

LANÇAMENTO DE AVIÕES DE PAPEL

REGULAMENTO DO CAMPEONATO

1 - A prova irá realizar-se na Semana da Ciência, entre os dias 18 e 22 novembro de 2013, no Pavilhão.

1.1 – O avião deve ser construído a partir de uma folha de papel fornecida pela organização. O papel não pode ser cortado; o avião deve ser confeccionado utilizando apenas dobras.

2. Provas:

2.1. Duração:

- Esta prova consiste na contagem do maior tempo de voo do avião de papel, a partir de duas tentativas;
- Os juizes contam o tempo usando cronómetros, podendo, também, assinalar faltas ou irregularidades durante as tentativas de lançamento. Será feita a média entre os tempos registados, que será o tempo final do participante.
- O avião deve ser lançado por uma única pessoa (o “lançador”), atirando-o de uma posição razoavelmente fixa. **Corridas ou caminhadas rápidas, como parte do lançamento, não são permitidas, tais como a utilização de rampas ou dispositivos semelhantes.** O executante deve esforçar-se para manter os pés no chão durante o lançamento. O avião não pode ser lançado a partir de qualquer área que seja superior ao nível do piso principal;
- A duração do voo deve ser medida pelos juizes a partir do momento em que o avião sai da mão do lançador até ao momento em que toca o chão.
- O registro de tempo é medido até ao centésimo de segundo e os tempos são arredondados para cima ou para baixo, de acordo com o seguinte exemplo: **tempos de 20,91 entre 20,95 arredondam para 20,9 segundos; 20,96-20,99 arredondam para 21,0 segundos.**
- Se a aeronave atingir qualquer objeto, como um fio, iluminação, entre outros, durante o voo, o tempo só deve ser registado até o ponto de contacto.
- O participante que conseguir o maior tempo de voo, nas duas tentativas, ganha a prova!

2.2. Distância

- Esta prova consiste na maior distância percorrida por um avião de papel, em duas tentativas;
- Dois juizes medem a distância utilizando uma fita métrica.
- O avião deve ser lançado atrás de uma linha com um ponto central marcado no chão (a “linha de lançamento”).
- O corpo do lançador (incluindo pés e roupas) não deve tocar a linha de lançamento ou qualquer outro ponto além da linha.
- A distância de voo deve ser medida em linha reta a partir do ponto central marcado na linha de lançamento até ao ponto onde o avião tocar o chão.
- O vencedor é o lançador com a maior distância marcada após as tentativas.

3. Informações Gerais

A ordem de lançamento é a seguinte:

- primeira rodada da categoria duração
- primeira rodada da categoria distância
- segunda rodada da categoria duração
- segunda rodada da categoria distância

