

## Wettbewerbsaufgaben

Bei Heißluftballon-Wettbewerben steuern die Piloten ihren Ballon ausschließlich über die Wahl der Windschichten. Die Aufgaben prüfen dabei vor allem **Präzision, Taktik und Windverständnis**.

Ein großer Teil der Aufgaben sind **Zielaufgaben**. Dabei wird ein Marker möglichst nahe an einem festen, frei wählbaren oder beweglichen Ziel abgesetzt, zum Beispiel bei *Vorgegebenes Ziel, Qual der Wahl, Fly In, Fly On* oder der *Fuchsjagd*. Gewertet wird fast immer die Distanz zum Ziel – je kleiner, desto besser.

Daneben gibt es **Distanz- und Zeitaufgaben**, bei denen entweder möglichst nah oder möglichst weit vom Startplatz oder zwischen zwei Markern gefahren wird, teilweise mit Zeitfenstern oder Wertungsgebieten. Hier zählen kurze Zeiten, kleine Distanzen oder bewusst große Entfernungen – abhängig von der Aufgabe.

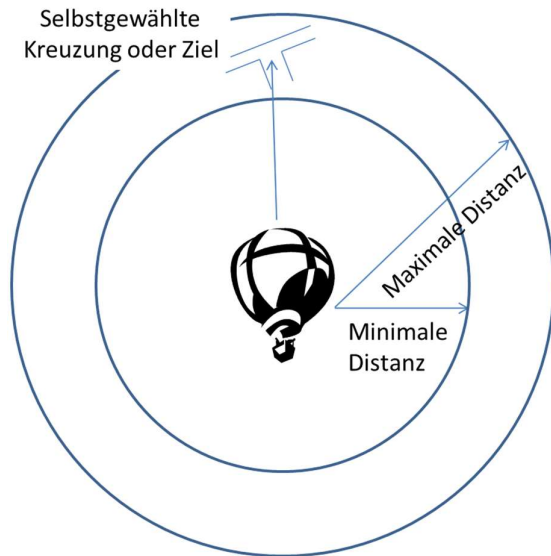
**Geometrie- und Navigationsaufgaben** verlangen strategisches Fahren, etwa große Richtungsänderungen, Winkel oder Flächen wie beim *Ellenbogen*, der *Dreiecksfläche* oder der *Winkel-Aufgabe*.

Moderne GPS-Technik ermöglicht zusätzlich **3D-Aufgaben**, bei denen **Position, Zeit und Höhe** exakt aufgezeichnet werden. Innerhalb definierter Lufträume wird die **gefahrne Strecke** bewertet, ähnlich einem *Fly-On* in drei Dimensionen. Teilweise ist der Luftraum in **mehrere Segmente („Torten“)** unterteilt; je nach durchquertem Luftraum können **bis zum Dreifachen der gefahrenen Distanz als Punkte** angerechnet werden.

Insgesamt zeigen die Aufgaben, wie präzise und vorausschauend ein Pilot Wind, Höhe und Fahrstrecke beherrscht.

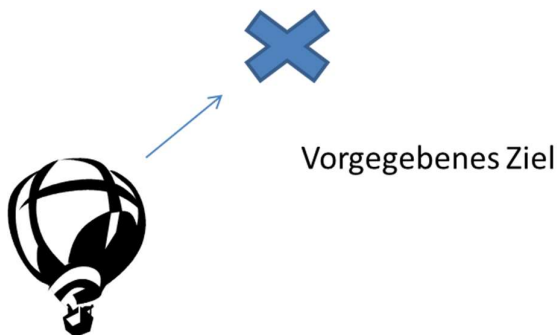
### 15.1 PILOT DECLARED GOAL (PDG) / SELBST GEWÄHLTES ZIEL (PDG)

Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem selbst gewählten und deklarierten Ziel zu erzeugen. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



### 15.2 JUDGE DECLARED GOAL (JDG) / VORGEgebenES ZIEL (JDG)

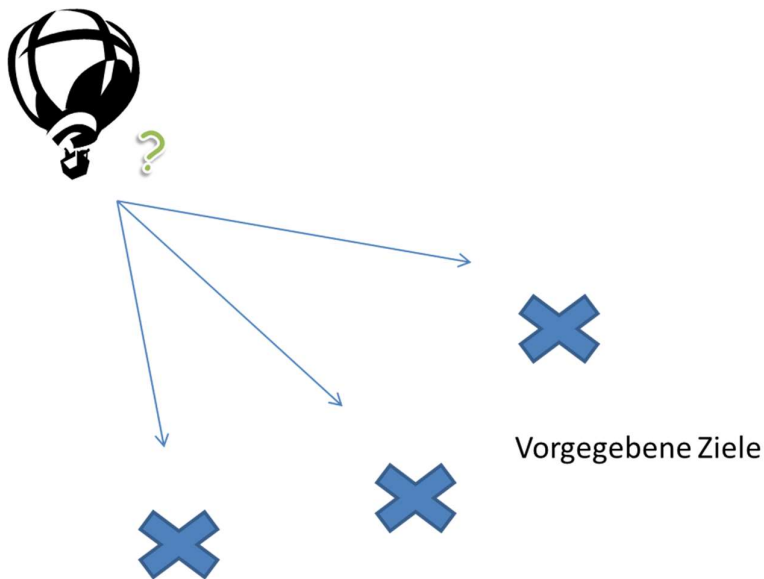
Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel zu erzeugen. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



### 15.3 HESITATION WALTZ (HWZ) / Qual der Wahl (HWZ)

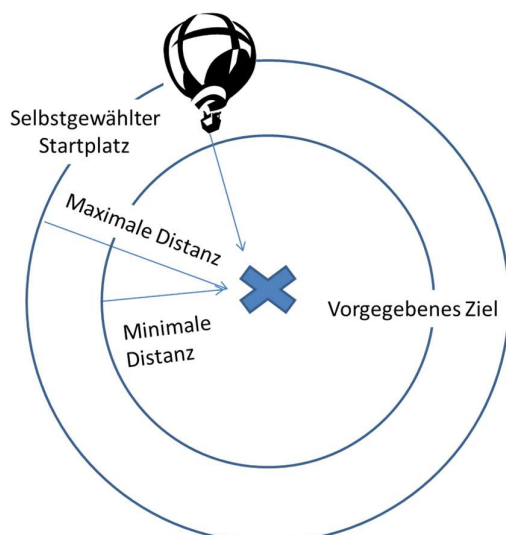
Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem von mehreren vorgegebenen Zielen zu erzeugen. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

Skizze:



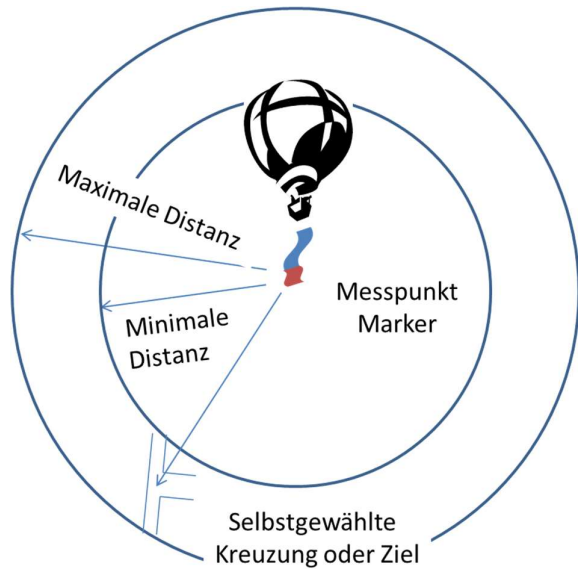
### 15.4 FLY IN (FIN) / Fly In (FIN)

Die Wettbewerber suchen ihre eigenen Startplätze und versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel oder Zielkreuz zu erzeugen. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



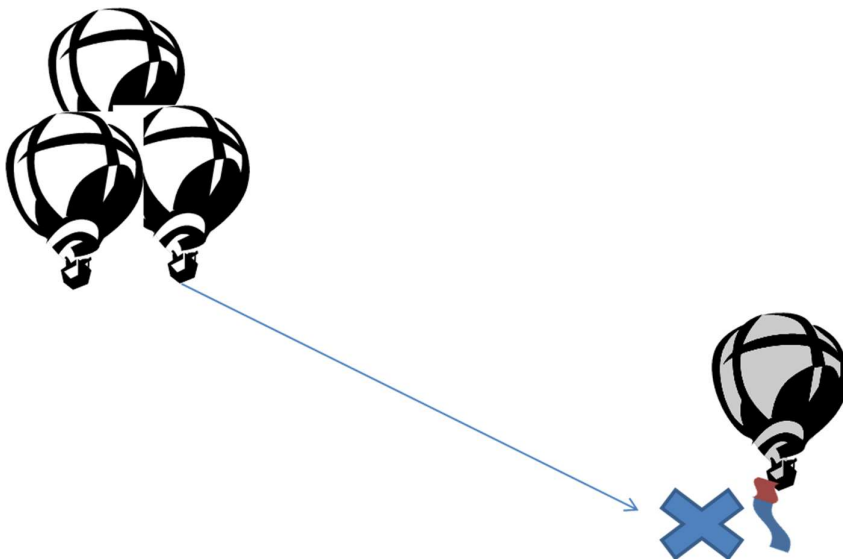
### 15.5 FLY ON (FON) / Fly On (FON)

Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vor dem Start oder während der Fahrt selbst gewähltem und deklariertem Ziel zu erzeugen. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



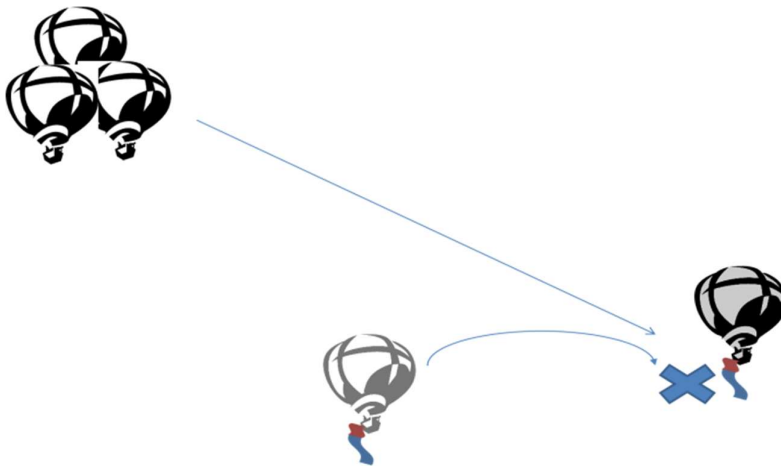
### 15.6 HARE AND HOUNDS (HNN) / Fuchsjagd (HNN)

Die Wettbewerber verfolgen einen Fuchsballon und versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vom Fuchs ausgelegten Zielkreuz zu erzeugen, das maximal 2 m in Luv vom Korb nach der Landung ausgelegt wird. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



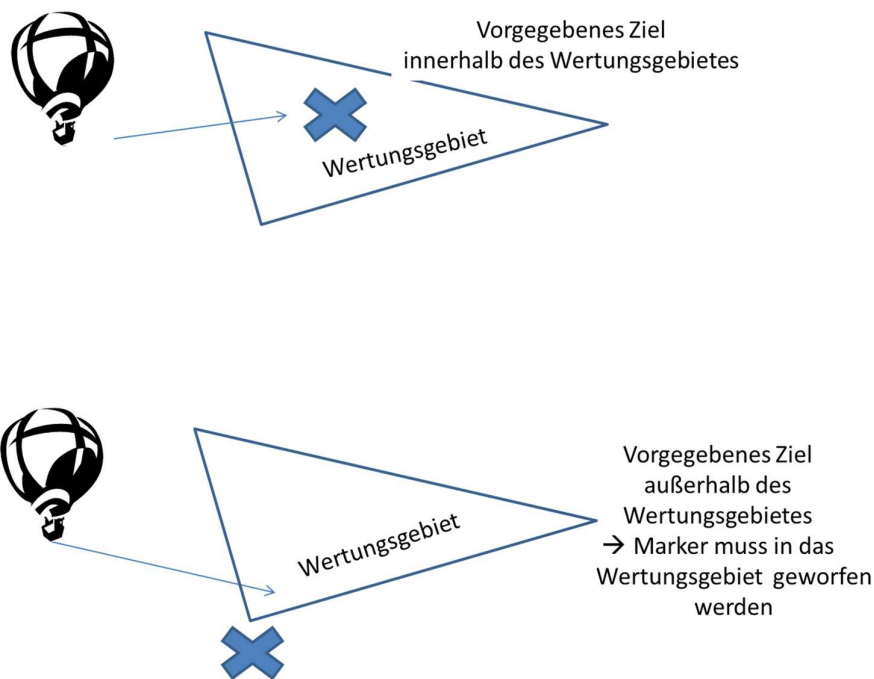
### 15.7 WATERSHIP DOWN (WSD) / Fuchsjagd mit Anlauf (WSD)

Die Wettbewerber fahren mit dem Ballon zum Startort eines Fuchsballons, verfolgen ihn und versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vom Fuchs ausgelegten Zielkreuz zu erzeugen, das maximal 2 m in Luv vom Korb nach der Landung ausgelegt wird. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



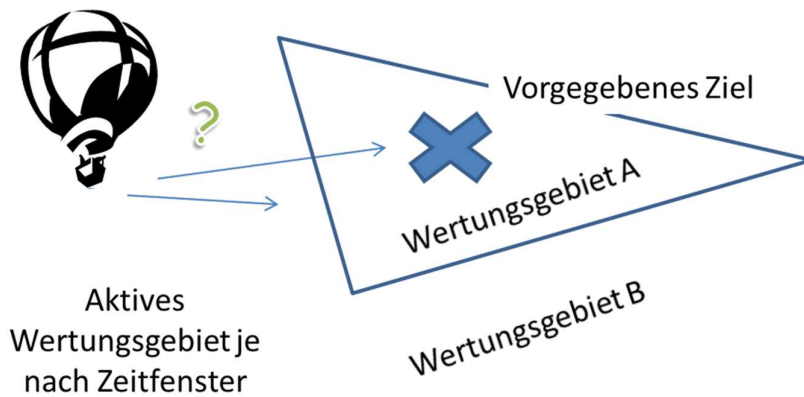
### 15.8 GORDON BENNETT MEMORIAL (GBM) / Gordon Bennett Memorial (GBM)

Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt in einem (mehreren) Wertungsgebieten möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel oder auf dem Zielkreuz selbst zu erzeugen. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



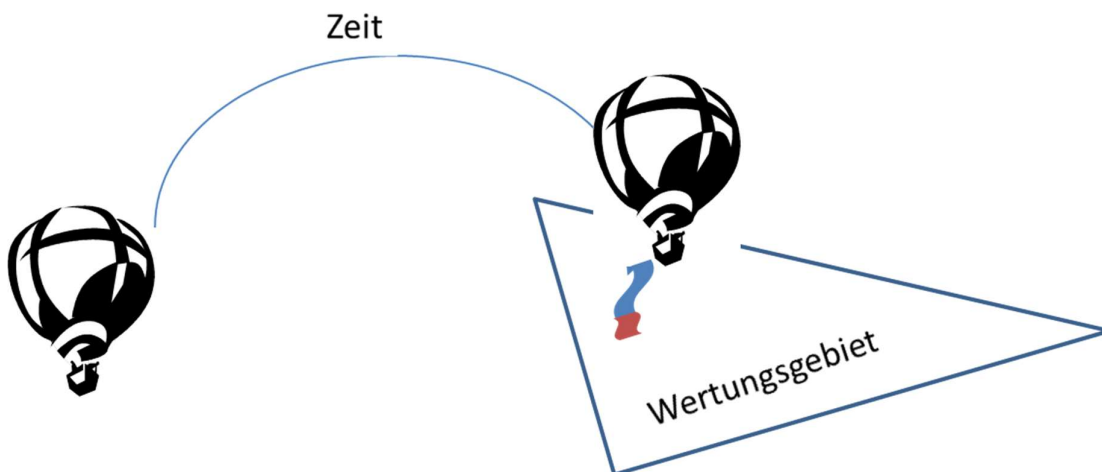
### 15.9 CALCULATED RATE OF APPROACH TASK (CRT) / Zielfahrt mit Zeitfenster (CRT)

Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt in einem (mehreren) gültigen Wertungsgebieten möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel zu erzeugen. Die Wertungsgebiete haben festgelegte Gültigkeitsperioden. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



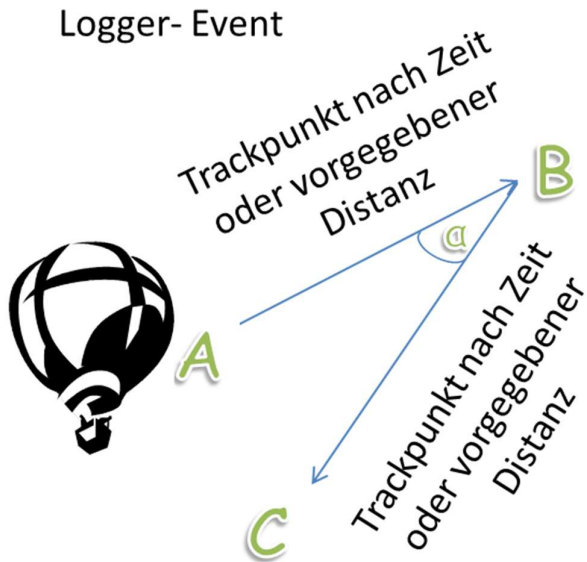
### 15.10 RACE TO AN AREA (RTA) / RENNEN ZUM WERTUNGSGEBIET (RTA)

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 kleinste Ergebnis gewinnt.



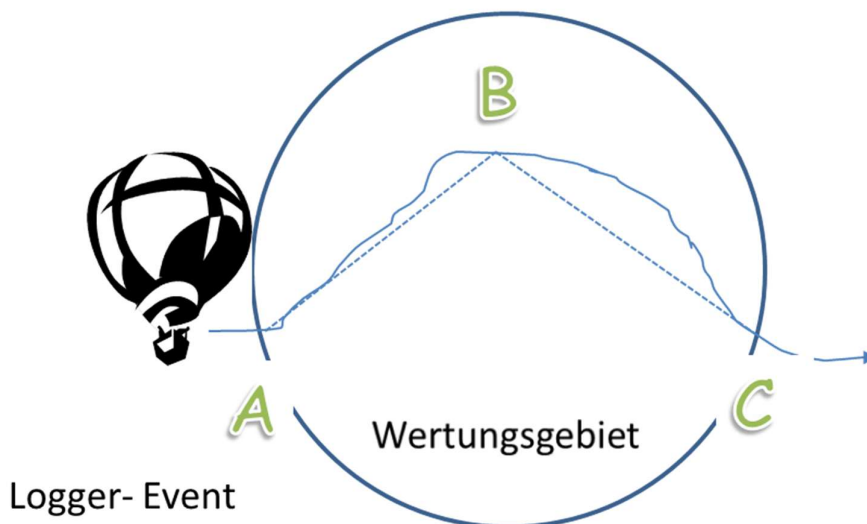
### 15.11 ELBOW (ELB) / Ellenbogen (ELB)

Die Wettbewerber versuchen, während der Fahrt die größte Richtungsänderung zu erreichen. Das größte Ergebnis gewinnt.



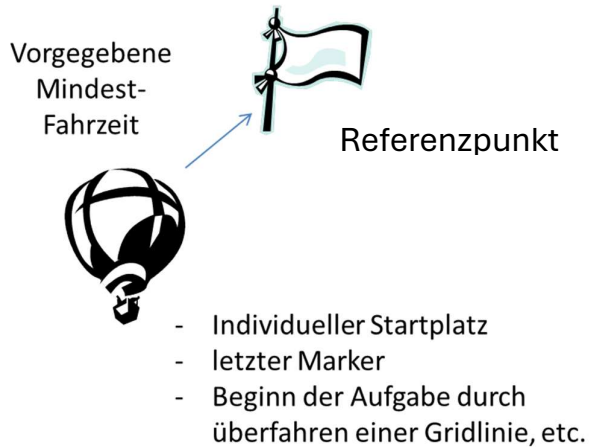
### 15.12 LAND RUN (LRN) / Dreiecksfläche (LRN)

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



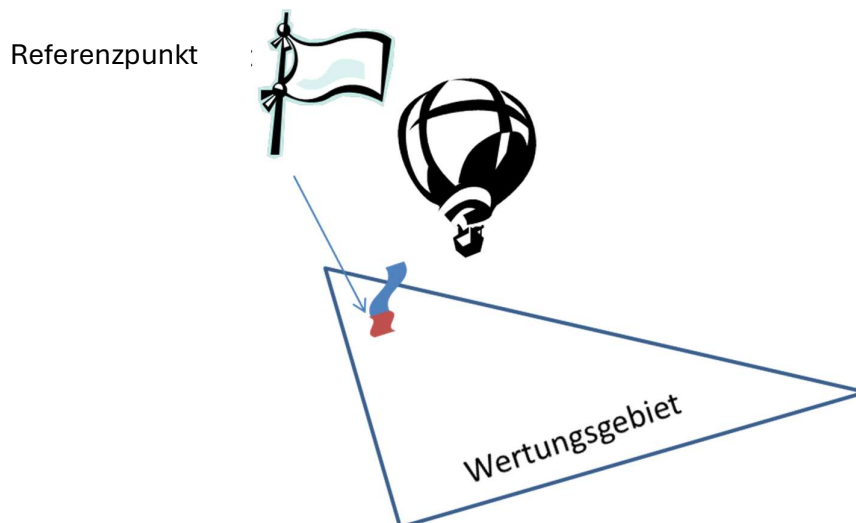
### 15.13 MINIMUM DISTANCE (MDT) / MINIMUM DISTANCE MIT ZEITVORGABE (MDT)

Die Wettbewerber versuchen, möglichst nah am Referenzpunkt einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen, nachdem sie mindestens eine vorgegebene Zeitspanne oder Strecke gefahren sind. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



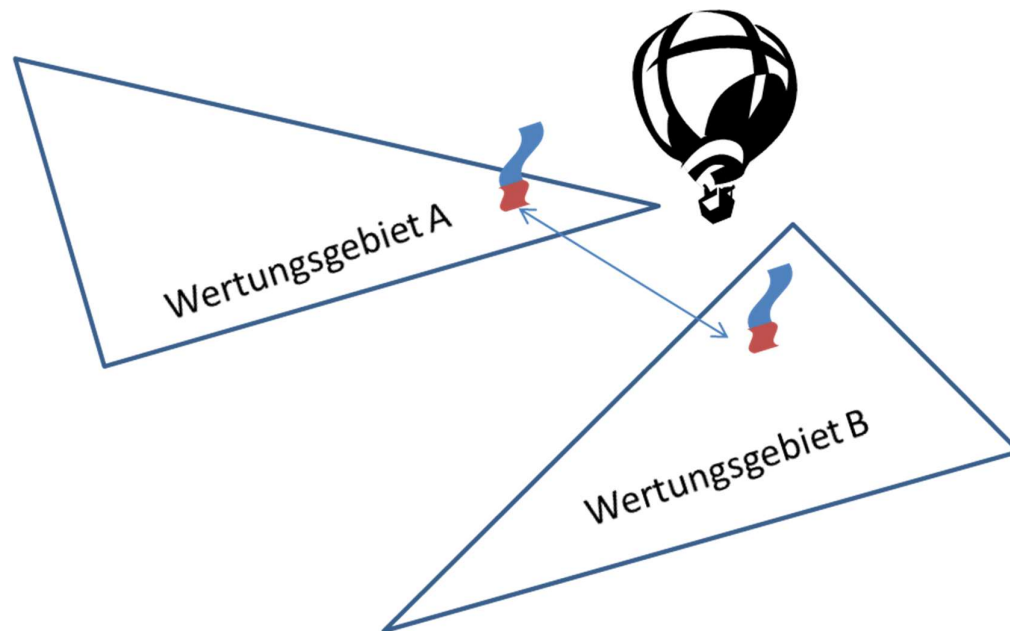
### 15.14 SHORTEST FLIGHT (SFL) / MINIMUM DISTANCE MIT WERTUNGSGBIET (SFL)

Die Wettbewerber versuchen, innerhalb eines (mehrerer) Wertungsgebiete, möglichst nah am Referenzpunkt einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



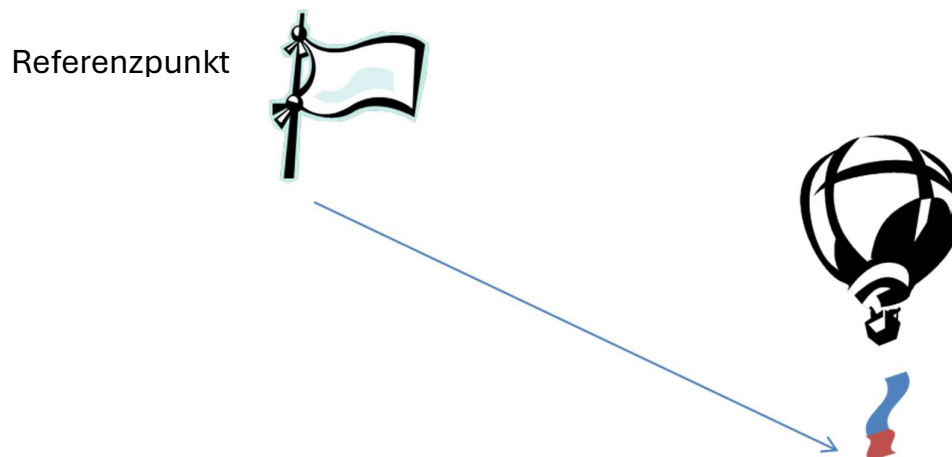
### 15.15 MINIMUM DISTANCE DOUBLE DROP (MDD) / MINIMUM DISTANCE ZWEI MARKER (MDD)

Die Wettbewerber versuchen, möglichst nah beieinander, in unterschiedlichen Wertungsgebieten, zwei Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültige Trackpunkte zu erzeugen. Das kleinste Ergebnis gewinnt.



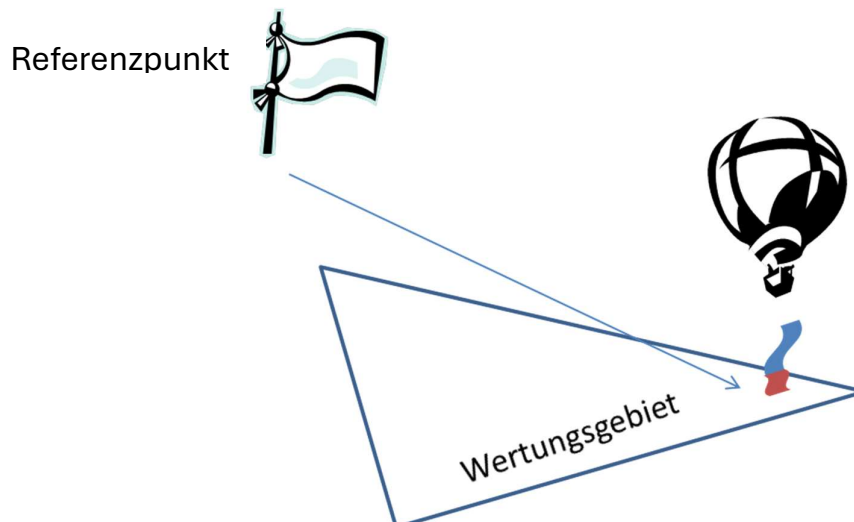
### 15.16 MAXIMUM DISTANCE TIME (XDT) / MAXIMUM DISTANCE MIT ZEITVORGABE (XDT)

Die Wettbewerber versuchen, innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne möglichst weit vom Referenzpunkt einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen. Das größte Ergebnis gewinnt.



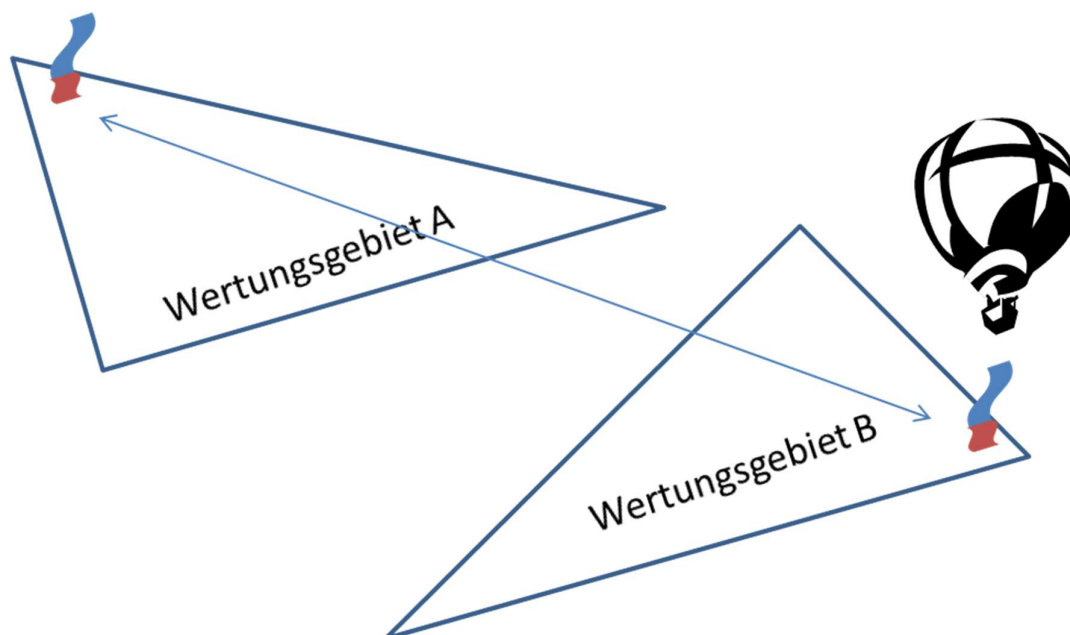
### 15.17 MAXIMUM DISTANCE (XDI) / MAXIMUM DISTANCE MIT WERTUNGSGBIET (XDI)

Die Wettbewerber versuchen, innerhalb eines (mehrerer) Wertungsgebietes, möglichst weit vom Referenzpunkt einen physischen oder elektronischen Marker abzusetzen oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen. Das größte Ergebnis gewinnt.



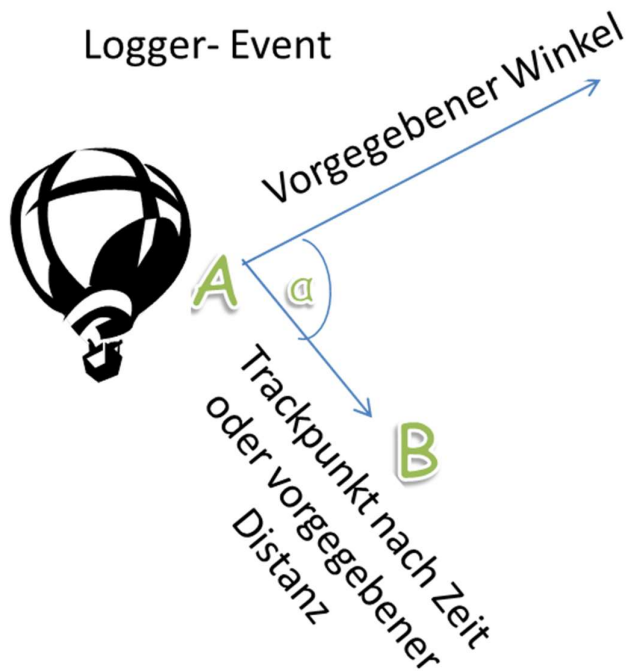
### 15.18 MAXIMUM DISTANCE DOUBLE DROP (XDD) / MAXIMUM DISTANCE ZWEI MARKER (XDD)

Die Wettbewerber versuchen, möglichst weit voneinander entfernt, in einem (mehreren) Wertungsgebieten zwei Messpunkte (physischer oder elektronischer Marker) oder gültige Trackpunkte zu erzeugen. Das größte Ergebnis gewinnt.



### 15.19 ANGLE (ANG) / WINKEL (ANG)

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



### 15.20 3D Shape Task (3DT) / 3D-AUFGABE (3DT)

Die Wettbewerber versuchen, die größtmögliche Distanz innerhalb eines definierten Luftraumes zu erreichen. Das größte Ergebnis gewinnt.

