

CATALOGO DE PRUEBAS.

1. Catalogo de pruebas

1.1. ATERRIZAJE Y DESPEGUE DE PRECISIÓN

1.2. CIRCUITO DE SLALOM, PERICIA Y VELOCIDAD.

1.3. MINIMA Y MAXIMA VELOCIDAD

1.4. ECONOMIA PURA (permanencia)

1.5. ECONOMIA Y DISTANCIA

1.6. ECONOMIA Y NAVEGACION

1.7. ECONOMIA Y PRECISION

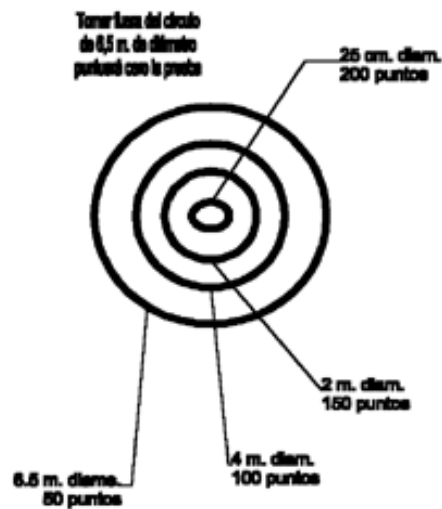
1.8. NAVEGACION PURA

1.9. NAVEGACION, PRECISION Y VELOCIDAD

1.10. NAVEGACION Y ESTIMACION DE VELOCIDAD

1.11. NAVEGACION, VELOCIDAD ESTIMADA Y PRECISION

1.- ATERRIZAJE Y DESPEGUE DE PRECISIÓN



Objetivo :

Realizar un despegue limpio en el primer intento dentro de la parrilla de despegue y seguidamente aterrizar lo mas cerca posible de un punto (diana).

Descripción :

Al piloto se le permiten cuatro intentos de despegue, elevarse a 500 pies, sobrevolar la diana, cortar el motor antes de pasar por una puerta e intentar hacer el primer toque lo mas cerca posible del centro de la diana. La diana consistirá en una serie de círculos concéntricos.

Reglas especiales :

El piloto puntuará 250 puntos para el primer intento de despegue, 170 el segundo, 90 el tercero y cero el cuarto.

El circuito deberá ser volado conforme a lo establecido en el briefing. Del primer toque en el suelo por parte del piloto o del paramotor se derivará la puntuación del piloto. Tocar sobre una línea se considerará la puntuación más alta.

Se obtendrán cero puntos en la prueba si: El piloto o cualquier parte del paramotor toca en el suelo fuera de la parrilla mientras se lleva a cabo la prueba.

Se obtendrán cero puntos de aterrizaje si :

- El motor no se para antes de la puerta de control.
- Si la puerta no se pasa correctamente.
- Realizar un mal aterrizaje (cayéndose o tocando con las dos rodillas en el suelo).

Puntuación :

Puntuación del piloto = (Bto + Bld)

Donde :

Bto= Puntos de despegue.

Bld= Puntos de aterrizaje.

2.-CIRCUITO DE SLALOM, PERICIA Y VELOCIDAD.

Objetivo :

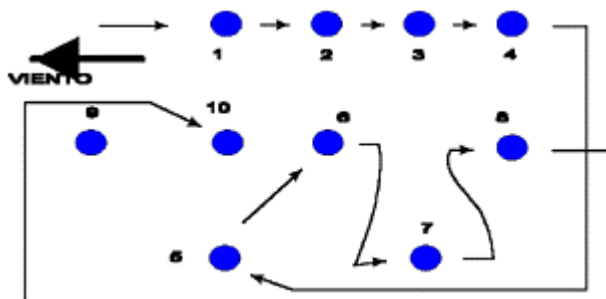
Derribar el máximo número de objetivos colocados en un orden dado y en el menor tiempo posible, para posteriormente volver a al parrilla de despegue.

Descripción :

Los objetivos son palos de 2 metros de altura separados 50 metros, colocados en dos filas. La primera fila contiene 4 objetivos colocados en línea, la segunda fila contiene 4 objetivos colocados en slalom.

El objetivo 9, considerado como una pila de giro, esta colocado 50 metros detrás del objetivo 10.

El objetivo (9) debe ser rodeado por el cuerpo del piloto, en el sentido de las agujas del reloj, antes de derribar el objetivo 10.



Reglas especiales :

Un derribo valido es cuando el piloto o cualquier otra parte del PPG toca claramente el objetivo.

Pasar correctamente el 9 cuenta como un derribo más.

El derribo del objetivo 1 inicia el cronómetro y el derribo del 10 lo para.

Los pilotos tienen solo un intento para derribar cada objetivo excepto el 1 y el 10, donde tienen tres intentos. Fallar al tirar el 1 o el 10 de los puntuará cero la prueba.

Puntuación :

$$Q = (NQ^3) / (Sp)$$

$$\text{Puntuación del piloto} = 1000 \times (Q/Q_{\text{máx}})$$

Donde :

NQ= Número de objetivos derribados por el piloto.

Sp= Tiempo del piloto entre que derriba el 1 y que derriba el 10.

3. MINIMA Y MAXIMA VELOCIDAD

Objetivo :

Volar un tramo lo más rápido posible, volver al inicio y hacerlo lo más despacio posible.

Descripción :

Un tramo recto entre 250 y 500 metros de longitud y 25 metros de ancho, con dos puertas, una al inicio y otra al final.

El piloto realiza un paso a lo largo del tramo a la máxima velocidad, vuelve a la zona de salida y vuelve a realizar el paso a la mínima velocidad posible.

Reglas especiales :

Para cada tramo el reloj comienza en el momento que el piloto pasa la primera puerta y para en el momento que el piloto cruza la segunda.

- Si el piloto o cualquier parte del PPG toca el suelo durante el primer tramo :

$$VP1= \text{cero y } EP= \text{cero}$$

- Si el piloto o cualquier parte del PPG toca el suelo durante el segundo tramo :

$$VP2= \text{cero y } EP= \text{cero.}$$

- Si el piloto zizagea o el cuerpo del piloto sobrevuela alguna de las líneas exteriores o sube por encima de 2 metros sobre el suelo, puntuará cero.
- El tiempo máximo permitido para realizar cada tramo, para cada piloto será de cinco minutos.

Puntuación :

$$\text{Puntuación del piloto} = (125 \times (VP1 / V_{\text{max}})) + (125 \times (V_{\text{mini}} / VP2)) + (250 \times (EP / E_{\text{máxi}}))$$

Donde :

V_{max} = La velocidad mas alta conseguida en la prueba, en Km./h.

$VP1$ = La velocidad del piloto en Km./h en la primera parte de la prueba.

V_{mini} = La velocidad mas lenta conseguida en la prueba, en Km./h.

$VP2$ = La velocidad del piloto en Km./h en la segunda parte de la prueba.

EP = La diferencia entre la velocidad mas lenta y mas rápida del piloto, en Km./h.

$E_{\text{máxi}}$ = La máxima diferencia entre las velocidades mas lentas y mas rápidas, en Km./h.

4- . ECONOMIA PURA (permanencia)

Objetivo :

Despegar con una determinada cantidad de combustible y tratar de volar el máximo tiempo posible para posteriormente volver a la parrilla de aterrizaje.

Reglas especiales :

Tiempo de despegue libre, dentro de una "ventana de despegue".

Salir de la vista de los jueces durante la prueba o salir del área permitida de vuelo penalizará.

Aterrizaje fuera de campo, puntuará cero la prueba.

Puntuación :

Puntuación del piloto = $1000 \times (T_p / T_{\text{máx}})$

Donde :

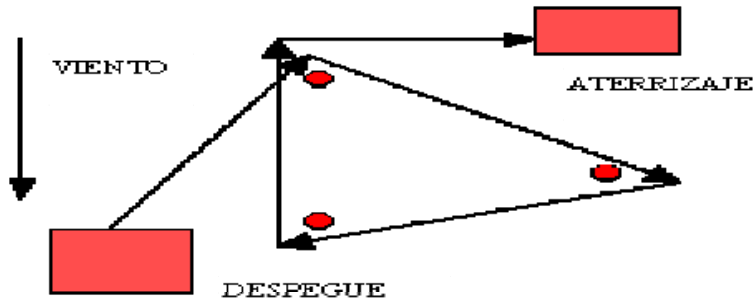
T_p = Tiempo del piloto

$T_{\text{máx}}$ = El máximo tiempo realizado en la prueba.

5. - . ECONOMIA Y DISTANCIA

Objetivo :

Despegar de la parrilla, con una determinada cantidad de combustible, volar las máximas vueltas posibles alrededor de un circuito triangular que no exceda de 1 Km.. de longitud y aterrizar en otra parrilla.



Reglas especiales :

Los pilotos no deben exceder los 50 metros de altura en ningún momento, o 10 metros en el momento de rodear las pilona.

Exceder la limitación de altura o fallar al rodear una pilona, hará que no puntúe esa determinada vuelta.

Si el piloto o cualquier parte del PPG toca el suelo y posteriormente despegue, puntuará cero toda la prueba.

Fallar al aterrizar en la parrilla de aterrizaje tendrá un 20% de penalización.

No habrá mas de seis pilotos volando en ninguno de los momentos. Tan pronto como uno de los pilotos haya aterrizado, después de realizar su prueba, estando por tanto en ese momento cinco pilotos volando, entonces el siguiente en la lista deberá despegar.

Los pilotos no despegaran hasta que el juez lo indique.

No despegar en el orden establecido penalizará 20%.

Si el juez considera que el piloto está retrasando deliberadamente su salida o está mas de 20 minutos tratando de despegar, siendo las condiciones buenas para hacerlo, se penalizará con 20%.

Los primeros seis pilotos deberán estar preparados para el despegue en el momento de iniciarse la prueba.

Puntuación :

Puntuación del piloto = $1000 \times (L_p / L_{m\acute{a}x})$

Donde :

L_p = Número de vueltas completas realizadas por el piloto.

$L_{m\acute{a}x}$ = Número de vueltas realizadas por el piloto que mas vueltas realice.

6 . - . ECONOMIA Y NAVEGACION

Objetivo :

Despegar con un determinada cantidad de combustible y localizar un número desconocido de marcas dentro de tramos previamente definidos y volver a la parrilla.

Reglas especiales :

Cada tramo tendrá un punto dado de inicio y un punto final (que puede ser un punto de giro o una baliza). El piloto deberá volar desde el punto de inicio hasta el punto final y localizar un Número desconocido de balizas durante el trayecto.

Aterrizar fuera de campo : puntuará cero toda la prueba.

Puntuación :

Puntuación del piloto = $1000 \times (NBp / Nbmax)$

Donde :

NBp = Número de balizas o puntos de giro localizados por el piloto.

Nb_{máx} = El máximo número de marcas o puntos de giro que haya en la prueba.

7- .ECONOMIA Y PRECISION

Objetivo :

Realizar un "despegue limpio" en una ventana de tiempo con una cantidad de combustible terminada de combustible, mantenerse volando en una determinada zona y aterrizar sobre las marcas situadas en la parrilla de aterrizaje antes del cierre de la ventana de tiempo.

Reglas Especiales :

El piloto puntuará 300 puntos para el primer intento de despegue, 200 el segundo, 100 el tercero y cero los sucesivos.

Salir de la vista de los jueces durante la prueba o salir del área permitida de vuelo penalizará.

En el aterrizaje :

- Si el piloto elige parar el motor a menos de 5 metros de altura y :
- Realiza el primer toque en la marca :
 - Puntos por el aterrizaje 200 puntos.

- Si el piloto elige no apagar el motor y :
- Realiza el primer toque en la marca :
 - Puntos por el aterrizaje 50 puntos.

- Si el piloto cae como resultado de un mal aterrizaje : puntuará cero el aterrizaje.
- Si el piloto obstruye a otro participante en el intento de aterrizar en una de las marcas : puntuará cero en el aterrizaje.

Puntuación :

Puntuación del piloto = $(500 \times (Tp / Tmáx)) + Bto + Bld$

Donde :

Tp = Tiempo del piloto.

Tmáx= El tiempo del piloto que mas tiempo haya estado volando.

Bto= Puntos por despegue.

Bld= Puntos de aterrizaje.

8- . NAVEGACION PURA

Objetivo :

Volar la máxima distancia posible entre puntos de giro determinados en un tiempo determinado y volver a la parrilla.

Puntuación :

Puntuación del piloto : $1000 \times (NBp / Nbmáx)$

Donde :

NBp = Número de balizas o puntos de giro localizados por el piloto.

Nbmáx = Número de balizas del piloto que mas localice.

9- .NAVEGACION, PRECISION Y VELOCIDAD

Objetivo :

Realizar un "despegue limpio" desde la parrilla, volar una ruta entre el mayor número de puntos de giro o balizas en un determinado tiempo, e ir recolectando puntos por aterrizar en las balizas que se determinen. Después volver a la parrilla de aterrizaje.

Reglas especiales :

El cronometro se iniciará en el momento que el juez de la señal de despegue.

En el inicio, el piloto puntuará 300 puntos para el primer intento de despegue, 200 el segundo, 100 el tercero y cero los sucesivos.

En el caso de las marcas de aterrizaje :

- Si el piloto elige parar el motor al menos a 5 metros de altura y :
 - Acierta a aterrizar en la marca :
 - Puntos de aterrizaje : 200 puntos.
 - Falla el aterrizaje:
 - Puntos de aterrizaje : 50 puntos.
- Si el piloto elige no parar el motor y :
 - Acierta aterrizar en la marca :
 - Puntos de aterrizaje : 100 puntos.
 - Si el piloto cae como resultado del aterrizaje : cero puntos en el aterrizaje.
 - Si el piloto obstruye a otro competidor que este intentando aterrizar en una de las marcas : cero puntos en el aterrizaje.

El cronómetro se parará en el momento que el piloto cruce una línea de control o que aterrice en la parrilla de aterrizaje.

Cualquier ayuda exterior : Puntuará cero toda la prueba.

Puntuación :

Puntuación del piloto= $(500 + (NBp / Nbmax)) + Bto + (200 \times (Bld / Bldmax))$

Donde :

NBp= Número de balizas o puntos de giro localizados por el piloto.

Nbmax= Número de balizas del piloto que mas localice.

Bto= Puntos de despegue del piloto.

Bld= Puntos de aterrizaje del piloto.

Bldmax= Máximo puntuación de aterrizajes conseguido por el piloto que más consiga.

10- .NAVEGACION Y ESTIMACION DE VELOCIDAD

Objetivo :

Volar una ruta entre cualquier combinación entre puntos de giro, balizas y puertas según se defina en el briefing debiendo declarar tiempos de vuelo estimados o tiempos de llegada, según se requiera en el briefing, y volver a la parrilla de aterrizaje.

Puntuación :

Puntuación del piloto = (700 x (NBp / Nbmax) + (300 -T)

Donde :

NBp = Número de balizas localizadas por el piloto.

Nbmax = Número de balizas del piloto que más localice.

T= Diferencia entre el tiempo real y el estimado para cada sector de control de tiempo (Valor máximo de T = 300)

11- .NAVEGACION, VELOCIDAD ESTIMADA Y PRECISION

Objetivo :

Volar una ruta entre una combinación de puntos de giro, balizas, marcas de aterrizaje y puertas según se defina en el briefing habiendo declarado tiempo estimado de vuelo en el briefing y volver a la parrilla de aterrizaje.

Reglas especiales :

El piloto puntuará 150 puntos para el primer intento de despegue, 100 el segundo, 50 el tercero y cero los sucesivos.

En el aterrizaje sobre las marcas de aterrizaje,

- Si el piloto elige parar el motor al menos a 5 metros de altura y :
 - Acierta a aterrizar en la marca :
 - Puntos de aterrizaje : 100 puntos.
 - Falla el aterrizaje :
 - Puntos de aterrizaje : 25 puntos.
- Si el piloto elige no parar el motor y :
 - Acierta aterrizar en la marca :
 - Puntos de aterrizaje : 50 puntos.
 -
 - Si el piloto cae como resultado del aterrizaje : puntuará cero el aterrizaje.
 - Si el piloto obstruye a otro competidor que este intentando aterrizar en una de las marcas : cero puntos en el aterrizaje.

Puntuación :

Puntuación del piloto = $(500 \times (NBp / NBmax)) + (250 - T) + Bto + (Bld / Bmax)$

Donde :

NBp = Número de balizas o puntos de giro localizadas en la prueba.

NBmax = Número de balizas del piloto que mas localice.

T= Diferencia entre el tiempo real y el estimado para cada sector de control de tiempo (Valor máximo de T= 250)

Bto= Puntos del piloto por despegue.

Bld= Puntos del piloto por aterrizajes.

Bmax= Número de marcas de aterrizaje colocadas en la prueba.