

5.K.1 Informations générales

Il s'agit d'une catégorie multi tâches où les planeurs doivent être lancés à la main et accomplir des tâches spécifiques. En principe le concours devra comporter au final au moins 5 manches.

L'organisateur doit annoncer avant le début de l'épreuve si plus de manches seront faites. Le Jury peut décider, en fonction des conditions météo, si moins de 5 manches seront effectuées et qui serviront pour les résultats finaux.

En principe, l'organisateur devra avoir un nombre suffisant d'aide, de chronométreurs officiels, pour permettre d'avoir des vols simultanés. Si ce n'est pas possible, l'organisateur demande aux pilotes non impliqués dans le vol ou comme aide d'autres compétiteurs, d'opérer en tant que chronométreurs officiels.

Chaque compétiteur est autorisé à avoir un aide, qui ne sera pas impliqué physiquement dans le vol. L'aide tout comme le chronométreur officiel doivent rester prêt du pilote et dans la zone de lancé, durant tout le temps de travail. Les chefs d'équipes ne sont pas autorisés à rester dans la zone de lancé, ils doivent être placés à l'extérieur.

Les personnes handicapées peuvent demander une assistance au lancé et à la récupération de leur modèle. Cet aide au lancé doit être différent à chaque manche, ce qui signifie que cet aide ne peut être utilisé qu'une seule fois. Le pilote doit toucher l'aide au lancé avant chaque lancé du modèle. Durant une compétition avec un seul classement, les compétiteurs de moins de 1,5m de hauteur peuvent être assistés par un aide au lancer-rattrapé.

Si les juniors et séniors sont classés dans deux catégories différentes, l'âge limite des juniors est de 18 ans.

Les organisateurs doivent fournir une régie radio, où tous les transmetteurs ou antennes seront gardés, empêchant leur utilisation durant un vol ou le temps de préparation.

5.K.2 Définition des modèles

Les modèles sont des planeurs, avec les limitations suivantes :

Envergure : 1,5m

Poids maxi : 600g

Le rayon du nez sera de 5mm dans toutes les directions (voir les règles de définitions des mesures sur le règlement F3B)

Le modèle doit être lancé à la main et contrôlé par un équipement radio agissant sur un nombre illimité de surfaces.

L'usage de gyroscopes ou de variomètres embarqués n'est pas autorisé.

Le modèle peut être équipé d'un trou, d'un téton, ou autre, qui permette une meilleure accroche du planeur à la main. Le téton doit être rigide et accroché fermement au bout de l'aile du modèle avec aucun système extensible ou rétractable.

Si le modèle perd un élément en vol, le vol est compté à zéro suivant le paragraphe 5.3.1.7. La perte d'un élément durant l'atterrissage (ref 5.K.6) n'est pas prise en compte.

Les pilotes peuvent changer leurs modèles à n'importe quel moment du moment qu'ils répondent aux spécifications et que la radio émette sur la fréquence assignée. 5 modèles au total, sont autorisés pour chaque pilote ; il est autorisé de changer des éléments entre ces 5 modèles. L'organisateur doit identifier les 5 modèles et toutes les parties interchangeables de chacun des 5 planeurs. Le pilote peut seulement changer de modèle si les deux modèles sont dans la zone de lancé. Les pièces de rechange doivent se situer hors de la zone de lancé.

Si le pilote se pose en dehors de la zone de lancé, le modèle doit être ramené vers cette zone, soit par le pilote, soit par son aide, qui est la seule personne autorisée à aider le pilote dans la zone de lancé ; aucune autre personne y compris le team manager n'est autorisée à récupérer le modèle. Si le changement d'un modèle est prévu, le modèle posé hors zone doit être récupéré et ramené dans la zone

de lancé avant que le changement de modèle soit effectué. Une troisième personne n'est pas autorisée à récupérer le modèle. Durant la récupération du modèle il n'est pas autorisé de voler hors de la zone de lancé. Si un changement de modèle est prévu, le modèle posé en dehors de la zone de lancé doit être récupéré et ramené vers la zone de lancé avant d'effectuer le changement.

Chaque compétiteur doit fournir un minimum de 2 fréquences dans lesquels son modèle peut voler et l'organisateur attribue l'une de ces deux fréquences durant tout le concours. L'organisateur n'est pas autorisé à changer les fréquences attribuées durant la compétition.

Le paragraphe B3.1 de la section 4 (construction du modèle) n'est pas applicable à la catégorie F3K. Le ballast peut être utilisé mais doit être fixé solidement à l'intérieur du modèle

5.K.3 Définition de la zone de lancé

La zone de lancé doit être assez plate et large pour permettre à plusieurs modèles de voler en même temps. La source principale d'ascendance ne doit pas être une pente. L'organisateur doit définir la zone de départ et de lancé avant le début de la compétition et tous les départs et atterrissage se feront dans cette zone. La zone doit être définie par une ligne faisant elle même partie de la zone. Chaque lancement ou atterrissage en dehors de cette zone sera compté à zéro.

Les pilotes peuvent piloter en dehors de la zone de lancé, mais le lancé du modèle est seulement autorisé dans la zone de lancé.

La zone de lancé et d'atterrissage doit être assez grande pour que chaque compétiteur ait un espace suffisant pour faire ses lancements et rattrapés à une distance de 30m de toutes autres personnes et ce dans toutes les directions.

Comme ordre de grandeur, l'organisateur considère 900m² par compétiteur soit un carré de 30m x 30m. Ce résultat donne une surface de 100m x 54m pour des groupes de 6 pilotes, 120m x 60m pour des groupes de 8 pilotes, 150m x 72m pour un groupe de 12 concurrents.

En général la plus grande longueur sera perpendiculaire au vent dominant.

5.K.4 Sécurité et collisions en vol.

Pour garantir le meilleur niveau de sécurité, un contact entre un modèle en vol et une personne sur la zone de lancé (excepté le pilote du modèle), ou en dehors de cette zone se verra attribué une note de 0 pour la manche. Si le pilote est handicapé, son aide est aussi autorisé à toucher le modèle dans la zone de lancé.

En cas de collision de deux ou plus de modèles en vol, il n'y a pas de pénalités ou de revols alloués, même si le modèle se pose en dehors de la zone de lancé, ce qui donnera zéro pour ce vol.

Une protestation peut être demandée au jury en incluant le nom d'au moins 3 témoins, si un modèle a percuté volontairement et intentionnellement le modèle d'un autre concurrent alors que les deux modèles sont en vol, ou si une personne a volontairement et intentionnellement touché ou marché sur un modèle au sol. Le jury questionnera les témoins et décidera des sanctions contre le pilote agresseur ou toute son équipe.

5.K.5 Conditions météorologiques de vol.

La vitesse maximum du vent pour du lancé-main est de 9m/s. Le concours doit être interrompu ou le départ retardé par le directeur du concours ou le jury si le vent est plus fort que 9m/s. pendant au moins 1 minute. La mesure, faite à 2m du sol sur la zone de lancé rattrapé.

Dans le cas où la pluie tombe, le concours peut-être interrompu ou le départ retardé par le directeur du concours. Le directeur décide quand la compétition peut reprendre.

5.K.6 Définition de l'atterrissage.

L'atterrissage du modèle (et donc la fin du vol) est effective quand :

- Le modèle est posé n'importe où

- Le pilote touche le modèle pour la première fois à la main ou avec n'importe quelle partie de son corps (si le pilote est handicapé, les mêmes règles pour son aide, si le lancé est fait par cette personne).

En plus, un atterrissage comme défini ci-dessus, est considéré valide si :

- Au moins une partie du modèle touche la zone de lancé (ou n'importe quel élément faisant partie de la zone de lancé)
- Le pilote (ou son aide) touche le modèle pour la première fois avec ses pieds à l'intérieur de la zone de lancé.

5.K.7 Temps de vol

Le temps de vol est mesuré du moment où le planeur quitte la main du pilote (ou son aide, voir ci-dessus), jusqu'à un atterrissage validé du modèle comme défini au paragraphe 5.K.6, ou jusqu'à la fin du temps de travail.

Le temps de vol est officiel si :

- l'atterrissage se fait à l'intérieur de la zone de lancé et s'il répond aux critères ci-dessus (5.K.6)
- l'atterrissage se fait dans le temps de travail

Ca signifie qu'un vol sera compté à zéro si le planeur est lancé avant le démarrage du temps de travail (signal acoustique).

Dans les tâches, où les temps de vols maximum sont spécifiés, le temps de vol enregistré sera le maximum autorisé.

5.K.8 Règles propres

Le directeur du concours ou l'organisateur peut introduire des règles propres, en cas de zone de sécurité ou de zone de vol particulière, mais non pour changer les tâches. Par exemple :

- un atterrissage en dehors de la zone de lancé et dans certaines zones peuvent entraîner un score à zéro pour la manche en cours. Le directeur du concours et l'organisateur doivent alors s'assurer que ce point est contrôlé et ce pour n'importe quel modèle atterrissant dans cette zone.....
- L'organisateur et le directeur du concours peuvent définir certaines zones de sécurité, où les modèles ne peuvent voler, où seulement au dessus d'une certaine altitude. Ils doivent s'assurer que ces zones de sécurité sont en permanence contrôlées par des aides qualifiés. Dans le cas où un modèle vole dans la zone de sécurité, un premier avertissement est annoncé au pilote. Il doit immédiatement et rapidement sortir de cette zone. Si dans le même vol, le même modèle vole dans la zone de sécurité, le vol est compté à zéro.

5.K.9 définition d'une manche.

Le concours est organisé en manches. A chacune d'elle est attribué un temps de travail identifié dans la liste des tâches. Le début et la fin des manches sont annoncés par un signal sonore. Les compétiteurs sont répartis dans le minimum de groupes possible. Un groupe devra comporter au minimum 5 pilotes. Les résultats seront normalisés dans chaque groupe, 1000 points sont attribués au vainqueur du groupe.

Pour chaque manche, les pilotes ont au moins 5 minutes de temps de préparation. Ce temps de préparation démarrera idéalement 3 minutes avant la fin de travail de la manche précédente (ou au début du dernier lancé pour l'épreuve dernière posée), dans le but de gagner du temps. Après le temps de travail, incluant les 30s pour se poser, du groupe précédent, les pilotes volant dans le groupe suivant ont au moins 2 minutes d'essais en vol, qui fait partie intégrante du temps de préparation. Durant cette phase d'essai en vol, le pilote est autorisé à faire autant de vols qu'il le veut, dans la zone de lancé,

lui permettant de contrôler sa radio et régler les neutres. Les pilotes ne volant pas dans le prochain groupe ne peuvent pas effectuer de tests. Les lancés et atterrissages en dehors de la zone de lancé sont interdits durant la phase de préparation et le temps de travail.

Au commencement du temps de préparation, les organisateurs doivent appeler par leurs noms et / ou les numéros de dossard, les pilotes volant dans le prochain groupe. Les organisateurs peuvent définir une zone de préparation à côté de la zone de lancé, dans laquelle chaque compétiteur et son aide attendront durant le temps de préparation.

Chaque compétiteur doit s'assurer qu'il finit ses tests en vol avant la fin du temps de préparation, et qu'il est prêt quand le temps de travail de son groupe démarre. Les 5 secondes avant le début du temps de travail doivent être annoncées par le directeur du concours. Si un signal acoustique est utilisé, le premier signal entendu détermine le début et la fin du temps de travail.

Un exemple en utilisant 10 minutes de temps de travail :

- 3 minutes avant la fin du temps de travail du groupe précédent : « appel pour préparation des pilotes suivants, »
- Dès la fin du temps de travail (incluant les 30s pour se poser) du groupe précédent et utilisant un décompte : « début des 2 minutes d'essai »
- « 30s restant avant le début du temps de travail »
- « 10s restant avant le début du temps de travail... Le temps de travail commence dans 5, 4, 3, 2, 1, signal...mi-temps, il reste 5 minutes, ..., il reste 2 minutes, il reste 30s, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, signal, fin du temps de travail. Reste 30s pour se poser,..., 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, signal, fin du temps.

5.K.10 Score final

Au moins 2 manches doivent être effectuées, pour que le score soit validé. Si 5 manches ou plus sont effectuées, la plus mauvaise est enlevée, si 9 manches ou plus sont effectuées, les deux plus mauvaises manches sont enlevées. Si 14 manches ou plus sont effectuées, les 3 plus mauvaises manches sont enlevées, si 19 manches ou plus sont effectuées, les 4 plus mauvaises sont enlevées. Si 24 manches ou plus sont effectuées, les 5 plus mauvaises manches sont enlevées.

En cas d'égalité, le meilleur score enlevé est utilisé pour effectuer le classement. S'il y a à nouveau égalité, le deuxième score supprimé est utilisé (si assez de vols ont été effectués). Si tous les scores retirés sont utilisés pour établir le classement, et qu'un départage ne peut être effectué, un fly-off pour les pilotes à égalité sera effectué pour avoir un classement définitif. Dans ce cas le jury définit la tâche qui permettra de faire le départage.

L'organisateur a la possibilité d'annoncer un Fly-off avant le démarrage du concours tel que dans un concours national, continental, ou un championnat du monde.

Le nombre maximum de pilote au fly-off est limité à 12, le nombre minimum est de 10-15% du nombre total de pilotes des phases préliminaires. Un Fly-off junior peut-être effectué avec un nombre maximum de 2 tiers des pilotes seniors présents en Fly-off. Un fly-off junior n'est pas obligatoire.

Un fly-off se déroulera en au moins 3 manches et 6 maximum. Si plus de 5 manches sont effectuées, le plus mauvais score est enlevé.

Si un Fly-off est effectué, les points des manches préliminaires ne sont pas pris en compte, chaque concurrent démarre le Fly-off avec zéro point, permettant à chaque pilote d'avoir les mêmes chances de gagner la compétition.

5.K.11 Définition des tâches

Les spécifications détaillées et le choix des tâches pour le concours doivent être annoncées par l'organisateur avant le début de l'épreuve. En fonction des conditions météo et du nombre de participants, les tâches et les temps de travail associés peuvent être réduits par l'organisateur comme défini dans la description des tâches. Aucun point n'est retranché si on vole au delà du temps de vol maximum ou pour avoir volé après le temps de travail.

Tous les pilotes doivent se poser dans les 30s qui suivent la fin du temps de travail (signal acoustique) ou pour le dernier posé après chaque lancé. Si le modèle se pose après les 30s, le dernier vol est compté à zéro point.

Liste des taches.

5.K.11.1 Tache B (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 300s (5 minutes). Tout nouveau lancé du modèle annule le temps précédent.

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

5.K.11.2 Tâche C (Avant-dernier et dernier vol)

Chaque concurrent a un nombre illimité de lancements, 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 240 secondes (4minutes) pour un temps de travail actif de 10 minutes.

S'il y a un grand nombre de compétiteur le temps de vol maxi peut-être ramené à 180s (3min) et un temps de travail de 7min.

Exemple

1er vol 65 s

2e vol 45 s

3e vol 55 s

4e vol 85 s

Additionner $55+85=140s$

5.K.11.3 Tâche E (Tous ensemble, le dernier modèle posé (au Temps))

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 180s (3 minutes). Le chronométrateur relève le temps de vol du pilote selon les règles des paragraphes 5.K.6 et 5.K.7, à partir du lâché du modèle et non du signal sonore. Tous les pilotes doivent lancer leur modèle dans les 3 secondes qui suivent le signal sonore. Le lancé du modèle après les 3 secondes entraîne un zéro au vol. Le directeur du concours ou des aides officiels doivent vérifier que tous les pilotes lancent dans les 3 secondes qui suivent le signal.

Le posé du modèle lors de chaque essai doit être fait dans les 30s après le temps de vol maximum. Si ce n'est pas le cas le vol est compté à zéro. Le nombre d'essai peut être augmenté à 5. Le temps de préparation entre les essais est limité au plus à 60s après les 30 secondes additionnelles de posé. De ce fait un pilote a au plus 90s après le temps de vol maxi du précédent essai pour récupérer, changer de modèle, ou réparer.

Chaque concurrent aura droit à trois lancements en tout.

Chaque temps de vol des 3 essais sera additionnée et sera normalisé pour obtenir le score final

Un temps de travail n'est pas nécessaire.

Exemple:

- Concurrent A: $45+50+35 s = 130 s = 812.50$ points

- Concurrent B: $50+50+60 s = 160 s = 1000$ points

- Concurrent C: $30+80+40 s = 150 s = 937.50$ points

5.K.11.4 Tâche H (Temps croissant à intervalle « fixe » de 15 secondes)

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 -105sec – 120s. Le plus long temps de vol est 120 secondes. Pour valider chaque temps le nombre de lancé est illimité.

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 10 minutes.

Exemple (incrément 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.11.5 Tâche I (Poker - temps « cible variable »)

Pour cette tache il est obligatoire, que l'organisateur désigne un chronométreur officiel indépendant pour chaque couple pilote / aide, qui relève les temps annoncés et validés. Les temps du chrono officiel sont utilisés pour le score final, pas ceux de l'aide.

S'il ne peut y avoir de chronométreurs officiels indépendant, cette manche ne sera pas effectuée.

Avant le premier lancement, chaque concurrent annonce un temps « cible » à son chronométreur officiel. Il peut exécuter un nombre illimité de lancés 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, avant de relancer. Le pilote peut faire des tentatives jusqu'à la fin du temps de travail pour valider son annonce. A la vue de la fin du temps de travail doit annoncer un réel temps de vols en minutes et secondes. Dire « jusqu'à la fin du temps de travail » n'est pas possible. Le concurrent pourra répéter cette opération 5 fois au maximum. 5 vols validé serviront pour établir les résultats. 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.11.6 Tâche J (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 180s (3 minutes). 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 10 minutes.

5.K.11.7 Tâche M (Les cinq plus longs vols)

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

Le temps maximum pour un vol est de 120 s (2minutes).

Le temps de travail actif est de 10 minutes

5.K.11.8 Tâche P (1,2,3,4 minutes)

Durant le temps de travail le pilote peut effectuer autant de vols qu'il le souhaite. Le pilote doit valider 4 temps de vols maxi de 60, 120, 180, 240 secondes dans n'importe quel ordre. Cela signifie simplement que les quatre plus long vols, dans le temps de travail seront affectés aux quatre temps de vols max, ce qui veut dire que le plus long sera assigné au 240s, le second plus long au 180s, le troisième plus long au 120s et le quatrième plus long au 60s. Les secondes en plus des temps maxi ne seront pas prises en compte. Le temps de travail actif est de 10 minutes.

| Exemple : | Temps de vol | Temps comptabilisé |
|----------------------|--------------|--------------------|
| 1 ^{er} vol | 63s | 60s |
| 2 ^{ème} vol | 239s | 239s |
| 3 ^{ème} vol | 182s | 180s |
| 4 ^{ème} vol | 90s | 90s |

Le score total pour cette tache serait de $60+129+180+90 = 569s$