

PROVA CURSO PROGRESSÃO AFF

Aluno (a): _____ Data: _____

Responda as questões abaixo, após corrigiremos os eventuais erros, com objetivo de eliminar totalmente as dúvidas.

1. AO SE EQUIPAR DEVEMOS OBSERVAR:

- Se um instrutor está acompanhando
- Se foi tirada uma foto para o álbum da família
- Se o macacão esta ajustado e limpo
- Se o capacete está bonito

2. AO SE APROXIMAR DA AERONAVE, COM O QUE MAIS DEVEMOS TOMAR CUIDADO:

- Asas Motor Pneus Hélice

3. QUAIS SÃO OS COMANDOS DADOS PELO INSTRUTOR PARA A SAÍDA DA AERONAVE:

- Vai logo Boa Sorte
- Ponha os Pés no montante, referencia, Já
- Pronto para o salto, para fora, Já
- Pronto para o salto, altura, pés para fora, checks, ao montante, checks, referencia, a frente, sela.

4. EM CASO DE PANE NA AERONAVE:

- Sair o mais rápido possível
- Fazer posição de impacto
- Selar iniciando a contagem
- Aguardar o comando do instrutor de bordo, agir ao seu comando

5. AO SAIR DA AERONAVE DEVEMOS:

- Selar mantendo referencia na aeronave
- Abrir Braços Pernas
- Olhar para o solo
- Tentar se segurar em algo

6. SE CAPOTAR NA SAIDA DEVEMOS

- Fazer o procedimento de emergência
- Selar para readquirir posição
- Fazer o check visual
- Espernear para tentar voltar

7. COMO É O CHECK VISUAL E FUNCIONAL:

- Velame aberto Tudo ok, Flare
- Velame Retangular, Células Infladas, linhas Esticadas e desembaraçadas, Slider Baixo, Flare, Curva a Direita, Curva e Esquerda
- Curva a Direita, Curva a Esquerda, Flare, Velame Retangular, Células Infladas, linhas Esticadas e desembaraçadas, Slider Baixo
- Olha, Pega, Olha, Puxa, Puxa

8. EM CASO DE TWIST:

- Flare, Curva Direita, Curva Esquerda
- Procedimento de emergência
- Deixe assim, não faz diferença
- Tentar desfazer o twist girando o corpo ou chutando contra o sentido do giro, só depois fazer Flare

9. EM CASO DE PANE TOTAL:

- Selar Gritar Esperar pelo Rádio Procedimento de Emergência

10. O QUE É SLIDER:

- Faz o Velame dar Sustentação
- É um Sanduíche do Mac Donald's
- É onde Dirigimos o Para-Quedas
- É um Retângulo de Tecido que ajuda na Altura descendo do Velame aos Tirantes, Servindo para dividir os Jogos de Linhas e Suavizar a Abertura

11. SE AS CÉLULAS DAS PONTAS NÃO INFLAM:

- Desconectar
- Fazer logo o Flare para somente depois continuar o check visual e funcional
- Não Mexer nos Batoques
- Completar o check visual, tentar inflar com Flare e fazer check funcional

12. COMO IDENTIFICAMOS UMA PANE:

- Fazendo os Checks visuais e Funcional
- Esperando Giros Violentos
- Se estiver em Queda Livre
- Esperando o Aviso pelo Rádio

13. COM O QUE DIRECIONAMOS NOSSO VELAME:

- Slider
- Tirantes
- Batoques
- Linhas

14. A QUE ALTURA DEVEMOS ESTAR NOS PONTOS A, B, C RESPECTIVAMENTE:

- 1000, 600, 300 Pés
- 1500, 1000, 400 Pés
- 800, 700, 450 Pés

15. EM CASO DE PANE DE RÁDIO COMO PROCEDEMOS:

- Batendo no capacete, tentando ligar o rádio, se necessário tirar o capacete para pegar o rádio
- Deixar sempre de vento de nariz
- Pousar sem flare
- Visualizar a área e continuar a navegação planejada, mesmo sem rádio.

16. EM POUSO SEM RÁDIO COMO PROCEDEMOS:

- Flare na altura certa
- Sem flare
- Meio flare realizando rolamento
- Esticar as pernas

17. O QUE SEMPRE DEVEMOS PROCURAR FAZER NO POUSO:

- Vento de nariz, puxando flare com toda extensão dos braços
- Pousar de bunda, recolhendo nossas pernas
- Vento de cauda, sem flare
- Flare fraco, sem potência

18. COM POUSO FORA DA ÁREA:

- Tentar chegar o mais próximo da área
- Procurar área alternativa sem fios nem obstáculos, pouso com vento de nariz
- Desconectar se for em arvores

19. NUNCA DEVEMOS FAZER NO POUSO:

- Recolher as pernas pousando de bunda ou sem flare, ou de vento de cauda
- Flare com Potencia e no momento certo (Rádio ou Visual)
- Tentar pousar em pé
- Fazer uma curva brusca a baixa altura.

Você esta com alguma dúvida relativa ao curso? Qual?

Você Recebeu instrução suficiente para satisfazer sua duvidas? _____ Você tem certeza que esta pronto(a) para o salto? _____

Por favor em caso de duvida pergunte, estamos a disposição, BOM SALTO!!!

Assinatura do aluno _____ Data _____