

TAREFAS

15.1 ALVO DECLARADO PELO PILOTO (PDG)

15.1.1 Competidores tentarão jogar uma marca próximo a um alvo selecionado por ele mesmo e declarado por ele antes do voo.

15.1.2 Informações da Tarefa:

- a. Lugar e período de declaração
- b. Número de alvos permitidos
- c. Distâncias mínima e máxima do(s) alvo(s) em relação ao ponto comum de decolagem ou ao ponto individual de decolagem, conforme dados da folha de tarefa

15.1.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao alvo declarado válido mais próximo. O menor resultado é melhor.

15.2 ALVO DECLARADO PELO JUIZ (JDG)

15.2.1 Competidores irão tentar jogar a marca próximo a um alvo previamente marcado.

15.2.2 Informações da Tarefa:

- a. posição do alvo previamente marcado ou do alvo em X

15.2.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao alvo em X, se colocado, ou do alvo. O menor resultado é melhor.

15.3 VALSA DA HESITAÇÃO (HWZ)

15.3.1 Competidores irão tentar jogar a marca próximo a um dos vários alvos previamente marcados.

15.3.2 Informações da Tarefa:

- a. posição dos vários alvos previamente marcados ou dos alvos em X

15.3.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao alvo em X mais próximo, se colocado, ou do alvo. O menor resultado é melhor.

15.4 FLY IN (FIN)

15.4.1 Competidores irão procurar a sua própria área de decolagem e tentar jogar a marca o mais próximo do alvo previamente marcado ou do alvo em X.

15.4.2 Informações da Tarefa:

- a. posição do alvo previamente marcado ou do alvo em X
- b. distâncias mínima e máxima do ponto individual de decolagem ao alvo ou alvo em X
- c. número de decolagens permitidas

15.4.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao alvo em X, se colocado, ou do alvo. O menor resultado é melhor.

15.4.4 Somente uma tentativa de pontuação (jogar a marca ou pouso competitivo) poderá ser feita. Um pouso competitivo deverá ser declarado como tal ao observer designado na primeira oportunidade possível.

15.5 FLY ON (FON)

15.5.1 Competidores irão tentar jogar uma marca o mais próximo de um alvo selecionado por ele mesmo e declarado por ele durante o voo.

15.5.2 Informações da Tarefa:

- a. distâncias mínima e máxima entre a marca anterior e o alvo declarado
- b. números de alvos permitidos

15.5.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao alvo declarado válido mais próximo. O menor resultado é melhor.

15.5.4 O competidor deverá escrever claramente na sua marca anterior o(s) seu(s) alvo(s) declarado(s) para o fly on. Se a marca anterior não for solta ou não tiver sido escrito nela o alvo ou se mais alvos forem declarados do que permitido, então o competidor não obterá resultado.

15.5.5 Como uma precaução, no caso da marca anterior ser perdida, o competidor poderá pessoalmente escrever um alvo provisório na Folha do Observer. Ele será pontuado a este alvo, se a sua marca anterior for perdida. O competidor poderá fazer ou revisar a sua declaração provisória a qualquer momento até a queda da marca anterior. Uma declaração verbal do alvo ao observer não terá efeito e não será anotado. Se o observer estiver voando no cesto, ele deve testemunhar e registrar na folha do observer a declaração escrita na marca antes de ser solta.

15.6 CAÇA À RAPOSA (HNN)

15.6.1 Competidores irão seguir um balão raposa e tentar jogar a marca o mais próximo ao alvo em X colocado pelo balão raposa não mais que 02 metros na direção do vento em relação ao cesto após o pouso.

15.6.2 Informações da Tarefa:

- a. descrição do balão raposa
- b. duração provável do voo do balão raposa

15.6.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao alvo em X. O menor resultado é melhor.

15.6.4 Variação na duração do voo do balão raposa não deverá ser motivo de reclamação.

15.6.5 O balão raposa poderá ser desinflado após o pouso e poderá ser removido do campo.

15.6.6 O balão raposa poderá pendurar uma faixa debaixo do seu cesto. Nenhum competidor poderá levar uma faixa pendurada debaixo do cesto durante esta tarefa.

15.7 CAÇA À RAPOSA COM CORRIDA (WSD)

15.7.1 Competidores irão voar para o ponto de decolagem de um balão raposa, seguir o balão raposa e tentar jogar a marca o mais próximo do alvo em X colocado pelo balão raposa a não mais que 02 metros na direção do vento em relação ao cesto depois do pouso.

15.7.2 Informações da Tarefa:

- a. descrição do balão raposa
- b. localização do ponto de decolagem do balão raposa
- c. horário de decolagem do balão raposa
- d. provável duração do vôo do balão raposa

15.7.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao alvo em X. O menor resultado é melhor.

15.7.4 Se o balão raposa não decolar dentro de 05 minutos depois do horário combinado, a tarefa será então considerada cancelada.

15.7.5 Variação na duração do vôo do balão raposa não deverá ser motivo de reclamação.

15.7.6 O balão raposa poderá ser desinflado após o pouso e poderá ser removido do campo.

15.7.7 O balão raposa poderá pendurar uma faixa debaixo do seu cesto. Nenhum competidor poderá levar uma faixa pendurada debaixo do cesto durante esta tarefa.

15.7 GORDON BENNETT MEMORIAL (GBM)

15.7.1 Competidores irão tentar jogar a marca dentro de uma(s) área(s) de pontuação o mais próximo a um alvo previamente marcado.

15.7.2 Informações da Tarefa:

- a. posição do alvo ou do alvo em X
- b. descrição da(s) área(s) de pontuação

15.7.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao alvo em X, se colocado, ou do alvo. O menor resultado é melhor.

15.8 VÔO AO ALVO COM JANELA DE TEMPO (CRT)

15.8.1 Competidores irão tentar jogar a marca dentro de uma área válida o mais próximo de um alvo previamente marcado. A(s) área(s) de pontuação terão períodos de tempos específicos de validade.

15.8.2 Informações da Tarefa:

- a. posição do alvo ou do alvo em X
- b. descrição da(s) área(s) de pontuação e seus períodos de tempo de validade

15.8.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao alvo em X, se colocado, ou do alvo. O menor resultado é melhor.

15.8.4 Um competidor que não consegue uma marcação dentro da área de pontuação durante o tempo de validade, não obterá resultados.

15.9 CORRIDA PARA UMA ÁREA (RTA)

15.9.1 Competidores irão tentar jogar a marca no tempo mais curto dentro de uma(s) área(s) de pontuação.

15.9.2 Informações da Tarefa:

- a. métodos para medição do tempo
- b. descrição da(s) área(s) de pontuação

15.9.3 O resultado é o tempo entre a decolagem e a queda da marca. O menor resultado é melhor.

15.9.4 A contagem do tempo termina, quando o observer vê a marca soltando das mãos da pessoa , caindo, caído no solo ou recolhido e em mãos do observer, o que primeiro acontecer. Os observers devem se certificar, de terem um cronômetro, quando forem designados para observar esta tarefa.

15.10 COTOVELO (ELB)

15.10.1 Competidores irão tentar a maior modificação de direção durante o vôo.

15.10.2 Informações da Tarefa:

- a. descrição dos pontos "A", "B" e "C".
- b. distâncias mínima e máxima entre "A" e "B".
- c. distâncias mínima e máxima entre "B" e "C".

15.10.3 O resultado é 180 graus menos o ângulo ABC. O maior resultado é melhor.

15.11 ÁREA TRIANGULAR (LRN)

15.11.1 Competidores irão tentar obter a maior área de um triângulo "A", "B" e "C".

15.11.2 Informações da Tarefa:

- a. localização do ponto "A"
- b. método de determinação do ponto "B"
- c. método de determinação do ponto "C"
- d. descrição da(s) área(s) de pontuação

15.11.3 O resultado é a área do triângulo ABC. O maior resultado é melhor.

15.12 MÍNIMA DISTÂNCIA (MDT)

15.12.1 Competidores irão tentar jogar a marca o mais próximo do ponto comum de decolagem, depois de ter voado um mínimo de tempo definido.

15.12.2 Informações de Tarefa:

- a. definição do tempo mínimo
- b. métodos de medição do tempo

15.12.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao ponto comum de decolagem. O menor resultado é melhor.

15.12.4 A posição de pontuação é a marca, se o observer viu a marca sendo solta após o tempo mínimo definido. Caso contrário, o ponto do pouso será a medição válida para a pontuação, desde que o balão tenha sido visto voando por um oficial depois do tempo mínimo definido.

15.12.5 Penalidade por violar a regra LIBERAÇÃO DA ÁREA DE DECOLAGEM é de 100 pontos de tarefa por minuto ou parte de minuto em atraso.

15.12.6 A penalidade para cada contato com o solo nesta tarefa é de 500 pontos de tarefa.

15.13 MÍNIMA DISTÂNCIA COM ÁREA DE PONTUAÇÃO (SFL)

15.13.1 Competidores irão tentar jogar a marca o mais próximo ao ponto comum de decolagem dentro de uma(s) área(s) definida.

15.13.2 Informações da Tarefa:

- a. descrição da(s) área(s) de pontuação

15.13.3 O resultado é a distância entre o ponto de medição da marca ao ponto comum de decolagem. O menor resultado é melhor.

15.14 MÍNIMA DISTÂNCIA COM DUAS MARCAÇÕES (MDD)

15.14.1 Competidores irão tentar jogar duas marcas o mais próximo entre elas em diferentes áreas de pontuação.

15.14.2 Informações da Tarefa:

- a. descrição das áreas de pontuação

15.14.3 O resultado é a distância entre os pontos de medição das marcas. O menor resultado é melhor.

15.14.4 Competidores não obterão resultados, se um ou os dois pontos de medição das marcas estiverem fora da área de pontuação ou ambos dentro de uma única área de pontuação.

15.16 MÁXIMA DISTÂNCIA COM TEMPO DEFINIDO (XDT)

15.16.1 Competidores irão tentar jogar a marca o mais longe do ponto comum de decolagem dentro de um tempo máximo definido.

15.16.2 Informações da Tarefa:

- a. definição do tempo máximo
- b. método de medição do tempo

15.16.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao ponto comum de decolagem. O maior resultado é melhor.

15.16.4 Se o observer não ver a marca sendo solta, caindo, caída no solo ou lhe sendo entregue dentro do tempo máximo definido, o competidor não obterá resultados.

15.17 MÁXIMA DISTÂNCIA (XID)

15.17.1 Competidores irão tentar jogar a marca o mais longe do ponto comum de decolagem dentro de uma(s) área(s) de pontuação.

15.17.2 Informações da Tarefa:

- a. descrição da(s) área(s) de pontuação

15.17.3 O resultado é a distância do ponto de medição da marca ao ponto comum de decolagem. O maior resultado é melhor.

15.18 MÁXIMA DISTÂNCIA COM DUAS MARCAÇÕES (XDD)

15.18.1 Competidores irão tentar jogar duas marcas o mais longe entre si em uma(s) área(s) de pontuação.

15.18.2 Informações da Tarefa:

- a. descrição da(s) área(s) de pontuação

15.18.3 O resultado é a distância entre os pontos de medição das marcas. O maior resultado é melhor.

15.19 ÂNGULO (ANG)

15.19.1 Competidores irão tentar a maior modificação de direção de uma determinada direção estabelecida. A modificação da direção é o ângulo entre a direção estabelecida e a linha "A-B".

15.19.2 Informações da tarefa:

- a. descrição do ponto "A" e "B"
- b. direção estabelecida
- c. distâncias mínima e máxima entre "A" e "B"

15.19.3 O resultado é o ângulo entre a direção estabelecida e a linha "A-B". O maior resultado é melhor.

Nota: Diretores poderão usar as tarefas do AXMERG, com exceção dos campeonatos mundiais e continentais.