

SUMÁRIO

1. GENERALIDADES	3
2. DEFINIÇÕES	3
3. CATEGORIA CLÁSSICA	4
3.1 NAVEGAÇÃO VISUAL	4
3.1.1 N1 – COLETA DE PONTOS	4
3.1.2 N2 – TEMPO DECLARADO	6
3.1.3 N3 – ROTA CURVA	9
3.2 PROVAS DE PRECISÃO	10
3.2.1 P1 – TOQUE NO ALVO	10
3.2.2 P2 – BOLICHE	12
3.2.3 P3 – TAXIAMENTO	13
3.2.4 P4 – POUSA E REDECOLA	15
3.2.5 P5 – PASSAGEM LENTA E RÁPIDA	16
3.2.6 P6 – PARABALL	17
3.2.7 P7 – MAIOR EFEITO SOLO	19
3.3 ECONOMIA DE COMBUSTÍVEL	20
3.3.1 E1 – MAIOR TEMPO VOADO COM COMBUSTÍVEL LIMITADO	20
3.3.2 E2 – MAIOR NÚMERO DE VOLTAS NO AERÓDROMO COM COMBUSTÍVEL LIMITADO	21
3.3.3 E3 – MAIOR NÚMERO DE PILOES CONTORNADOS COM COMBUSTÍVEL LIMITADO	22
3.3.4 E4 – ECONOMIA COM NAVEGAÇÃO PURA	23
3.3.5 E5 – ECONOMIA COM NAVEGAÇÃO / MAIOR DISTÂNCIA NO AZIMUTE	25
4. CATEGORIA LIGHT	29
4.1 NAVEGAÇÃO COM GPS	29
4.1.1 N4 – SEGUIR ROTA	29
4.1.2 N5 – TEMPO DECLARADO	31
4.1.3 PROVAS DE PRECISÃO	34
4.1.4 P8 – TOQUE NO ALVO	34
4.1.5 P9 – INFLAGEM TAXIAMENTO E DECOLAGEM	36
4.2 ECONOMIA DE COMBUSTÍVEL	37
4.2.1 E6 – MAIOR NÚMERO DE PILOES CONTORNADOS COM COMBUSTÍVEL LIMITADO	37
4.2.2 E7 – MAIOR NÚMERO DE VOLTAS COM COMBUSTÍVEL LIMITADO	38

1. GENERALIDADES

Este catálogo é utilizado em conjunto com o Regulamento Geral.

O briefing é soberano ao catálogo, portanto qualquer alteração especificada no briefing se sobreporá ao catálogo.

2. DEFINIÇÕES

Turning Point: Ponto Genérico no mapa, abreviação **TP**, eventualmente chamado de **ponto**.

Hidden Gate: é um ponto que não aparece no mapa, mas está presente na apuração, abreviação **HG**.

Timing Gate: é um Turning Point utilizado como Tomada de tempo. Abreviação **TG**.

Start Point: é um Turning Point utilizado para indicar o ponto de início de uma prova, sendo um ponto de passagem obrigatória. Abreviação **SP**.

Finish Point: é um Turning Point utilizado para indicar o ponto final de uma prova, sendo um ponto de passagem obrigatória. Abreviação **FP**.

PISTA: Área onde encontra-se o, ou, os DCEKS.

DECK: Área de Pouso e decolagem, podem ter funções específicas em algumas provas. O deck poderá ocupar toda a pista ou uma parte menor delimitada dentro da pista. Eventualmente pode haver vários DECKS na pista.

AERÓDROMO: Área que envolve o evento, composto pela pista, pelas áreas de público, áreas de briefing e quarentena etc.

JANELA: Período específico para que se execute algo.

3. CATEGORIA CLÁSSICA

As provas descritas nessa seção destinam-se aos pilotos inscritos na categoria Clássica.

3.1 NAVEGAÇÃO VISUAL

Nas provas de navegação visual os pilotos devem navegar com o mapa da prova, o uso do GPS para orientar a navegação é proibido, no entanto o piloto deve voar com um GPS sem tela, ou lacrado em um envelope para registrar o voo em arquivo IGC que será utilizado para a apuração.

3.1.1 N1 – COLETA DE PONTOS

OBJETIVO

Coletar o maior número possível de pontos dentro do tempo especificado no briefing.

DESCRÍÇÃO 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 possível de pontos 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.

REGRAS ESPECIAIS

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

- Os pontos poderão ter pesos diferentes,
- 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.

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.
- Pousar fora do aeródromo.

* OSB: para essa prova somente os minutos serão considerados os segundos serão desprezados, 5:59 = 5

PONTUAÇÃO

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

PC → pontos coletados pelo competidor

MPC → Maior número de pontos coletados na prova

3.1.2 N2 – TEMPO DECLARADO

OBJETIVO

Voar sobre um circuito pré-estabelecido, estimando o tempo de chegada a cada “Timming Gate” contatos a partir de SP.

DESCRIÇÃO DA PROVA

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

O piloto deve declarar o tempo de chegada a cada TG a partir de SP.

O tempo deve ser declarado em segundos.

Exemplo:

TRECHO	TEMPO
SP ao TG1	200s
SP ao TG2	400S
...	...
SP ao TGn	1500s
SP ao FP	2000s

A declaração é feita em uma ficha que deve ser entregue até o horário especificado no briefing e antes do início da prova.

O competidor poderá anotar o tempo em minutos para si para realizar a prova, no entanto, na ficha apenas o tempo em segundos será considerado. Ex: Suponha que o tempo calculado seja 22:47 (22minutos e 47 segundos): faça a conta $22 \times 60 + 47 = 1367$ s e anote na ficha 1367s.

Se o competidor anotar seu tempo na ficha em minutos o apurador não fará a conversão e o piloto não pontuará pelo seu tempo.

Para a apuração o tempo será tomado a partir do registro do IGC mais próximo do centro e dentro do Turning Point.

Além de tentar acertar os tempos declarados, o piloto deve manter-se em rota para coletar Hidden Gates (HG).

Também haverá pontos por velocidade favorecendo o competidor mais rápido. No entanto, a pontuação por velocidade só será atribuída ao piloto que passar por todos os Turning Points visíveis no mapa (TGs e TPs). Perder Hidden Gates não afetará a pontuação por velocidade.

A pontuação sobre velocidade será atribuída ou pelo tempo voado entre SP e FP ou Pelo Tempo Declarado entre SP e FP, o que for maior.

Exemplo 1: Suponha que o piloto declarou o tempo entre SP e FP de 2000s e fez em 1500s, então ele pontuará sob o **Tempo Declarado**, 2000s

Exemplo 2: Suponha que o piloto declarou o tempo entre SP e FP de 2000s e fez em 2500s, então ele pontuará sob o **Tempo Voado** entre SP e FP de 2500s

A critério do diretor de prova o planejamento poderá ser em quarentena de forma individual e sem auxílio do celular com prazo de no mínimo 30 minutos para entregar a ficha.

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 FP fora dos horários estabelecidos no Briefing.
- Voar na contramão (backtraking).

OUTRAS PENALIDADES:

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

- Não passar em um TG ou TP: Implicará em penalidade de 100% aplicada aos pontos obtidos por velocidade,

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 HIDDEM GATES COLETADOS PELO PILOTO

MAXHG → MAIOR NÚMERO HIDDEM GATES COLETADOS

PTG → PONTUAÇÃO POR TIMEING GATES

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

Σ PTG → Somatória de pontuações por TG

MAX Σ PTG → Máxima somatória de pontuação por TG

PV → PONTUAÇÃO POR VELOCIDADE

mT → menor tempo de prova (entre realizado e declarado o que for maior)

T → Tempo de prova do piloto

Σ P → Somatório da pontuação

MAX Σ P → MÁXIMA Somatório da pontuação obtida na prova

OBS. Quanto eTG < 5s: eTG Será considerado Zero.

3.1.3 N3 – ROTA CURVA

OBJETIVO

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

DESCRIÇÃO DA PROVA

No mapa há uma rota em curvas 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 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.
- Pousar fora do aeródromo

PONTUAÇÃO

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

HG → Número de Hidden gates coletados

MHG → Maior número de hidden gates coletados na prova

3.2 PROVAS DE PRECISÃO

3.2.1 P1 – TOQUE NO ALVO

OBJETIVO

Fazer a aproximação para o pouso com o motor desligado e efetuar o primeiro toque no solo dentro do 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 adequada e desligar o motor exatamente em cima do alvo.

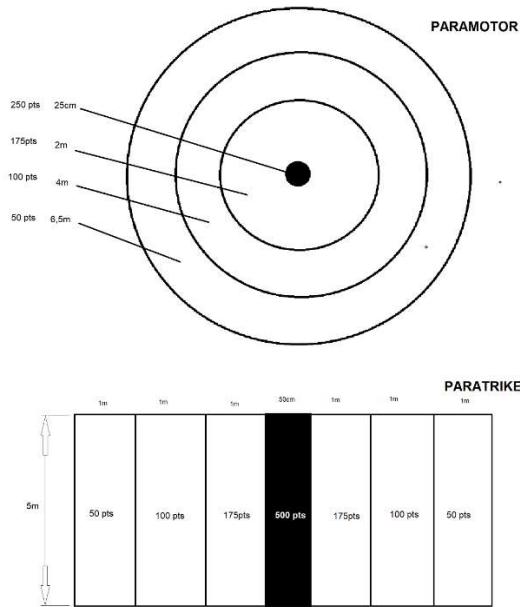
Após desligar o motor o piloto deve permanecer em voo com o motor desligado pelo menos 45 segundos antes de tocar o solo.

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 45 segundos;
- Se cair de qualquer forma após o pouso, sentado, de joelhos ou colocar a mão no chão.
- Capotar o trike

PONTUAÇÃO

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

P: Pontuação

MP: Melhor pontuação da prova

3.2.2 P2 – BOLICHE

OBJETIVO

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

DESCRIÇÃO DA PROVA

Cinco cones serão dispostos 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 45 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 45 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

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

P: Pinos derrubados

MP: maior número de pinos derrubados na prova.

3.2.3 P3 – TAXIAMENTO

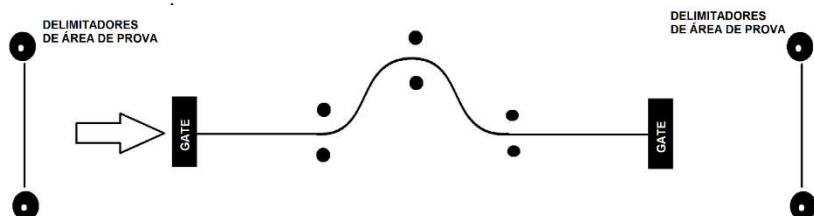
OBJETIVO

Chegar voando, tocar o solo, taxiando por um circuito preestabelecido e decolar.

DESCRÍÇÃO DA PROVA PARA PARATRIKE

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

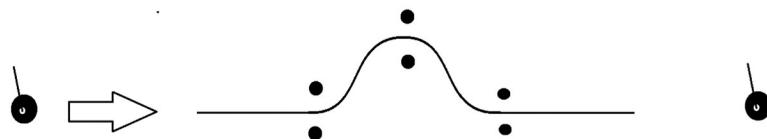
A área de prova será demarcada com cones e/ou uma linha no chão indicando os limites de pouso e decolagem e os tempos serão tomados entre GATES de entrada e saída.



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 pode ser substituído por Sticks.

O piloto terá 3 tentativas para iniciar a prova



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.

3.2.4 P4 – POUSA E REDECOLA

OBJETIVO

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

DESCRÍÇÃO DA PROVA

O competidor deverá passar por um GATE ou tocar um stick, pousar, encostar a asa no chão e decolar novamente após o arbitro 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 no GATE ou tocando no stick de saída.

O tempo de prova é contado entre os GATES ou sticks

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.

3.2.5 P5 - PASSAGEM LENTA E RÁPIDA

OBJETIVO

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

DESCRIÇÃO DA PROVA

Quatro sticks são dispostos em linha com distância entre 20 e 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
- Não tocar o último Stick após abrir a prova
- Tocar o solo
- Sair da trajetória para poupar tempo.

Outras penalidades:

- Cada Stick intermediário perdido implicará em 25% de penalidade aplicados na pontuação da respectiva passagem.

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

3.2.6 P6 – PARABALL

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 próxima 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 apena 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

3.2.7 P7 – MAIOR EFEITO SOLO

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 à 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

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

D: Distância

MP: maior distância da prova.

3.3 ECONOMIA DE COMBUSTÍVEL

Nesse tipo de prova os pilotos precisam realizar uma tarefa com uma quantidade limitada de combustível e demonstrar que conseguem voar mais longe ou por maior tempo, conforme o tipo de prova realizada.

3.3.1 E1 – MAIOR TEMPO VOADO COM COMBUSTÍVEL LIMITADO

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.

Voar na contramão

PONTUAÇÃO

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

T: Tempo de voo fora do aeródromo

MT: máximo tempo obtido na prova

3.3.2 E2 – MAIOR NÚMERO DE VOLTAS NO AERÓDROMO COM COMBUSTÍVEL LIMITADO

OBJETIVO

Passar por um GATE o maior Número vezes possível circulando o AERÓDROMO, OU PILÕES

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 pesagens 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

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

PG: Passagens pelo Gate

MPG: Maior número de passagens da prova

3.3.3 E3 – MAIOR NÚMERO DE PILOES CONTORNADOS COM COMBUSTÍVEL LIMITADO

OBJETIVO

Em um circuito delimitado por dois ou mais pilões infláveis passar pelo maior Número de pilões infláveis e pousar no deck

DESCRIÇÃO DA PROVA

Com uma quantidade limitada de combustível, o piloto deverá circular um circuito delimitado por pilões infláveis o maior número de vezes possível. O piloto deverá pousar no DECK.

REGRAS ESPECIAIS

Após Passar por um Pilão, o piloto não poderá retornar e só poderá pousar no deck a frente do pilão contornado.

O piloto deve passar por fora do pilão, caso ele passe por dentro ou por cima o pilão não será contado.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Pousar fora do DECK.
- Voar em local proibido.
- Passar por dentro de um pilão
- Voar na contramão

PONTUAÇÃO

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

PC: Pilões Contornados

MPC: Maior número de Pilões contornados

3.3.4 E4 – ECONOMIA COM NAVEGAÇÃO PURA

OBJETIVO

Coletar o maior número possível de pontos 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

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

PC → pontos coletados pelo competidor

MPC → Maior número de pontos coletados na prova

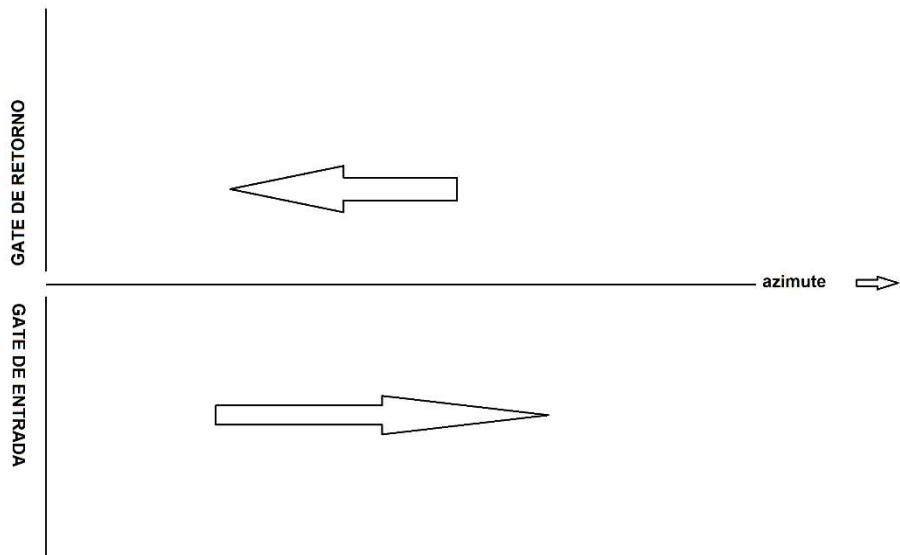
3.3.5 E5 – ECONOMIA COM NAVEGAÇÃO / MAIOR DISTÂNCIA NO AZIMUTE

OBJETIVO

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

DESCRIÇÃO DA PROVA

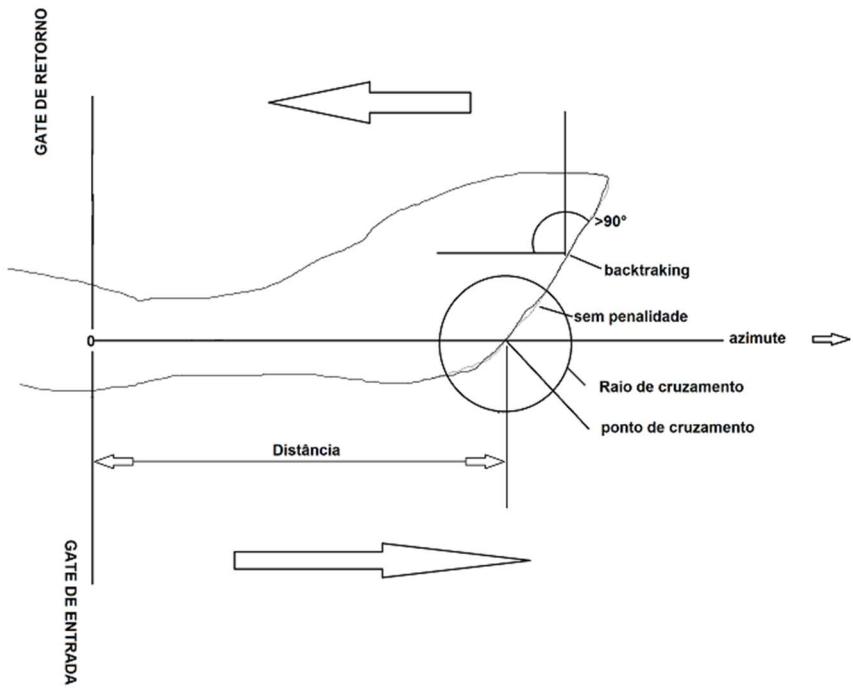
No mapa há uma linha indicando um azimute. Com uma quantidade limitada de combustível o competidor deve passar por um GATE de entrada, voar a maior distância possível mantendo-se a direita da linha e então cruzá-la e retornar pelo outro lado passando por um GATE de saída e pousar no DECK.



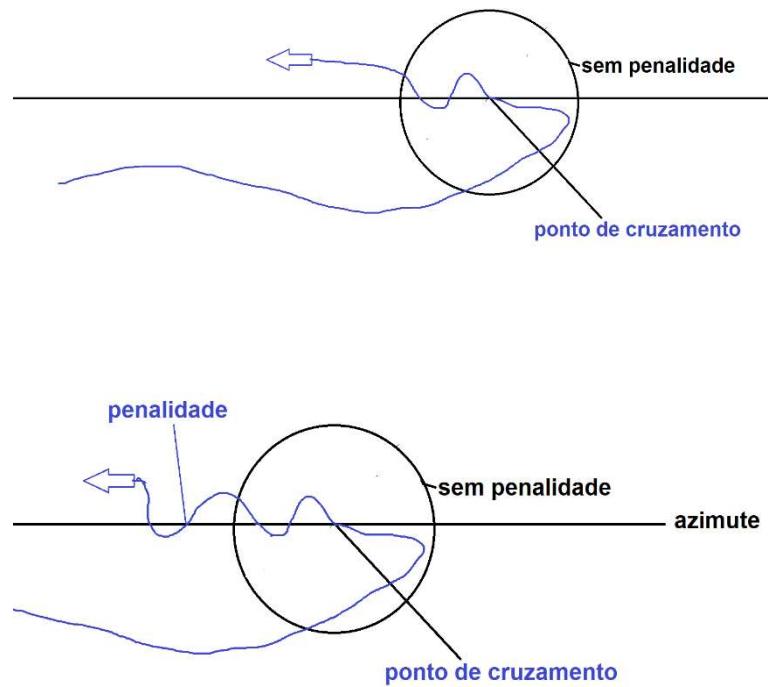
REGRAS ESPECIAIS

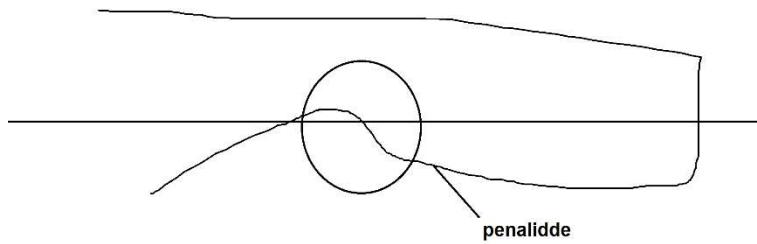
É considerado Backtracking quando se voa em uma direção em relação a rota obrigatória maior do que 90°

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

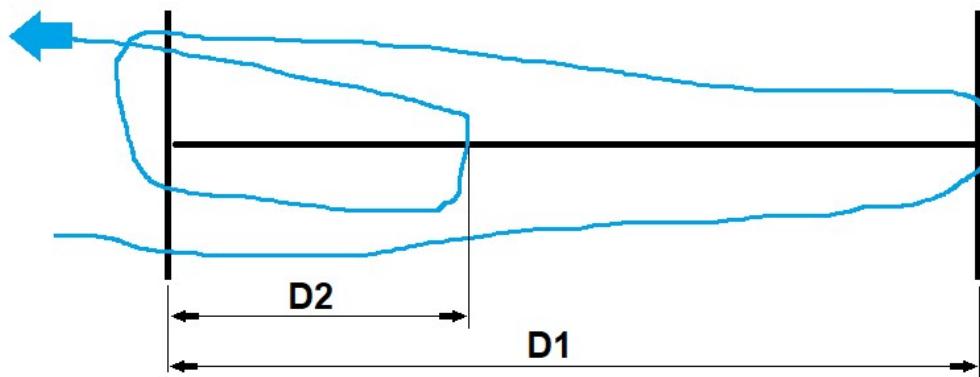


A circunferência é criada no primeiro toque do piloto na linha do azimute, com centro no ponto de cruzamento e raio de 500m.





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 Backtraking

PONTUAÇÃO

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

D → Distância do Piloto

MD → Máxima distância Obtida na Prova

4. CATEGORIA LIGHT

As provas descritas nessa seção destinam-se aos pilotos inscritos na categoria Light.

4.1 NAVEGAÇÃO COM GPS

Nessas provas, além do uso do GPS ser obrigatório para registro do voo, o piloto é autorizado a utilizá-lo para a navegação, dispensando a utilização de mapas.

4.1.1 N4 – SEGUIR ROTA

OBJETIVO

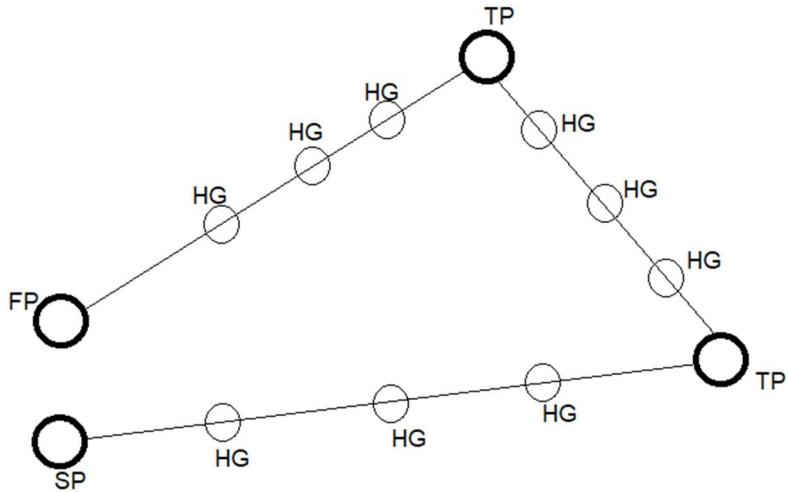
Voar por um circuito pré-definido mantendo-se em linha reta entre os “Turn Points”

DESCRIÇÃO DA PROVA

O piloto inicia a prova passando pelo SP e deve seguir seu voo passando pelos TPs até concluir-la no FP.

Em cada trecho da rota existem **Hidden Gates** (HG), esses pontos não são conhecidos pelos pilotos, mas serão avaliados na apuração, para coletá-los basta que os pilotos voem o mais reto possível entre um ponto conhecido e outro. O diâmetro dos HG serão dados no briefing, 40% da pontuação será atribuída aos HG, 40% aos TP e 20% serão atribuídos por velocidade.

Para pontuar por velocidade é necessário passar por todos os TPs, se um único TP for perdido o competidor receberá zero pontos por velocidade.



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.

PONTUAÇÃO

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

$$PTP = \frac{NTP}{MAXNTP} * 400$$

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

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

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

PHG → PONTUAÇÃO POR HIDDEN GATES COLETADOS
NHG → NÚMERO DE HIDDEM GATES COLETADOS PELO PILOTO
MAXHG → MAIOR NÚMERO HIDDEM GATES COLETADOS
PTP → PONTUAÇÃO POR TURN POINTS COLETADOS
 ΣP → Somatório da pontuação
 $MAX\Sigma P$ → MÁXIMA Somatório da pontuação obtida na prova

4.1.2 N5 – TEMPO DECLARADO

OBJETIVO

Voar sobre um circuito pré-estabelecido, estimando o tempo de chegada entre o Start Point e o Finish Point.

DESCRIÇÃO DA PROVA

No mapa há uma rota definida que inicia em SP, passa por alguns TPs e encerra-se no FP.

O piloto deve declarar o tempo voado entre SP e FP em segundos.

Exemplo:

Tempo entre SP e FP	1367s
----------------------------	-------

A declaração é feita em uma ficha que deve ser entregue até o horário especificado no briefing e antes do início da prova.

O competidor poderá anotar o tempo em minutos para si para realizar a prova, no entanto, na ficha apenas o tempo em segundos será considerado. Ex: Suponha que o tempo calculado seja 22:47 (22minutos e 47 segundos): faça a conta $22 \times 60 + 47 = 1367s$ e anote na ficha 1367s.

Se o competidor anotar seu tempo na ficha em minutos o apurador não fará a conversão e o piloto não pontuará pelo seu tempo.

Para a apuração o tempo será tomado a partir do registro do IGC mais próximo do centro e dentro do Turning Point.

Além de tentar acertar o tempo declarados, o piloto deve manter-se em rota para coletar Hidden Gates (HG).

Também haverá uma pontuação por velocidade favorecendo o competidor mais rápido. No entanto, a pontuação por velocidade só será atribuída ao piloto que passar por todos os Turning Points visíveis. Perder Hidden Gates não afetará a pontuação por velocidade.

A pontuação sobre velocidade será atribuída ou pelo tempo voado entre SP e FP ou Pelo Tempo Declarado entre SP e FP, o que for maior.

Exemplo 1: Suponha que o piloto declarou o tempo entre SP e FP de 2000s e fez em 1500s, então ele pontuará sob o **Tempo Declarado**, 2000s

Exemplo 2: Suponha que o piloto declarou o tempo entre SP e FP de 2000s e fez em 2500s, então ele pontuará sob o **Tempo Voado** entre SP e FP de 2500s

A critério do diretor de prova o planejamento poderá ser em quarentena de forma individual.

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 FP fora dos horários estabelecidos no Briefing.
- Voar na contramão (backtraking).

OUTRAS PENALIDADES:

- Não passar em um TG ou TP: Implicará em penalidade de 100% aplicada aos pontos obtidos por velocidade,

PONTUAÇÃO

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

$$PT = 300 - |eT|$$

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

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

$$\Sigma P = PHGn + PTn + PVn$$

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

PHGn → Pontuação normalizada atribuída por Hidden Gates coletados

PTn → Pontuação normalizada atribuída pelo Tempo Declarado

PVn → Pontuação normalizada por Velocidade

ΣP → Somatório da pontuação

MAX ΣP → MÁXIMA Somatório da pontuação obtida na prova

PT → Pontuação por Tempo Declarado

$|eT|$ → Módulo do erro (diferença) entre o Tempo Declarado e voado

NHG → Número de Hidden Gates coletados

MAXHG → Maior número de Hidden Gates coletados

mT → menor tempo de prova (entre realizado e declarado o que for maior)

T → Tempo de prova do piloto (entre realizado e declarado o que for maior)

4.1.3 PROVAS DE PRECISÃO

4.1.4 P8 – TOQUE NO ALVO

OBJETIVO

Fazer a aproximação para o pouso com o motor desligado e efetuar o primeiro toque no solo dentro do alvo.

DESCRIÇÃO DA PROVA

A bandeira verde autoriza o piloto a entrar na prova. O piloto deve entrar no circuito designado com a altura que achar adequada, iniciar sua aproximação e desligar o motor na reta final para o pouso.

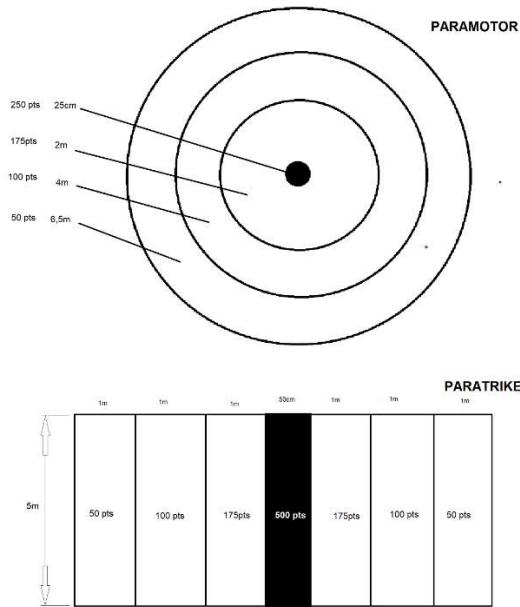
O tempo entre desligar o motor e tocar o solo deve ser de no mínimo 10 segundos.

O primeiro toque do piloto no solo é válido, não sendo necessário parar sobre o alvo.

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 10 segundos;
- Se cair de qualquer forma após o pouso, de bunda, de joelhos ou colocar a mão no chão.
- Capotar o trike

PONTUAÇÃO

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

P: Pontuação

MP: Melhor pontuação da prova

4.1.5 P9 – INFLAGEM TAXIAMENTO E DECOLAGEM

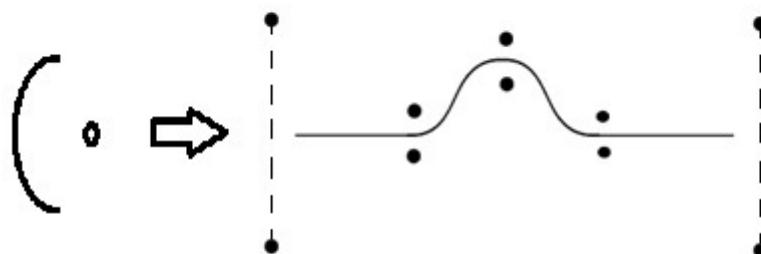
OBJETIVO

Inflar, taxiar por um circuito delimitado por cones e decolar.

DESCRIÇÃO DA PROVA

Essa é uma prova de tempo. O piloto deve posicionar sua asa diante um circuito, na distância que achar adequado. Uma vez preparado, o juiz autorizará a inflagem com a bandeira verde, nesse momento o cronometro é iniciado.

O piloto deverá inflar, passar pelo Gate de entrada do circuito, taxiá-lo pelos objetivos intermediários, e passar pelo Gate de saída onde o cronometro é parado. Após passar pelo GATE de saída o piloto deve decolar.



PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Não conseguir inflar em 3 tentativas
- Não passar pelos Gates de entrada ou de saída

- Deixar a asa tocar o solo em qualquer parte do circuito entre os Gates de entrada e saída
- Não conseguir decolar após ter passado pelo Gate de saída

OUTRAS PENALIDADES

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

PONTUAÇÃO

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

mT: menor tempo da prova

T: Tempo do piloto já considerando as penalidades

4.2 ECONOMIA DE COMBUSTÍVEL

Nesse tipo de prova os pilotos precisam realizar uma tarefa com uma quantidade limitada de combustível.

4.2.1 E6 – MAIOR NÚMERO DE PILÕES CONTORNADOS COM COMBUSTÍVEL LIMITADO

OBJETIVO

Em um circuito delimitado por dois ou mais pilões infláveis passar pelo maior Número de pilões infláveis e pousar no deck

DESCRÍÇÃO DA PROVA

Com uma quantidade limitada de combustível, o piloto deverá circular um circuito delimitado por pilões infláveis o maior número de vezes possível. O piloto deverá pousar no DECK.

REGRAS ESPECIAIS

Após Passar por um Pilão, o piloto não poderá retornar e só poderá pousar no deck a frente do pilão contornado.

O piloto deve passar por fora do pilão, caso ele passe por dentro ou por cima o pilão não será contado.

PENALIDADES

IMPLICARÁ EM 100% DE PENALIDADE:

- Pousar fora do DECK.
- Voar em local proibido.
- Passar por dentro de um pilão
- Voar na contramão

PONTUAÇÃO

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

PC: Pilões Contornados

MPC: Maior número de Pilões contornados

4.2.2 E7 – MAIOR NÚMERO DE VOLTAS COM COMBUSTÍVEL LIMITADO

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

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

PG: Passagens pelo Gate

MPG: Maior número de passagens da prova