

熱気球の競技 ::::: タスク :::::

HOT AIR BALLOON COMPETITION TASKS!!

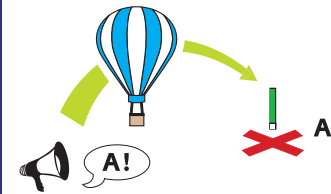
● 熱気球の競技は、いろいろな向きの風を利用して、どれだけゴール（ターゲット）に近づくかを競います。空中から投下したマーカー（砂袋）と、ゴール（ターゲットの中心）との距離が近いほど高得点が得られます。ゴールに向かう風を見つけることが競技のポイントです。

● 熱気球の飛行は風まかせ。競技（タスク）は19種類。どのタスクを行うかは当日の天候・風により決定し、競技前のタスクブリーフィングでチームに伝えられます。

● 1回の飛行でタスクを組み合わせで行われる場合もあります。タスクによって会場内（ロンチサイト）から離陸、または会場の外から会場に向かって飛んできます

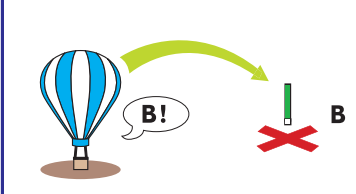
ジャッジ・デクレアド・ゴール（JDG）

競技本部が指定したゴールを目指す。



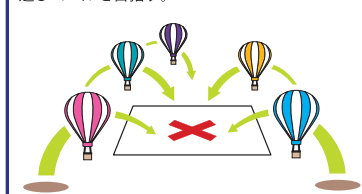
パイロット・デクレアド・ゴール（PDG）

パイロットが離陸前にゴールを宣言し、それぞれ選んだゴールを目指す。



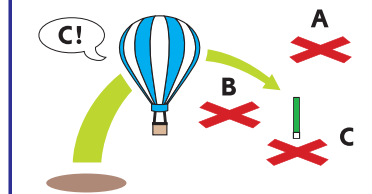
フライ・イン（FIN）

競技本部が大会会場内にゴールを1ヶ所定め、チームは条件を満たしている離陸地をそれぞれ選びゴールを目指す。



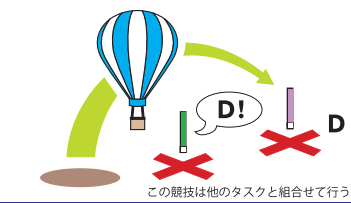
ヘジテーション・ワルツ（HWZ）

決められた複数のゴールの中から1つを選ぶ。



フライ・オン（FON）

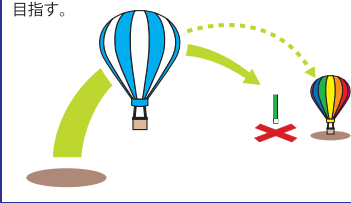
パイロットが1つ前のタスク中に次のゴールを選び、マーカーに選んだ次のゴール位置を記入して投下。



この競技は他のタスクと組合せて行う

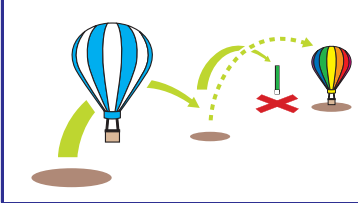
ヘア・アンド・ハウズ（HNH）

『ヘア（ウサギ）とハウズ（猟犬）の鬼ごっこ』パイロットは、先に飛んだヘア気球を追いかけ、ヘア気球が着陸した付近に設置されるゴールを目指す。



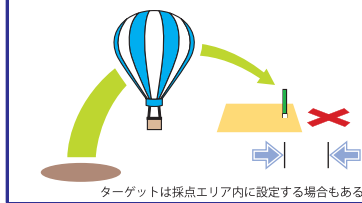
ウォーターシップ・ダウン（WDN）

ヘア気球の離陸地に向かって飛行する。ヘア気球を追いかけて、その着陸後ターゲットにマーカーを投下。



ゴードン・ベネット・メモリアル（GBM）

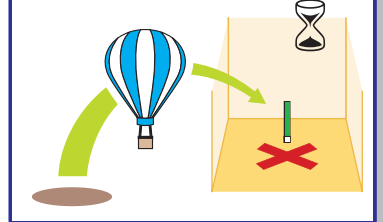
指定されたターゲットに向かい、採点エリアの中にマーカーを投下。ターゲットとマーカーがどれだけ近いかを競う。



ターゲットは採点エリア内に設定する場合もある

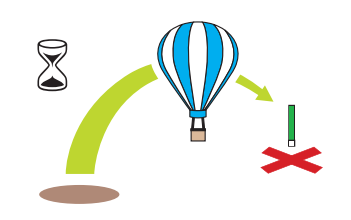
カリキュレイテッド・レート・アプローチ・タスク（CRAT）

採点区域内のゴールに、マーカーを投下。採点区域には有効時間が決められている。



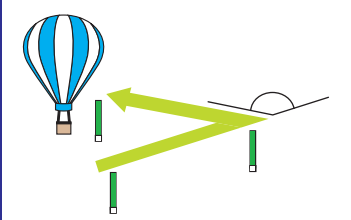
レース・トゥ・エリア（RTA）

指定されたエリアにできるだけ早く到達し、マーカーを投下。早さを競う。



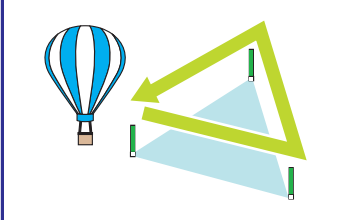
エルボー（ELB）

なるべく大きく進路を変更する（鋭角に方向転換する）競技。3点をマーカーで指定する。



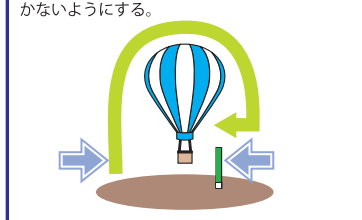
ランド・ラン（LRN）

決められた方法に従い、三角形を描くように飛行する。三角の面積が大きいほどよい。



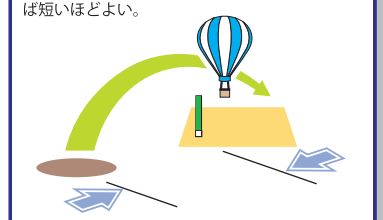
ミニマム・ディスタンス（MND）

定められた時間飛行し、ゴール（共通の離陸地点）に戻る競技。または、離陸地点からできるだけ動かないようにする。



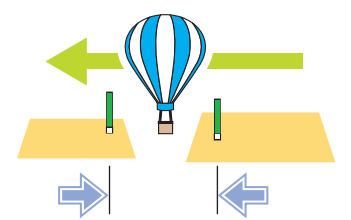
ショーテストフライト（SFL）

採点区域内で投下したマーカーが、離陸地点にどれだけ近いかを競う。採点区域までの距離が短ければ短いほどよい。



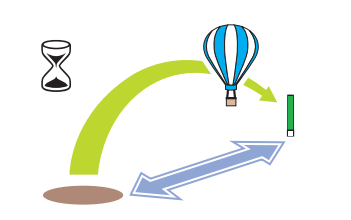
ミニマム・ディスタンス・ダブルドロップ（MNDD）

別々の採点区域内にそれぞれマーカーを落とし、その距離の短さを競う。



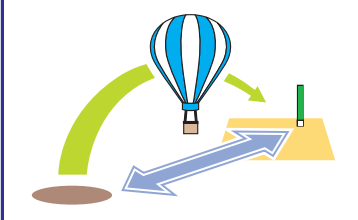
マキシマム・ディスタンス・タイム（MDT）

決められた飛行時間の中で、どれだけ遠くへゆけるかを競う。



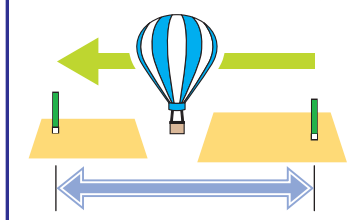
マキシマム・ディスタンス（MXD）

採点区域内にマーカーを投下し、離陸地点からどれだけ離れているかを競う。



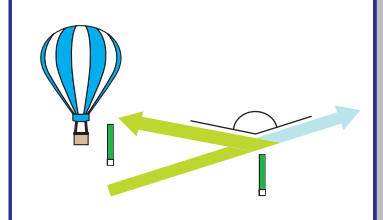
マキシマム・ディスタンス・ダブルドロップ（MXDD）

別々の採点区域内にそれぞれマーカーを落とし、その距離の長さを競う。MNDDと正反対の競技。



アングル（ANG）

基本コースが設定され、それを基準に角度が測定される。角度の大きさを競う。



マーカー 小さな砂袋にリボンがついたもの。
ゴールに投下。



ターゲット ゴールに設置してある X マーク。
マーカーが中心に近いほど高得点！

<http://www.air-b.com>

