



Règlement FAI catégorie F3K – planeur « lancé-main » RC –

(Amendé à la Réunion Technique le 23 mars 2000)





Catégorie F3K – planeur « lancé-main » RC – Amendé à la Réunion Technique le 23 mars 2000

5.K.1 Généralités

Une compétition de planeurs « lancés-main » RC est un concours multi-tâches où les planeurs RC doivent être lancés à la main et accomplir des épreuves spécifiques. Le concours doit consister en au moins cinq épreuves. L'organisateur doit fournir un nombre suffisant de chronométreurs pour autoriser le vol de plusieurs concurrents simultanément. En principe, chaque concurrent est autorisé d'avoir un assistant qui ne doit pas être impliqué physiquement dans le vol. Les personnes handicapées peuvent demander une assistance pour lancer et rapporter (attraper) leurs modèles. Lors d'un concours sans distinction de catégorie d'âge, les concurrents de moins que 1.50 m peuvent être aidés pour lancer et attraper. L'organisateur devra mettre en place une régie radio permettant de gérer les fréquences. Les concurrents non impliqués dans les vols – en temps que pilote ou aide – pourront être sollicités par l'organisateur pour opérer comme chronométreurs.

5.K.2 Définition de modèles

Les planeurs doivent impérativement respecter les critères suivants :

Envergure maximum : 1500 mm

Poids maximum 600 : g

Rayon du nez : 5 mm minimum dans chaque orientations (voir le règlement F3B pour technique de la mesure).

Les modèles doivent être lancés à la main et doivent être pilotés par l'intermédiaire d'une radiocommande agissant sur un nombre illimité de surfaces.

Le concurrent peut changer de planeur à tous moments à condition que ceux-ci respectent les spécifications ci-dessus ainsi que la fréquence lui étant allouée.

Chaque concurrent doit fournir deux fréquences. L'organisateur se réserve le droit d'assigner chacune de ces fréquences pour la durée d'une manche ou pour celle du concours complet.

5.K.3 Définition de la zone de vol

La zone de vol doit être suffisamment grande pour permettre à plusieurs modèles de voler simultanément. La source principale d'ascendance ne doit pas être une pente. L'organisateur doit définir une zone de lancement et de rattrapage avant le début du concours. Tous les atterrissages devront avoir lieu dans cette zone. Chaque lancé effectué à l'extérieur de la zone de vol sera comptabilisé d'un score de zéro point. Tout atterrissage à l'extérieur de la zone reçoit un score de zéro point pour le vol spécifique.

Une zone de vol typique (lancé et atterrissage) pourrait être un rectangle de 100m x 50m orienté avec sa plus longue perpendiculaire face au vent.

5.K.4 Définition de l'atterrissage :

Un atterrissage est considéré valide si :



- Le modèle ou une partie du modèle vient se poser dans la zone définie de lancement/rattrapage.
- Le concurrent attrape le modèle à la main (ou si le concurrent est handicapé, son assistant), tout en ayant les deux pieds à l'intérieur de la zone définie de lancement/rattrapage.

5.K.5 temps de vol

Le temps du vol est mesuré à partir du moment où le modèle quitte la main du concurrent (ou son assistant, voir ci-dessus) jusqu'au moment où le modèle :

- se pose sur la terre
- touche un obstacle posé sur la terre
- le concurrent attrape le modèle à la main (ou son assistant, voyez au-dessus)

Le temps du vol est officiel si :

- Le lancement et l'atterrissage ont effectivement eu lieu dans la zone de lancement/rattrapage.
- Le lancement a eu lieu dans le temps de travail de la tâche.

5.K.6 Définition d'une manche

Le concours comprend plusieurs manches allouant aux concurrents un temps actif de travail identifié dans la description de la tâche. Le début et fin du temps de travail actif sont annoncés à l'aide d'un dispositif efficace. Les concurrents sont divisés en groupes tout en essayant d'en former un nombre minimum. Un groupe doit être, dans la mesure du possible, constitué d'un minimum de 5 pilotes. Les résultats sont comptabilisés dans chaque groupe, en partant d'une base de 1000 points pour le vainqueur du groupe.

Pour chaque manche, les concurrents ont au moins 2 minutes de la préparation ou bien, le temps de travail actif du groupe précédent peut être déclaré comme étant le temps de la préparation pour le prochain groupe. L'organisateur donnera son choix avant le début du concours. Pendant le temps de la préparation, le concurrent est autorisé allumer et vérifier sa radio, mais n'est pas autorisé à lancer son modèle, ni à l'intérieur, ni à l'extérieur de la zone de vol.

5.K.7 score final

S'il y a plus de 4 manches effectuées, le score de la plus mauvaise ne sera pas comptabilisé dans le score final.

S'il y a plus de 8 manches effectuées, le score des deux plus mauvaises ne sera pas comptabilisé dans le score final.

5.K.8 Définition de tâches

Les spécifications détaillées des tâches doivent être annoncées par l'organisateur avant de commencer le concours. Les tâches du règlement sont définies ci-dessous. Selon les conditions météorologiques et le nombre de concurrents, le temps de travail actif peut être réduit par décision de l'organisateur. Aucun point ne sont déduit en cas de dépassement du temps de vol maximal ou pour voler après la fin du temps de travail actif. Tous les concurrents doivent se poser au plus tôt, lorsque leur vol ou la tâche a été effectuée. Si le modèle ne se pose pas dans 30 s après la fin du temps de travail actif (signal acoustique), le dernier vol sera comptabilisé avec 0 points.



Catégorie F3K – planeur « lancé-main » RC -

Liste des tâches

Amendée à la Réunion Technique du 23 mars 2000

5.K.8.1 Tâche A (30 secondes ou un multiple de 30 secondes)

Pendant le temps actif, le concurrent doit essayer d'accomplir le plus grand nombre de vols, d'une durée de 30 secondes ou multiples de 30 secondes. Chaque tranche de 30 secondes terminée est comptabilisée 1 point.

Exemple:

- 1er vol 15 sec : 0 point
- 2e vol 63 sec : 2 point
- 3e vol 48 sec : 1 point

Le temps de travail actif minimum est 5 minutes.

5.K.8.2 Tâche B (Le dernier vol)

Pendant le temps de travail actif, le concurrent peut lancer le modèle un nombre indéterminé de fois, mais seulement le dernier vol est pris en considération pour déterminer le résultat définitif. Le temps d'un vol est toutefois limité à 5 minutes. Quand le concurrent annonce qu'il a complété son dernier vol (son vol officiel pour cette tâche), il doit sortir de la zone de lancé/ratrapé, ainsi que son aide éventuel et son chronométrateur.

Le temps de travail actif minimum pour cette tâche est 7 minutes.

5.K.8.3 Tâche C (3 sur 6)

Pendant le temps de travail actif, le concurrent ne peut pas lancer son modèle plus de 6 fois. Le temps d'un vol est limité au maximum à 3 minutes. Ce temps peut être réduit à 2 minutes si le nombre de concurrents est important. Seul la somme du temps des trois plus longs vols est prise en compte pour le score final.

Le temps de travail actif minimum pour cette tâche est 7 minutes.

5.K.8.4 Tâche D (le dernier modèle posé)

Tous les concurrents d'un groupe doivent lancer leurs modèles, dans 3 secondes après le signal de l'organisateur, simultanément. Le temps d'un vol est limité au maximum à 3 minutes. Le modèle comme qui se pose en premier obtient 1 point, les modèles suivants obtiennent un point supplémentaire dans l'ordre d'atterrissage. Le dernier modèle posé obtient encore un point supplémentaire. Si deux modèles atterrissent dans la même seconde d'après le chronométrage officiel, ils obtiennent le même score (le modèle se posant ensuite obtient donc deux points plus). Tout modèles volant encore à la fin du temps de vol maximum de 3 minutes obtiennent le même nombre de points (antérieur + 2), à condition ils se posent à l'intérieur de la zone. Cette procédure de lancement de masse est répétée jusqu'à 3 vols pendant un temps de travail actif de 10 minutes. La nouvelle vague de lancement ne peut débuter que lorsque tous les modèles de la vague précédente se sont posés. Les scores des trois vols sont ajoutés pour obtenir le score définitif pour cette tâche.



La limite de temps d'un vol peut être réduite à 2 minutes . Le nombre de lancement peut être augmenté à 5.

Le temps du fonctionnement minimum pour cette tâche est 7 minutes.

5.K.8.5 Tâche E (temps croissant avec intervalle fixe)

Pendant le temps de travail actif, le concurrent peut accomplir autant de lancements qu'il veut. Le concurrent doit effectuer un vol de 30 secondes. Une fois accompli, la durée des prochains vols devra être majorée par incréments de 15 secondes. Donc les temps de vol devront être idéalement : -30 sec. - 45 sec. -60 sec. -75 sec. -90 sec. Le plus long temps de vol est 90 secondes. En cas de conditions météorologiques défavorables, l'organisateur peut réduire la majoration du temps par des incréments de 10 secondes (soient des temps de vol de 30 sec. -40 sec., etc. jusqu'à 70 sec.).

Comptabilisation des scores : 1 seconde de vol est comptabilisée 1 point mais seulement jusqu'au maximum du temps de vol à effectuer.

Le temps de travail actif minimum pour cette tâche est de 7 minutes.

Exemple (avec incréments de 15 secondes):

- 1er vol durée 32 sec. le maximum de 30 sec. est atteint. Le prochain vol devra durer 45 secondes. Le score partiel est de 30 points.

- 2e vol durée 38 sec. Les 45 secondes ne sont pas atteintes, marquer 0.

- 3e vol durée 42 sec. Les 45 secondes ne sont pas atteintes, marquer 0.

- 4e vol durée 47 sec. le maximum de 45 secondes est atteint Le prochain vol devra durer 60 secondes. Le score partiel est de $30 + 45 = 75$ points.

- 5 vol durée 81 sec. le maximum de 60 secondes est atteint Le prochain vol devra durer 75 secondes. Le score partiel est de $30 + 45 + 60 = 135$ points.

Mais le temps de travail actif est de seulement 65 secondes.

Le score final total de la tâche est $30 + 45 + 60 = 135$ points.

5.K.8.6 Tâche F (Nombre de lancé limité)

Tous les concurrents d'un groupe doivent lancer leurs modèles, dans les 3 secondes suivant le signal de l'organisateur, simultanément. Le maximum de temps du vol mesuré est de 3 minutes. Chaque concurrent aura droit à trois lancements en tout.

Le maximum de temps de vol peut être réduit à 2 minutes. Dans ces conditions, le nombre de lancements sera porté à 5.

Le temps de travail actif minimum pour cette tâche est de 7 minutes.

Exemple:

- Concurrent A: $45+50+35 \text{ s} = 130 \text{ s} = 812.50$ points

- Concurrent B: $50+50+60 \text{ s} = 160 \text{ s} = 1000$ points

- Concurrent C: $30+80+40 \text{ s} = 150 \text{ s} = 937.50$ points

5.K.8.7 Tâche G (temps croissant)

Chaque vol doit être d'une durée d'au moins 1 seconde supérieur au temps de vol précédent. Le nombre de lancé est illimité. Le maximum pour le premier vol est de 3 min. Le score est compté par addition des vols valides.

Le temps de travail actif est de 10 minutes

Exemple:

1er vol 40 s

2e vol : 26 s n'est pas comptabilisé

3e vol : 29 s n'est pas comptabilisé

4e vol : 42 s

5e vol : 60 s

Additionner $40+42+60=142$ points



5.K.8.8 Tâche H (Poker - temps « cible variable »)

Avant le premier lancement, chaque concurrent annonce un temps « cible » à son chronométrateur. Il peut exécuter un nombre illimité de lancers pour arriver à ce temps. Si le temps « cible » est atteint il est validé et le concurrent peut de nouveau annoncer un autre temps « cible » qui peut être inférieur, égal ou supérieur. Le concurrent pourra répéter cette opération 5 fois au maximum. Le temps de travail actif est de 10 minutes.

Exemple:

Le temps de vol « cible » annoncé est de 45 s :

1er vol 46 s (les 45 secondes sont comptabilisées)

Le temps de vol « cible » annoncé est de 50 s :

1er vol 48 s (0 seconde comptabilisée)

2e vol 52 s (les 50 secondes sont comptabilisées)

Le temps de vol « cible » annoncé est de 47 s :

1er vol 49 s (les 47 secondes sont comptabilisées)

Le temps de vol « cible » annoncé est de 60 s :

1er vol 57 s (0 seconde comptabilisée)

2e vol 63 s (les 60 secondes sont comptabilisées)

Le temps de vol « cible » annoncé est de 60 s :

1er vol 65 s (les 60 secondes sont comptabilisées)

Additionner les scores soient $45+50+47+60+60= 262$ s

5.K.8.9 Tâche I (Avant-dernier et dernier vol)

Chaque concurrent a un nombre illimité de lancers, mais seulement le dernier et l'avant dernier vol seront comptabilisés. Le dernier vol doit être annoncé après la fin de ce vol au chronométrateur. Le pilote et son assistant doivent quitter la zone de vol immédiatement après cette décision. Le temps de vol maximum est de 180 secondes.

Le temps de travail actif est de 10 minutes.

Exemple

1er vol 65 s

2e vol 45 s

3e vol 55 s

4e vol 85 s

Additionner $55+85= 140$

5.K.8.10 Tâche J (Les cinq plus longs vols)

Chaque pilote a nombre illimité de lancer mais seulement les cinq meilleurs vols seront comptabilisés.

Le temps maximum pour un vol est de 120 s.

Le temps de travail actif est de 10 minutes

5.K.8.11 Tâche K (Les huit plus longs vols)

Chaque pilote a nombre illimité de lancer mais seulement les huit meilleurs vols seront comptabilisés.

Le temps maximum pour un vol est de 60 s.

Le temps de travail actif est de 10 minutes

5.K.8.12 Tâche L (Temps croissant par incréments de 5 s)

Chaque pilote a nombre illimité de lancers. Le premier vol doit être d'une durée de 10 s, le second de 15 s, le troisième 20 s et ainsi de suite jusqu'à 70 s.



Le temps de travail actif est de 8 minutes

Exemple

1er vol 11 s (10 s comptabilisées)

2e vol 17 s (15 s comptabilisées)

3e vol 21 s (20 s comptabilisées)

4e vol 28 s (25 s comptabilisées)

5e vol 20 s (0 s comptabilisée)

6e vol 32 s (30 s comptabilisées)

7e vol 37 s (35 s comptabilisées)

8e vol 38 s (0 s comptabilisée)

9e vol 45 s (40 s comptabilisées)

Additionner : score 175 s

5.K.8.13 Tâche M (huit lancés, huit minutes)

Chaque pilote a droit de lancer huit fois. Temps maximum par vol : 2 minutes. Temps de travail actif de 8 minutes.

5.K.8.14 Tâche N (1,2,3,4 minutes)

Chaque pilote a un nombre illimité de vols. Le temps de travail actif est de 10 minutes. Le pilote doit effectuer un vol d'1 minute, deux minutes, trois minutes puis quatre minutes dans n'importe quel ordre.

5.K.8.15 Tâche O (huit lancés, 10 minutes)

Chaque pilote a droit de lancer huit fois. Temps maximum par vol : 3 minutes. Temps de travail actif de 10 minutes.

5.K.8.16 Tâche P (Les quatre plus long vols)

Chaque pilote a nombre illimité de lancé mais seulement les quatre meilleurs vols seront comptabilisés. Le temps maximum pour un vol est de 120 s. Le temps de travail actif est de 8 minutes

5.K.8.17 Tâche Q (Les trois plus long vols)

Chaque pilote a nombre illimité de lancé mais seulement les trois meilleurs vols seront comptabilisés. Le temps maximum pour un vol est de 180 s. Le temps de travail actif est de 8 minutes

5.K.8.18 Tâche R (Cinq vols sur six)

Chaque pilote a droit à six lancés. Seulement les cinq meilleurs vols seront comptabilisés. Le temps maximum pour un vol est de 60 s. Le temps de travail actif est de 10 minutes