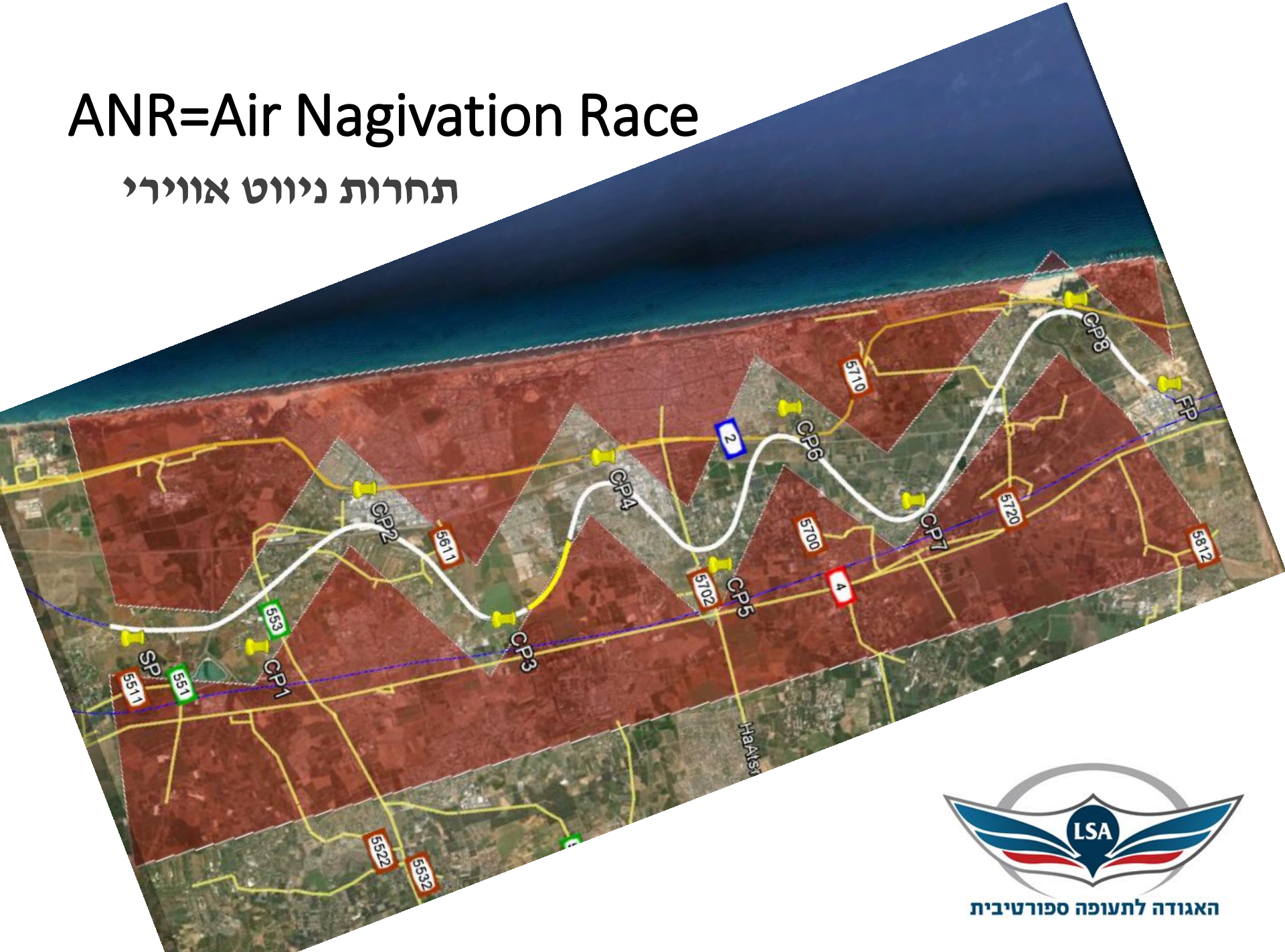
ANR=Air Nagivation Race

תחרות ניווט אווירי



האגודה לתעופה ספורטיבית

מה זה ANR?

- תחרות **ANR** הינה תחרות ניווט אשר הומצאה על ידי ועדת התעופה הכללית העולמית (GAC).

- התחרות קצרה. אורכת כ- 25-30 דקות מרגע ההמראה עד לסיום הניווט ,מתאימה לכל סוגי המטוסים בענף (פתוחים וסגורים , איטיים ומהירים) ואינה מצריכה הכנות מיוחדות.

- מטרת התחרות היא טיסה מדויקת בין גבולות מבוך וירטואלי (ברוחב של 800 מ') ודיוק במעבר שערי זמן ידועים.

- הניקוד שלילי ונצבר על הזמן בו הטיסה חורגת מגבולות המבוך או אי דיוק בזמני המעבר בשערים.

- הניווט יכול להתבצע בזוגות (טייס + נווט) או בבודדים.

- **השימוש ב- GPS או מכשיר ניווט אחר ,במהלך התחרות , אסור.**

האגודה לתעופה ספורטיבית

הרשמה והכנות לתחרות

- **ההרשמה לתחרות** תהיה מבעוד מועד. בזמן הרישום על הצוות למסור את הפרטים הבאים :
  א. שם הטייס.
  ב. שם הנווט.
  ג. אות קריאה של המטוס.
  ד. מהירות השיוט בה יבוצע הניווט ב - Mph (מיי"ש).

- **לקראת התחרות** יש להצטייד בסטופר/שעון המכוון לשעת ה-GPS (איפוס השעון יוכל להתבצע לפי שעון התחרות, המכויל לשעת הGPS)

האגודה לתעופה ספורטיבית

מהלך התחרות

- **ביום התחרות** נתאסף כשעה לפני התחרות , נעביר תדריך בטיחות והסבר קצר על התחרות והפעלת הלוגרים.

- **30 דקות לפני שעת ההמראה** המתוכננת יקבל הצוות מעטפה + לוגר (מכשיר המקליט את הנתיב שביצעתם).

- **על המעטפה** יהיה כתוב :
  1. שם טייס ושם נווט.
  2. שעת המראה.
  3. זמן מעבר ב-SP (לדוגמא -5:30 – כלומר עליכם לעבור בשער וירטואלי SP אחרי 5 דקות ו30 שניות משעת ההמראה).
  4. זמן מעבר ב-FP מצטבר מרגע ההמראה (מחושב על פי המהירות שנקבעה ע"י הצוות בטופס ההרשמה).

האגודה לתעופה ספורטיבית

מהלך התחרות

- **בתוך המעטפה** יהיו : מפה + דף סרגל דקות במיי"ש.

על המפה יהיו מסומנים:

1. השער הווירטואלי של ה-SP .
2. השער הווירטואלי של ה-FP.
3. נתיב הניווט.
4. האזורים האדומים אשר ידגישו את גבולות המבוך.
5. אורך הנתיב מ-SP עד-FP (במייל יבשתי).

יש לשים לב !!! המפה לא בקנה מידה סטנדרטי !!!

הניקוד בתחרות

- במהלך התחרות הצוות צובר ניקוד שלילי (Penalty)
- **הצוות המנצח** הוא זה אשר צבר את הניקוד הקטן ביותר.
- **הניקוד ניתן על:**

1. המראה בזמן שנקבע

הזמן נמדד ע"י מעבר בשער וירטואלי בסוף המסלול

איחור של מעל 60 שניות מזכה את הצוות ב-200 נקודות. **(אין להמריא לפני הזמן)**

2. דיוק בהגעה ל-SP ו-FP (**SP**=Start Point, **FP**=Final Point)

- +/- 1 שניות = 0 נקודות, כל שניה נוספת 3 נקודות, מקסימום 200 נקודות לכל שער.

3. טיסה מדויקת בתוך גבולות המבוך

- כניסה לאזור האסור לזמן של פחות מ-5 שניות לא נספר, כל זמן שעולה על 5 שניות מזכה את המתחרים ב-3 נקודות בעבור כל שניה של חריגה מרגע התחלתה, מקסימום 300 נקודות לכל לג בתוך האזור האסור.

4. נחיתת דיוק בסוף התחרות (אם יש)

על פי חוקי נחיתות תחרות דיוק שיפורסם

דוגמא לתחרות

בצד שמאל אנו רואים דוגמא לתחרות שנעשתה בעבר באזור צפונית להרצליה.

הנתיב הוא מדרום לצפון (מ-SP עד-FP).

בלג שבין CP3 לCP4 יש כניסה לאזור האסור.

יש לזכור שהנך נמדד ב 4 קריטריונים:

א. עמידה בזמן המראה.

ב. הגעה בדיוק בזמן ל-SP.

ג. מעבר ב"מבוך" מבלי לצאת מגבולותיו.

ד. הגעה בדיוק בזמן ל-FP (תצליחו במידה ותשמרו על מהירותכם לאורך הנתיב).

LSA

האגודה לתעופה ספורטיבית