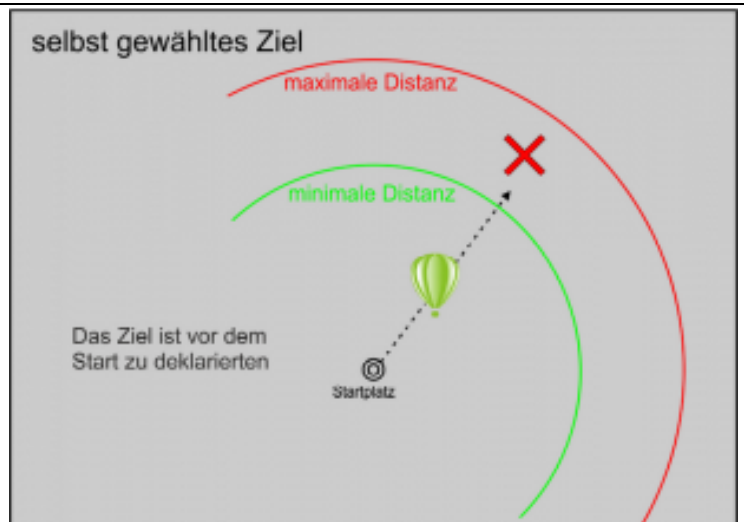




# Wettkampfaufgaben

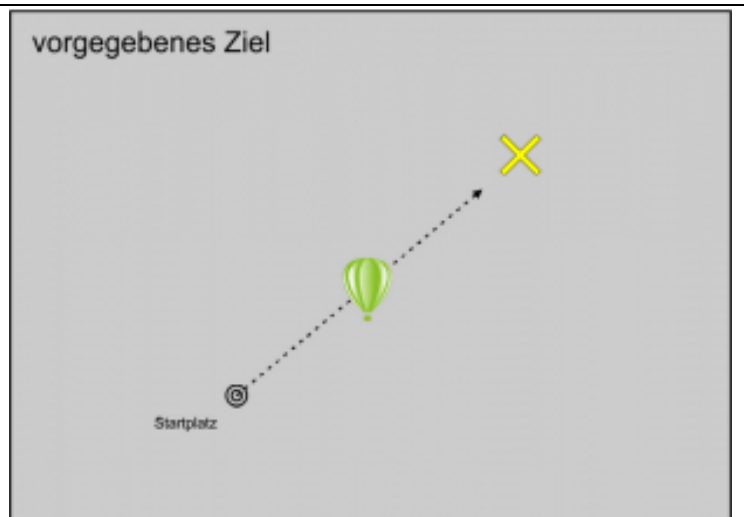
## 1. Pilot Declared Goal (PDG)

Die Wettbewerber versuchen, einen Marker möglichst nah an einem selbst gewählten und vor dem Start deklarierten Ziel abzusetzen. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt zum nächsten gültigen deklarierten Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



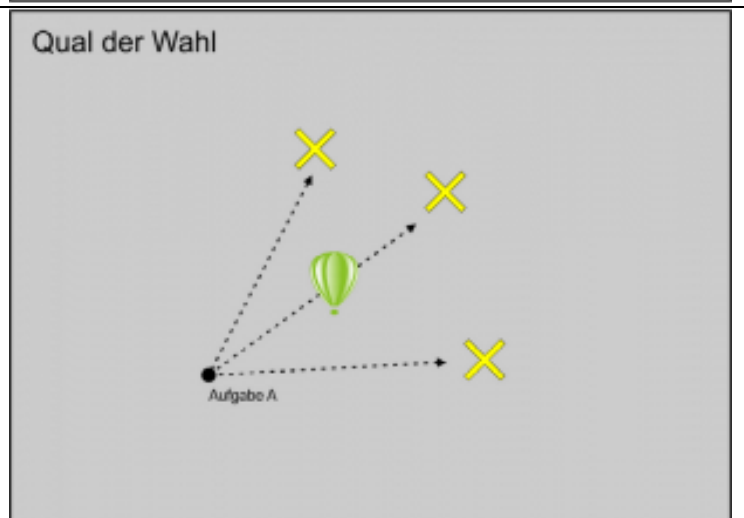
## 2. Judge Declared Goal (JDG)

Die Wettbewerber versuchen, einen Marker möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel abzusetzen. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt zum Zielkreuz, wenn ausgelegt, oder zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



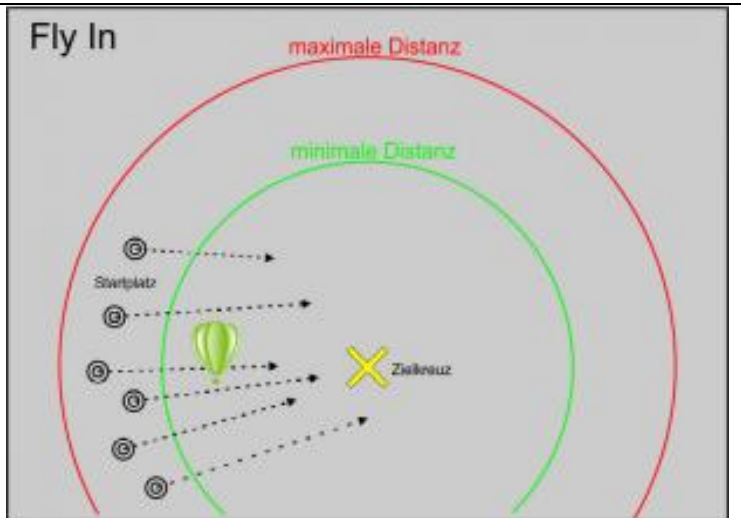
## 3. Hesitation Waltz (HWZ)

Die Wettbewerber versuchen, einen Marker möglichst nah an einem von mehreren vorgegebenen Zielen abzusetzen. Das Ziel muss nicht vorher festgelegt werden. Der Entscheid, welches Ziel angefahren wird, erfolgt während der Fahrt. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt zum nächsten Ziel.



#### 4. Fly In (FIN)

Die Wettbewerber suchen nach den Vorgaben der Wettbewerbsleitung ihre eigenen Startplätze und versuchen, einen Marker möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel abzusetzen. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



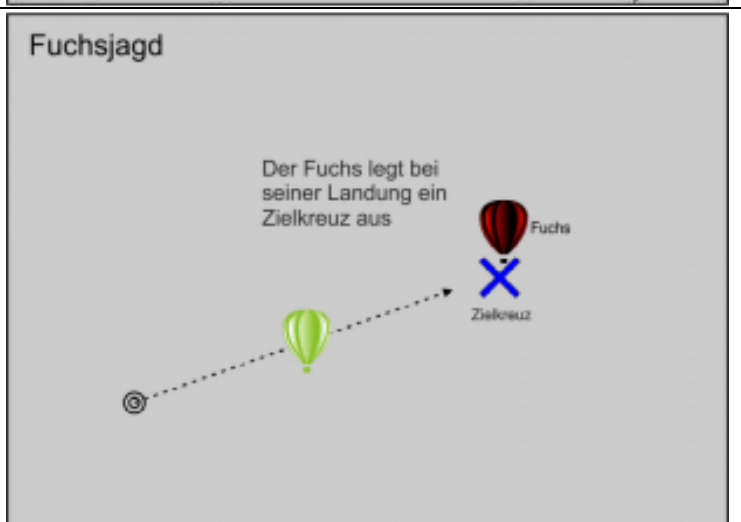
#### 5. Fly On (FON)

Der Wettbewerber bestimmt das individuell zu wählende Ziel in der Luft und deklariert dieses in seinem Logger. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



#### 6. Hare and Hounds (HHH)

Die Wettbewerber fahren von einem selbst gewählten Startplatz mit dem Ballon ein Fly In zum Startort eines Fuchsballons, verfolgen ihn und versuchen, einen Marker möglichst nah an einem vom Fuchs ausgelegten Zielkreuz abzusetzen. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt zum Zielkreuz. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



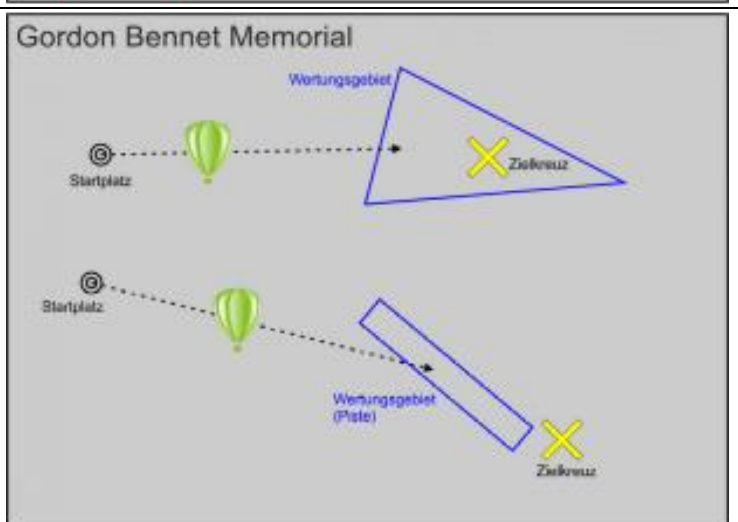
### 7. Watership Down (WSD)

Die Wettbewerber versuchen, einen Marker möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel abzusetzen. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt zum Zielkreuz, wenn ausgelegt, oder zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



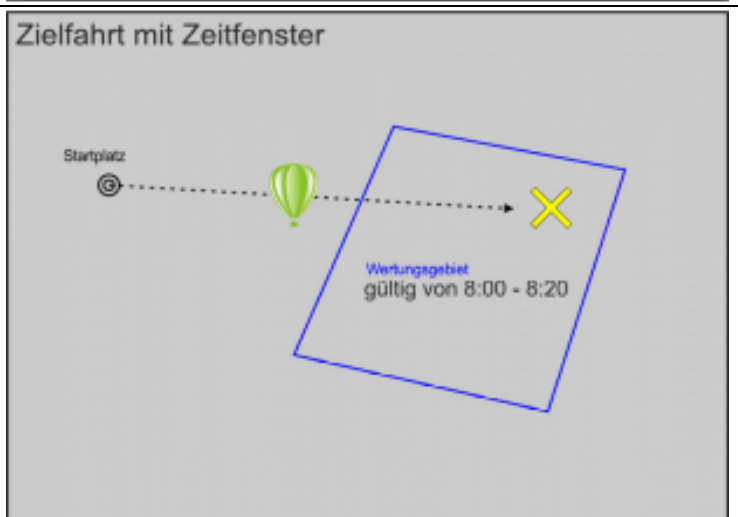
### 8. Gordon Bennett Memorial (GBM)

Die Wettbewerber versuchen, einen Marker in ein vorgegebenes Wertungsgebiet, möglichst nahe beim gegebenen Ziel, abzuwerfen. Gewertet werden nur Marker im Wertungsgebiet. Das Zielkreuz kann aber auch außerhalb des Wertungsgebietes sein. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt zum Zielkreuz, wenn ausgelegt, oder zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



### 9. Calculated Rate of Approach Task (CRT)

Die Wettbewerber versuchen, einen Marker in einem gültigen Wertungsgebiet so nahe wie möglich an einem oder mehreren Zielkreuzen abzuwerfen. Den Wertungsgebieten sind eindeutige Zeitperioden zugeordnet, in denen sie gültig sind. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt. Ein Wettbewerber, der keinen Messpunkt innerhalb eines Wertungsgebietes während dessen Gültigkeitsperiode erzeugt, erzielt kein Ergebnis.



### 10. Race to an Area (RTA)

Die Wettbewerber versuchen, nach kürzester Zeit in einem (mehreren) Wertungsgebieten oder -lufträumen einen Marker abzusetzen oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen, wie in den Aufgabendaten spezifiziert. Das Ergebnis ist die Zeit vom Start bis zum Absetzen des Markers oder dem ersten gültigen Trackpunkt. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

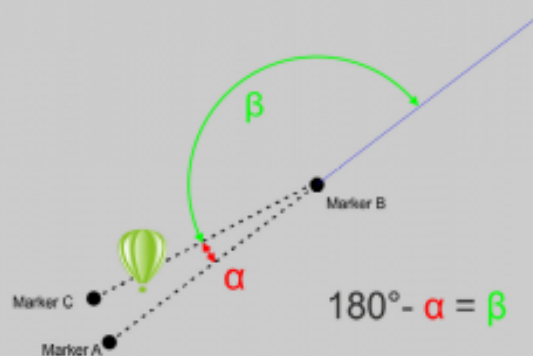
### Rennen zum Wertungsgebiet



### 11. Elbow (ELB)

Die Wettbewerber versuchen, während der Fahrt die größtmögliche Richtungsänderung zu erreichen. Es werden drei Messpunkte erzeugt. Nachdem man den Punkt A gesetzt hat, fährt man den ersten Schenkel des Ellenbogens z.B. soweit wie möglich nach links, setzt den Punkt B und fährt dann den zweiten Schenkel soweit wie möglich nach rechts. Die Schenkellängen sind als Strecke oder Zeit vorgegeben. Das Ergebnis ist  $180^\circ$  minus den Winkel ABC. Das größte Ergebnis gewinnt.

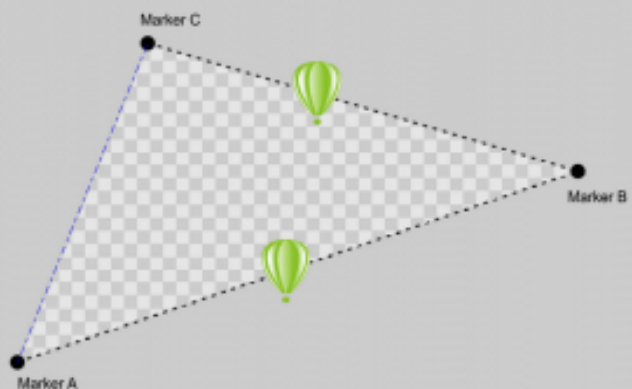
### Ellenbogen



### 12. Land Run (LRN)

Die Wettbewerber versuchen, die größtmögliche Fläche eines Dreiecks zu erzielen. Das Ergebnis ist die Fläche des Dreiecks ABC. Das größte Ergebnis gewinnt.

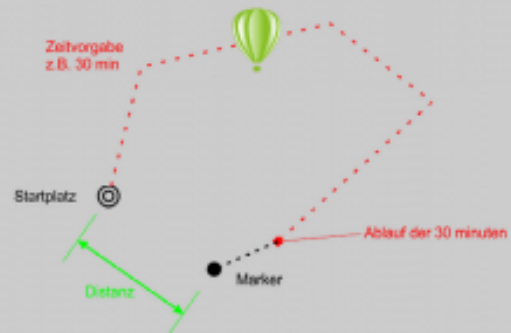
### Dreiecksfläche



### 13. Minimum Distance (MDT)

Die Wettbewerber versuchen, möglichst nah am CLP (Startplatz) einen Marker abzusetzen oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen, nachdem sie mindestens eine vorgegebene Zeitspanne gefahren sind. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum CLP. Das kleinste Ergebnis gewinnt. Gewertet wird der Messpunkt oder der beste Trackpunkt, nachdem die vorgegebene Mindest-Zeitspanne überschritten wurde.

#### Minimum Distanz mit Zeitvorgabe



### 14. Shortest Flight (SFL)

Die Wettbewerber versuchen, innerhalb eines (mehrerer) Wertungsgebiete, möglichst nah am CLP (Startplatz) einen Marker abzusetzen oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum CLP. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

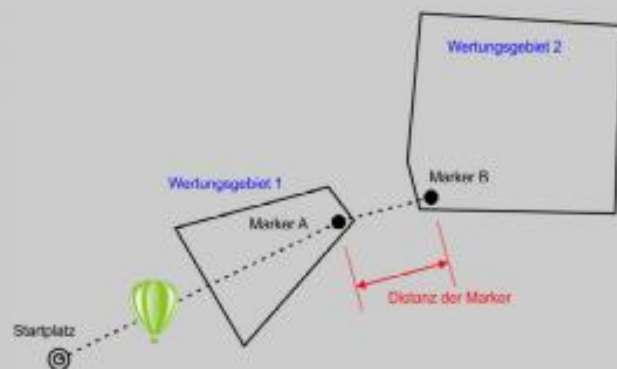
#### Minimum Distanz mit Wertungsgebiet



### 15. Minimum Distance Double Drop (MDD)

Die Wettbewerber versuchen, möglichst nah beieinander, in unterschiedlichen Wertungsgebieten, zwei Marker abzusetzen oder zwei gültige Trackpunkte zu erzeugen. Das Ergebnis ist die Distanz zwischen den Messpunkten oder Trackpunkten. Das kleinste Ergebnis gewinnt. Wettbewerber erzielen kein Ergebnis, außer sie haben gültige Trackpunkte oder Messpunkte in unterschiedlichen Wertungsgebieten gemäß Aufgabenblatt.

#### Minimum Distanz zweier Marker



### 16. Maximum Distance Time (XDT)

Die Wettbewerber versuchen, innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne möglichst weit vom Startbezugspunkt einen Marker abzusetzen oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder vom weitest entfernten gültigen Trackpunkt zum Startbezugspunkt. Das grösste Ergebnis gewinnt.

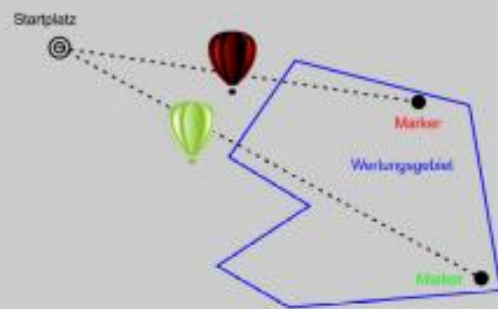
#### Maximum Distanz mit Zeitvorgabe



### 17. Maximum Distance (XDI)

Die Wettbewerber versuchen, innerhalb eines (oder mehrerer) Wertungsgebietes möglichst weit vom CLP (Startplatz) einen Marker abzusetzen oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen. Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder gültigem Trackpunkt zum CLP. Das grösste Ergebnis gewinnt.

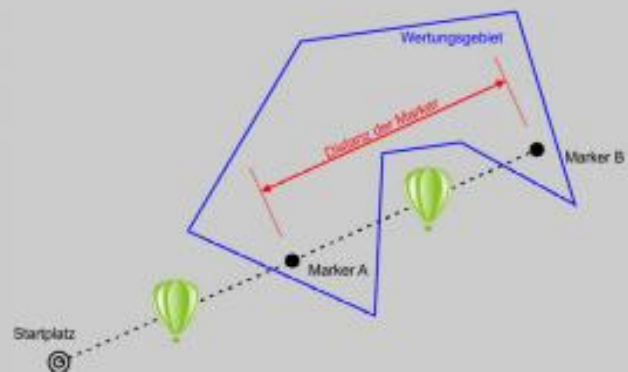
#### Maximum Distanz mit Wertungsgebiet



### 18. Maximum Distance Double Drop (XDD)

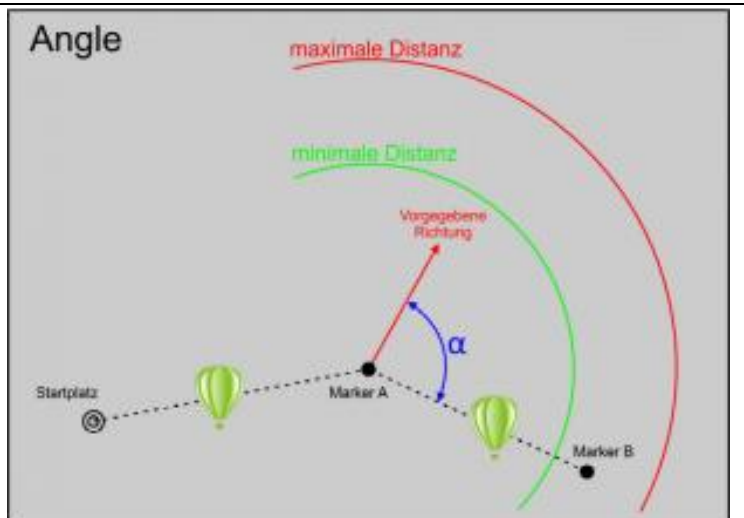
Die Wettbewerber versuchen, möglichst weit voneinander entfernt, in einem (oder mehreren) Wertungsgebieten zwei Marker abzusetzen oder zwei gültige Trackpunkte zu erzeugen. Das Ergebnis ist die Distanz zwischen den Messpunkten oder gültigen Trackpunkten. Das grösste Ergebnis gewinnt.

#### Maximum Distanz zweier Marker



### 19. Angle (ANG)

Die Teilnehmer versuchen, während der Fahrt die grösste Richtungsänderung von einer vorgegebenen Richtung zu erreichen. Das Ergebnis ist der Winkel zwischen der vorgegebenen Richtung und der Linie A-B. Das grösste Ergebnis gewinnt.



### 20. 3D Shape Task (3DT)

Der Wettkampfleiter definiert einen Bereich des Luftraums (Box). Die Wettbewerber müssen versuchen, eine möglichst lange Strecke in diesem Luftraum zurückzulegen. Das Ergebnis ist die aufsummierte 2D-Distanz zwischen gültigen Trackpunkten innerhalb des definierten Luftraumes. Das grösste Ergebnis gewinnt.

