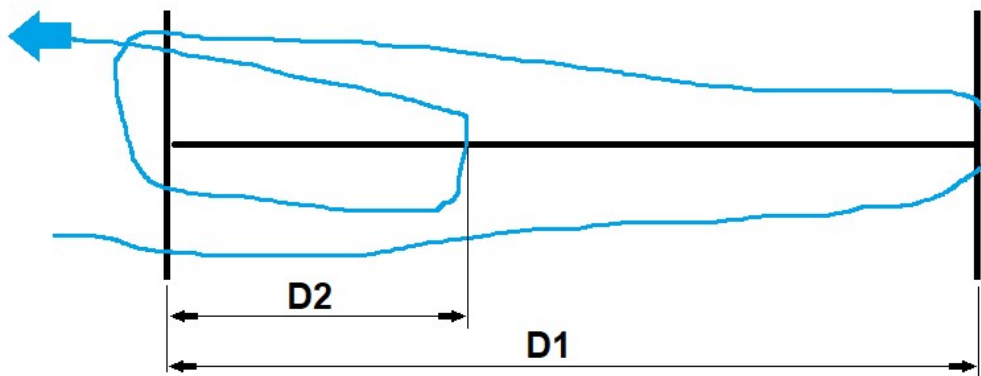
No ponto em que o competidor cruzar a linha, cria-se um raio de NÃO PENALIDADE.



A circunferência é criada no primeiro toque do piloto na linha do azimute, com centro no ponto de cruzamento e raio de 500m.



Se e somente se, o piloto conseguir chegar ao final do Azimute, após passar pelo GATE de retorno ele poderá abrir a prova novamente e somar uma segunda distância a sua pontuação.



PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Não passar pelo GATE de entrada ou saída,
- Voar em local proibido.
- Decolar, pousar, fora dos horários estabelecidos no Briefing como janela.
- Pousar fora do DECK.
- Tocar a linha duas vezes ou mais.
- Efetuar Backtracking

PONTUAÇÃO

$$Score = 1000 * \frac{D}{MD}$$

D → Distância do Piloto

MD → Máxima distância Obtida na Prova

1.9 POUSO NO ALVO (P1)

OBJETIVO

Desligar o motor e pousar no alvo.

DESCRIÇÃO DA PROVA

A bandeira verde indica que o piloto está autorizado a iniciar a prova.

O piloto deve entrar no circuito designado com a altura que achar adequado e desligar o motor exatamente em cima do alvo.

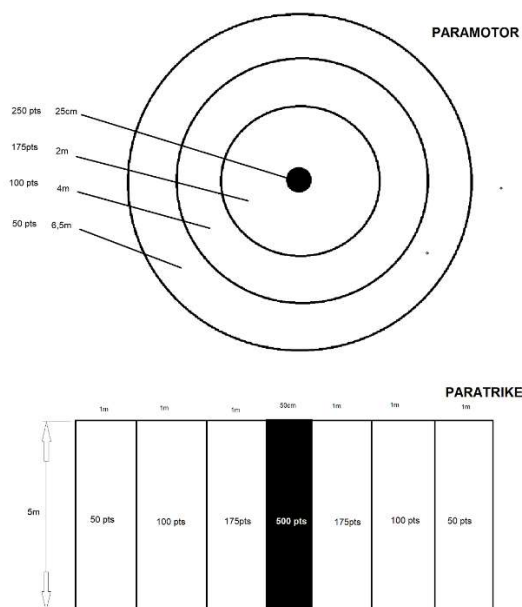
Após desligar o motor o piloto deve permanecer em voo com o motor desligado pelo menos 60 segundos antes de tocar o solo.

É válido o primeiro toque do piloto no solo.

Se o piloto tocar na linha é considerado dentro.

Se durante a navegação do piloto a bandeira vermelha for levantada o piloto deve abandonar o procedimento e aguardar em voo até novas instruções. Se o piloto estiver em aproximação com motor desligado deve pousar fora do alvo, abandonando a precisão.

Essa prova possui alvos diferentes para Paramotor e Paratrike, no entanto, o esquema de pontuação é o mesmo. A marca central vale 250 pontos, a primeira área mais próxima ao centro vale 175 pontos, a segunda área mais próxima ao centro vale 100 pontos e a terceira área próxima ao centro vale 50 pontos.



PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Se o intervalo entre desligar o motor e tocar o solo for menor que 60 segundos;
- Se cair de qualquer forma após o pouso, de bunda, de joelhos ou colocar a mão no chão.
- Capotar o trike

PONTUAÇÃO

$$Score = 1000 * \frac{P}{MP}$$

P: Pontuação

MP: Melhor pontuação da prova

1.10 POUSO EM BOLICHE (P2)

OBJETIVO

Desligar o motor e pousar atingindo o maior número de cones possível.

DESCRIÇÃO DA PROVA

Haverá 5 cones ao longo de uma linha na direção do vento em intervalos iguais de 1 a 2 m.

Uma bandeira verde indicará que o piloto está autorizado a iniciar a prova.

O piloto entrará no circuito designado com a altura que achar adequado e desligará o motor exatamente em cima do dos pinos.

Após desligar o motor o piloto deve permanecer em voo com o motor desligado pelo menos 60 segundos antes de atingir qualquer cone.

Somente os cones derrubados antes do piloto tocar o solo serão considerados cones válidos para pontuação.

Se durante a navegação do piloto a bandeira vermelha for levantada o piloto deve abandonar o procedimento e aguardar em voo até novas instruções. Se o piloto estiver em aproximação com motor desligado deve pousar fora dos cones, abandonando a precisão.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Se o intervalo entre desligar o motor e tocar um cone for menor que 60 segundos;
- Tocar o solo antes de tocar o primeiro cone.
- Cair de qualquer forma após o pouso, de bunda, de joelhos ou colocar a mão no chão.

PONTUAÇÃO

$$Score = 1000 * \frac{P}{MP}$$

P: Pinos derrubados

MP: maior número de pinos derrubados na prova.

1.11 PRECISÃO EM SOLO (P3)

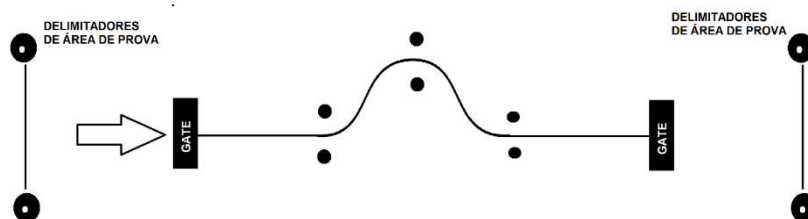
OBJETIVO

Pousar, taxiar por um circuito preestabelecido e decolar novamente.

DESCRIÇÃO DA PROVA PARA PARATRIKE

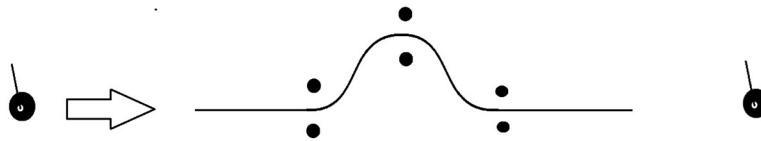
O piloto deverá pousar com o motor ligado dentro da área de prova, passar por um GATE de entrada do circuito, taxiar com as rodas no chão passando por objetivos intermediários, passar pelo GATE de saída e decolar novamente antes do término da área de prova.

A área de prova será demarcada com cones e/ou uma linha no chão indicando os limites de pouso e decolagem e os tempos serão tomados entre GATES de entrada e saída.



DESCRIÇÃO DA PROVA PARA PARAMOTOR

A prova para o Paramotor poderá ser exatamente a mesma do Paratrike, mas caso especificado em briefing os delimitadores de provas assim como gates de tomada de tempo passam a ser Sticks.



PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Pousar antes da área de prova.
- Decolar após a área de prova.
- Encostar a asa no chão em qualquer parte do circuito;
- Não conseguir finalizar a prova em menos de 3 minutos.

OUTRAS PENALIDADES

15 segundos de acréscimo ao tempo do piloto por objetivo intermediário não cumprido

PONTUAÇÃO

$$SCORE = 1000 * \frac{mT}{T}$$

mT: menor tempo da prova

T: Tempo do piloto.

1.12 POUSO E REDECOLA (P4)

OBJETIVO

Pousar, colocara asa no chão e decolar novamente no menor tempo possível.

DESCRIÇÃO DA PROVA

O competidor deverá passar por um GATE ou tocar um stick, pousar, encostar a asa no chão e decolar novamente após o fiscal verificar que todo o bordo de fuga da asa encostou no chão e der a bandeira verde.

Após decolar o competidor deverá fechar a prova passando do GATE ou tocando no stick de saída.

O tempo de prova é contado entre os GATES ou stiks

O competidor tem até 3 minutos para concluir a prova, se ele não conseguir concluir a prova em 3 minutos receberá bandeira vermelha e receberá zero pontos na prova.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Não conseguir abrir a prova em 3 tentativas
- Não conseguir fechar a prova em menos de 3 minutos
- Cair ou capotar o trike

PONTUAÇÃO

$$SCORE = 1000 * \frac{mT}{T}$$

mT: Menor tempo da prova

T: Tempo do piloto.

1.13 PASSAGEM LENTA E RÁPIDA (P5)

OBJETIVO

Efetuar uma passagem o mais lento possível em um circuito, e depois outra passagem o mais rápido possível.

DESCRIÇÃO DA PROVA

4 sticks são dispostos em linha com distância entre 20 a 50m cada um, o competidor deverá efetuar duas passagens tocando nos sticks, a primeira passagem é lenta e a segunda é rápida.

Exceto haja gates específicos, o primeiro e o último sticks servirão de GATE para tomada de tempo, tornando-se por tanto de toque obrigatório.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Não conseguir abrir a prova em 3 tentativas
- Tocar o solo
- Sair da trajetória para poupar tempo.

Outras penalidades:

- Perder um ou mais sticks intermediário, acrescentará 10 segundos se for na passagem rápida e subtrairá 5 segundos na passagem lenta

PONTUAÇÃO

$$PL = \frac{TL}{MT}$$

$$PR = \frac{mT}{TL}$$

$$P = PL + PR$$

$$SCORE = 1000 * \frac{P}{MP}$$

PL: Pontuação na passagem Lenta
MT: Maior tempo da prova
TL: Tempo do piloto na passagem lenta.
PR: Pontuação na passagem rápida
mT: menor tempo da prova
TR: Tempo do piloto na passagem rápida.
P: pontuação na prova
MP: Maior pontuação na prova

1.14 PARABALL (P6)

OBJETIVO

Colocar 3 bolas no cesto no menor tempo possível.

DESCRIÇÃO DA PROVA

Três bolas são alinhadas a uma distância de aproximadamente 50m de um cesto. O competidor deve passar voando, pegar a bola com os pés, ou chutá-la e tentar colocar dentro do cesto no menor tempo possível.

Se o competidor colocar as 3 bolas no cesto em menos de 3 minutos quanto menor o tempo maior será sua pontuação.

Se o competidor não conseguir colocar as 3 bolas dentro do cesto em menos de 3 minutos ele receberá bandeira vermelha, obterá zero pontos pelo tempo, mas, ainda poderá pontuar pelas bolas que conseguiu colocar no cesto ou próximo ao cesto em um raio delimitado.

REGRAS ESPECIAIS

O competidor terá 3 tentativas para iniciar a prova, o início é marcado pelo primeiro toque na bola, nesse momento o cronometro é iniciado.

Cada bola dentro do cesto vale 200 pontos. Cada bola próximo ao cesto, dentro do raio delimitado vale 50 pontos.

Enquanto as três bolas não estiverem dentro do cesto e o tempo de 3 minutos não tiver esgotado, o competidor pode continuar tentando, mesmo que a bola esteja dentro do raio de 50 pontos.

O tempo de prova só é contado para o score com as 3 bolas dentro do cesto, se o competidor estiver satisfeito com uma dentro do raio de 50 pontos, por decisão própria poderá abandonar a prova antes do transcorrer dos 3 minutos, nesse caso obterá apenas os pontos referentes às bolas.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Não conseguir abrir a prova em 3 tentativas
- Tocar a asa no solo

PONTUAÇÃO

$$PT = \frac{mT}{T} * 400$$

$$P = PT + PB$$

$$SCORE = 1000 * \frac{P}{MP}$$

PT: Pontuação pelo tempo

mT: menor tempo da prova

T: Tempo do piloto na prova

P: pontuação na prova

MP: Maior pontuação na prova

1.15 MAIOR EFEITO SOLO (P7)

OBJETIVO

Desligar o motor e pousar passando por um GATE e planar a maior distância possível antes de tocar o solo.

DESCRIÇÃO DA PROVA

A bandeira verde irá indicar que o piloto está autorizado a iniciar a prova.

O piloto irá entrar no circuito designado com a altura que achar adequado e desligará o motor exatamente em cima GATE de modo que após desligar o motor ele deverá performar uma volta de 360° para entrar de frente com o GATE novamente.

Não há tempo mínimo de permanência no ar.

O GATE poderá ser um sensor eletrônico, uma câmera, um pino ou um stick. Caso o Gate seja um objeto, o toque no objeto é obrigatório.

O piloto deverá passar pelo GATE ou tocar no GATE e planar o mais longe possível antes de tocar o solo.

Sua pontuação será proporcional a distância voada entre o GATE e o primeiro toque no solo.

Se durante a navegação do piloto a bandeira vermelha for levantada o piloto deve abandonar o procedimento e aguardar em voo até novas instruções. Se o piloto estiver em aproximação com motor desligado deve pousar fora circuito, abandonando a precisão.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Tocar o solo antes de passar ou tocar no GATE.
- NÃO tocar ou acionar o GATE
- Cair de qualquer forma após o pouso, de bunda, de joelhos ou colocar a mão no chão.

PONTUAÇÃO

$$Score = 1000 * \frac{D}{MD}$$

D: Distância

MP: maior distância da prova.