

Catálogo de pruebas para el Free Match

1. Palos en línea

Se colocan tres palos de Slalom en línea recta, distantes entre si en **25 mts**, y orientados en línea con el viento.

La prueba consiste en golpear con el pie cada uno de los palos en dos pasadas cada palo tocado en cada pasada suma **100 puntos**, de tal manera que tocar un palo da **100 puntos**, dos palos **200 puntos**, y tres palos **400 puntos**. A continuación y después de un giro el piloto debe tocar de nuevo los palos con el mismo criterio ya expuesto. Si el piloto consigue en la primera pasada los tres palos (400 puntos) y en la segunda otros tres palos (400 puntos) entonces se le otorga un **bonus de 200 puntos**, consiguiendo los 1000 puntos de la prueba.

Si el piloto toca suelo después de tocar palos acumula los puntos conseguidos, pero termina su participación en esta prueba.

Ejemplos:

Primera pasada $1 + 1 + 1 = 400$ pts
Segunda pasada $0 + 1 + 1 = 200$ pts
Total prueba 600 pts

Primera pasada $0 + 0 + 1 = 100$ pts
Segunda pasada $0 + 1 + 0 = 100$ pts
Total prueba 200 pts.

Primera $1 + 1 + 1 = 400$ pts
Segunda $1 + 1 + 1 = 400$ pts
Total 1000pts.

2. El Donut

Esta prueba de habilidad consiste en recoger de una pértiga un pequeño neumático (Donut) con el pie para con posterioridad intentar depositarlo en una portería.

El Donut estará situado a **2 mts** de altura sobre una pértiga. La forma de puntuación es como sigue:

Si el piloto en su intento de recoger el Donut lo toca y lo tira acumula **100 puntos** y termina la prueba. Si el piloto recoge el Donut correctamente y se le cae, termina la prueba con **200 pts**. Si el piloto termina el recorrido, depositando el Donut fuera de la portería obtiene **300 pts**. Y si el piloto consigue meterla en la portería, o en su caso, hacerla pasar por la portería el piloto consigue **500 pts**.

Si el piloto toca el suelo, termina su participación sumando los puntos que tenga conseguidos hasta el momento.

3. La saca

Cada piloto portará un testigo consistente en una pequeña saca de arena que deberá hacer caer en el centro de una diana.

La diana tiene unas marcas concéntricas con la puntuación.

El piloto dispone de un máximo de **tres pasadas** para estimar cuando debe soltar la saca.

Si decide soltar la saca en la primera pasada la puntuación obtenida en la diana se multiplica por un **bonus X3**.

Si la suelta en la segunda multiplica en **bonus X2**, y si decide soltarla en la tercera sólo puntúa **lo que diga la diana**.

El piloto puede elegir la altura a la que suelta la saca, asumiendo los riesgos que conlleva.

Cuanto más bajo vuele, más inercia longitudinal llevará la saca, y por consiguiente más se arrastrará antes de detenerse, cuanto más alto más difícil calcular el punto de caída.

4. Despegue de precisión

El piloto intentará salir a volar en el menor espacio posible. Para puntuar cuenta desde la línea límite establecida, y a partir de aquí debe salir a volar en el menor espacio posible. Cada vez que el parapente vuelva a caer al suelo se considera un intento fallido. El piloto dispone de tres intentos máximo.

Si sale en el primer intento consigue además un **bonus X3**, si es en el segundo **X2** y en el tercero y último pierde los bonus y solo **puntúa normal**.

El modo de puntuación va en tramos de **10 metros**. Si despegue dentro del primer tramo consigue **100 puntos**, si es en el segundo tramo **75 pts**, si es en el tercero **50 pts** y si es en el cuarto **25 pts**. Los que sobrepasen el cuarto tramo obtienen **10 pts**.

Si el piloto, en su intento de despegue se levanta del suelo, para inmediatamente volver a tocar (con el pie o con cualquier elemento) prolonga en tramo de despegue desde donde levantó la vela hasta el punto que volvió a tocar suelo.

Los jueces medirán desde el punto donde levanta la vela hasta que da el último paso antes de volar.

Esta prueba puede ir seguida por otra de precisión en aterrizaje, por ejemplo.

5. Aterrizaje de precisión

El piloto se situará en la vertical del campo a unos **150 mts** de altura donde esté la diana. Allí esperará la señal con la bandera verde que le debe hacer el juez. En este momento debe apagar el motor y entrar a aterrizar lo más cerca posible del centro. Puntúa el primer contacto del piloto en la diana. La puntuación será así.

La diana tiene unas marcas concéntricas de **20mts = 100pts**; **10mts = 200pts**; y **2mts = 300pts**.

6. La Culebra

Esta es una prueba de habilidad. Consiste en un recorrido formado por 5 palos haciendo zig-zag. Separados entre si 20 metros y con una deriva de +30° y -30° entre palo y palo. El piloto deberá en una sola pasada tocar todos los palos. Cada palo puntua 100 pts. El piloto consigue un **bonus de 100pts** mas si consigue tocar todos los palos.

Si el piloto durante esta prueba toca el suelo queda penalizado, consiguiendo **0 puntos**

7. Estimación de tiempo

Sobre un circuito triangular al que se le darán dos vueltas, el piloto debe hacer una **estimación del tiempo de vuelo**.

Previamente sobre un mapa se establecen los puntos del triángulo donde se marcan las balizas (inexistentes sobre el terreno). El piloto dictamina que va ha hacer el recorrido en tantos minutos y tantos segundos.

La puntuación en el caso de acertar al segundo el tiempo sería de **1000 pts**. Por cada segundo de demora o anticipo sobre el tiempo predicho se descontará **1 punto**.

Si el piloto tras su calculo, decide perder tiempo volando en eses se le sancionará con un **20%-** sobre la puntuación obtenida. Si el piloto no pasa por la baliza se le descontará un **20%-** sobre la puntuación es necesario hacer **al menos 5 balizas** para poder acumular puntos, quien no las consiga tendrá directamente un **0 pts**.

El recorrido queda registrado en el **Logger** que porta cada piloto, y al final de la prueba se comprueba el recorrido.

Se acuerda un tiempo de apertura de ventana en el cual el piloto decide cuando salir a realizar el recorrido.

Para calcular el recorrido el piloto dispone de un mapa de la zona.

8. El balón

Consiste en impulsar un gran balón de gomaespuma, con el objeto de hacerlo llegar a una marca.

Cuanto más cerca de la marca más puntos acumula el piloto. Dispondrá de dos golpes. El piloto no puede tocar suelo antes de golpear el balón

La puntuación corresponderá a las marcas que hay en el suelo, con un máximo de **250 pts**.

9. Navegación con balizas

Antes de comenzar esta prueba se le da a los pilotos un catálogo de **balizas**; (**distintos dibujos geométricos**) . Ellos deben memorizar los dibujos para en el recorrido que van a realizar a continuación puedan determinar en número y forma las balizas descubiertas.

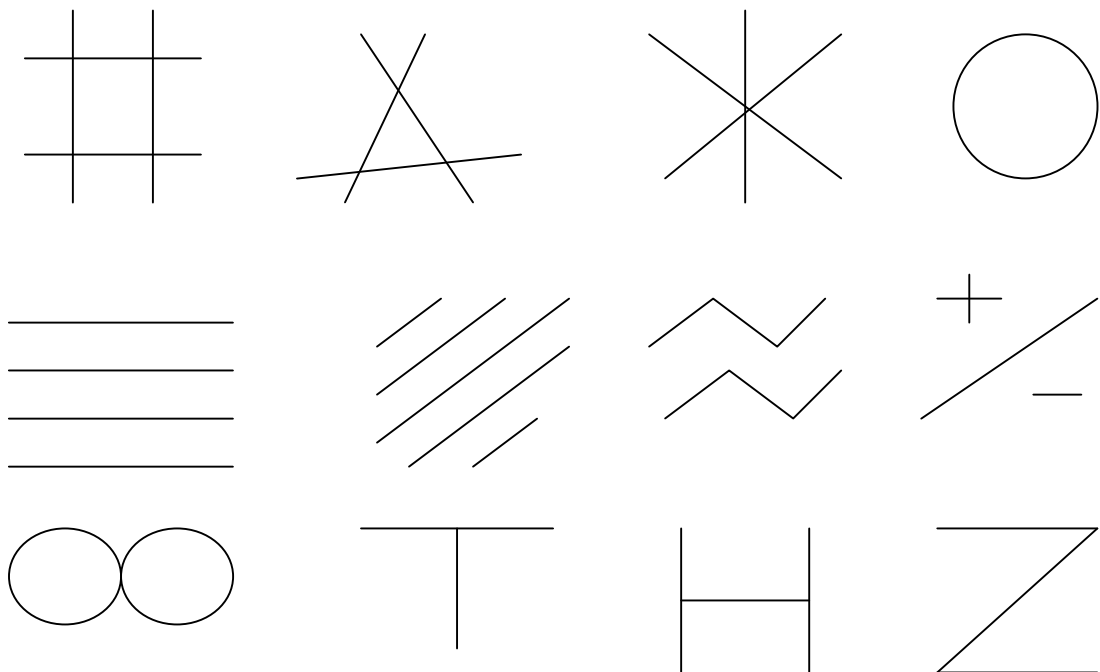
Para validar la baliza descubierta debe sobrevolarla describiendo un círculo que quedará reflejado en el **Logger**. El piloto debe cerrar el círculo por completo de lo contrario podría llevar a anular los puntos de esa baliza. Tantas balizas descubiertas tantos círculos trazados.

Como es lógico a mayor altura, mayor perspectiva, pero debe tener en cuenta que si sobrepasa los **400mts** de altura sobre el suelo será penalizado con un **20%-** de los puntos obtenidos.

Al comienzo de la prueba se le da al piloto un área de búsqueda, todas las balizas estarán marcadas en esa zona. Desde la apertura de la ventana de salida el piloto dispone de x minutos para salir localizarlas y regresar; si se pasa del tiempo de la prueba penalizara a razón de **10 pts** por minuto perdido.

Cada baliza cuenta **200 pts** y el piloto en el momento del despegue no sabe cuantas balizas hay.

Ejemplos de balizas.



10. Navegación con estimación de rumbo.

Previo al despegue al piloto se le da un arco de rumbo para localizar un elemento característico del paisaje. Llegado a ese punto y tras volarlo en círculo calculará un nuevo elemento mediante unas instrucciones que lleva. Así deberá localizar los distintos elementos y por orden hasta que estime que debe regresar al despegue para completar el vuelo de **60 minutos** máximo de duración.

Ejemplo de instrucciones:

Origen: despegue

arco de búsqueda: 15° a 35°

Distancia: entre 4 y 6 kms.

Referencia cementerio ____ Cambio de Rumbo +25°

Distancia entre 5 y 7 kms.

Referencia ermita tejado negro ____ C.R.: - 45°

D: 4 a 6 kms.

R: Charca para ganado.

El piloto debe regresar antes de **60 minutos** al despegue. La validación de cada elemento se hace volando en círculo sobre él. El piloto debe decidir cuando parar la búsqueda para llegar a tiempo al campo de vuelo.

La puntuación es de **100pts** por cada elemento acumulado más **200 pts** por llegar antes de la hora.

Para empezar a puntuar es necesario al menos llegar al primer elemento. Todos los datos quedarán registrados en el **Logger**.

11. El enigma.

Esta prueba consiste en seguir una ruta trazada por la organización en la que el piloto debe seguir escrupulosamente las instrucciones para no confluir en vuelo con otros. A lo largo del recorrido dado estarán ocultas unas letras que compondrán una palabra. Al terminar el recorrido deben dar verbalmente la solución del enigma al juez.

Puntúa cada letra **100pts** y la resolución del enigma **200 pts**. Penalizan en **20%** - las salidas de la zona de vuelo estimadas.

12.El duelo

Salen pilotos por parejas, el objetivo es cubrir un recorrido corto en un tiempo mínimo introduciendo una habilidad en suelo. Los pilotos despegan a la vez y deben pasar por detrás de sus balizas correspondientes antes de dar una patada a un balón justo antes de tomar tierra. La patada al balón debe ser antes de que el piloto tome tierra.

El tiempo más corto puntúa **750 pts** de este tiempo cada segundo más descuenta un punto. El toque correcto del balón suma **250 pts**.

Si el piloto decide si quiere no correr el riesgo de tocar el balón o no.

Si no se pasa por alguna de las balizas queda con **0 pts**, pero conserva la opción de sumar los puntos de la patada. El vuelo queda registrado por el **logger**.

13. Navegación curva.

Se le entrega al piloto un mapa con un recorrido trazado, en el que se han insertado varias puertas ocultas. El piloto debe ceñirse estrictamente al recorrido con el objeto de no saltarse ninguna puerta.

Cada puerta pasada da **100 pts**. El recorrido se realiza con logger que certifica el paso por las puertas.

14. El circuito

Se parte con el piloto ya volando sobre el campo de la prueba. A una señal del juez con la bandera verde entra en el circuito, el comienzo de la toma de tiempo comienza cuando toca el palo de salida, **palo 1**. (dispone de dos intentos para dar al palo1).

Después de dar al **palo 1** debe hacer un giro para dirigirse hacia el **palo2**. Debe sobrepasarlo para una vez bien encarado al viento tocar el **palo 2**; para dirigirse lo más rápido posible a tocar de nuevo el **palo1** y cerrar de esta forma el circuito, y la toma de tiempos.

Si el piloto no toca el **palo2**, pero el juez ve que pasa por la zona se le penaliza con 20 segundos más. La prueba se cierra cuando el piloto toca por segunda vez el **palo 1**, si no lo consigue a la primera, puede intentarlo en más ocasiones; hasta que no vuelva a tocarlo no para el tiempo.

El menor tiempo consigue **1000 pts**. Los demás perderán **1 pto** por segundo perdido. Los toque a los palos se hacen siempre con el viento de cara. El piloto que no lo haga perderá el 20% de los puntos conseguidos en esta prueba.

15. La estrella.

Esta es una prueba de navegación, con estimación de distancia, y estimación de rumbo.

Momentos antes de la prueba se les indica a los pilotos los grados y distancia de giro de la prueba.

En su mapa el piloto debe trazar una línea imaginaria que deba sobrevolar.

Debe calcular en vuelo la orientación correcta dentro de un pasillo de **300 mts** de ancho. Sobre la distancia dada debe hacer un giro y volver sobre la puerta de inicio para tomar allí el nuevo rumbo.

La huella del Logger valida la prueba.

El recorrido perfecto recibe **1000 pts**. Cada vez que el piloto se sale de la calle penaliza **100 pts**. Mas de un 50% del recorrido fuera de la calle o la equivocación en los rumbos penalizan dejando al piloto con **0 pts** en esta prueba. Sobre la distancia dada, cada múltiplo de **100 mts** por defecto o exceso penalizan **10 pts**.

Si se diera confluencia de pilotos en un punto de la calle se podrá rebasar al contrario por diferencia de altura.

Nota importante.

Los jueces tienen la potestad de paralizar la prueba, de amonestar a los pilotos si no cumplen sus indicaciones, incluso de excluir de la prueba a los pilotos que no cumplan con el normal desarrollo de la misma.

El director de la competición se reserva la facultad de excluir de las pruebas a los pilotos que a su criterio no estén cualificados para realizarlas.

Se formará in situ un **comité de pilotos** que en contacto con el director de la competición dictaminará si se cumplen las condiciones de seguridad y las meteorológicas para poder realizar cada prueba.

Cada piloto tiene el derecho a presentar reclamaciones. Estas deben estar redactadas por escrito, y se contestarán por escrito, quedando publicadas en el tablón de clasificaciones.

Los pilotos aceptan con su participación las condiciones de la competición. Todos los pilotos deben aportar su licencia federativa con extensión de seguro de responsabilidad civil.

La organización cuenta con la cobertura del seguro de la federación regional correspondiente.