

Link del Regolamento FAI

[https://www.fai.org/sites/default/files/sc4\\_vol\\_f3\\_soaring\\_20.pdf](https://www.fai.org/sites/default/files/sc4_vol_f3_soaring_20.pdf)

# Regolamento Tecnico Sportivo cat. F3K

**EDIZIONE 2020/21**  
**Effettivo dal 1 GENNAIO 2020**

## **5.7 Classe F3K Veleggiatori rc da lancio a mano**

### 5.7.1 Generale

*Gara a prova multiple dove i veleggiatori rc devono essere lanciati a mano e compiere prove specifiche.*

#### 5.7.1.1 Cronometristi

L'organizzatore dovrebbe provvedere ad un adeguato numero di cronometristi ufficiali ben preparati, tali da rendere sempre possibile un numero sufficiente di voli simultaneamente. Il cronometrista ufficiale non è autorizzato ad assistere il concorrente o il suo aiutante in nessun modo. Il concorrente e il suo aiutante hanno diritto a leggere i loro tempi durante il tempo operativo.

I cronometristi ufficiali si potranno posizionare sia all'interno che all'esterno del campo di volo per osservare il volo. Devono costantemente assicurarsi di non essere di impedimento per nessun pilota o modello.

#### 5.7.1.2 Aiutante

Ogni concorrente ha diritto ad un aiutante che non può essere fisicamente coinvolto nel volo, ad eccezione del recupero del modello in caso di atterraggio fuori dall'area di lancio e atterraggio. L'aiutante è l'unica persona autorizzata ad assistere il concorrente durante il suo tempo operativo.

Alla fine del tempo operativo il concorrente e il cronometrista devono firmare la scheda con i risultati del round. Se la scheda non è firmata dal concorrente il punteggio del round è nullo.

#### 5.7.1.3 Ritiro delle radio

L'organizzatore dovrebbe valutare la necessità di prevedere il ritiro delle radio facendo riferimento a quanto indicato nel Volume ABR Sezione 4B, B11.2-B.11.6.

## **5.7.2 Definizione del modello**

### 5.7.2.1 Specifiche

Sono modelli con la seguenti limitazioni:

Apertura alare massima: 1500mm

Peso massimo: 600g

Raggio del naso minimo 5mm in tutte le direzioni (vedere il regolamento F3B per la tecnica di misura).

Il modello deve essere lanciato con la mano e controllato via radio agendo su un illimitato numero di superfici.

È vietato l'uso di giroscopi e variometri a bordo.

Il modello può essere dotato di buchi, pioli o rinforzi, che permettano una miglior presa del modello con la mano. Il piolo deve essere rigido e parte integrante del modello, non può essere estensibile o retraibile. Sono vietati tutti i mezzi che non rimangono a far parte del modello durante e dopo il lancio.

#### 5.7.2.2 Perdita di pezzi del modello

Se il modello perde un pezzo durante il volo, allora questo è considerato nullo. Il volo è invece valido se la perdita di un pezzo avviene a causa di una collisione in volo o durante l'atterraggio; dopo che il modello ha toccato per la prima volta il terreno o un qualche oggetto o persona.

#### 5.7.2.3 Cambio di modello

Ogni concorrente può usare fino a cinque modelli per la gara. È permesso cambiare parti tra questi cinque modelli. Il concorrente può cambiare il suo modello in qualsiasi momento purché esso rispetti le specifiche e operi sulla frequenza radio assegnata. L'organizzatore deve contrassegnare i cinque modelli e tutte le parti intercambiabili di ciascuno di essi.

Ogni concorrente può avere un solo modello nell' area di lancio ed atterraggio in ogni momento del tempo operativo. Solo i modelli che sono nell' area riservata a quelli di scorta o nell' area di lancio ed atterraggio all' inizio del tempo operativo, potranno essere usati durante il tempo operativo. Per la sostituzione del modello, il "vecchio" dovrà essere collocato nella stessa area dove è quello "nuovo", prima che quello "nuovo" venga utilizzato.

#### 5.7.2.4 Recupero di un modello

Se il modello di un concorrente atterra fuori dall' area di lancio e atterraggio durante il tempo operativo e quello di preparazione, esso deve essere riportato indietro nella suddetta area dal concorrente o dal suo aiutante. Altre persone non possono recuperare il modello. Altre persone non sono autorizzate al recupero del modello. Il recupero illegale del modello da parte di un altro componente della stessa squadra sarà penalizzato con la squalifica in quel round. Se una persona diversa dal concorrente od il suo helper (per esempio uno spettatore) inavvertitamente muovesse o recuperasse il modello del concorrente, allora questo ultimo avrà diritto ad un altro tempo operativo.

Non è permesso riportare indietro il modello in volo. Lanciare fuori dall' area di lancio ed atterraggio in questa situazione comporta una penalità di 100 punti che saranno sottratti al punteggio finale.

#### 5.7.2.5 Frequenze Radio

Ogni concorrente che non utilizza una trasmittente dotata dello Spread Spectrum Technology (2,4 Ghz, nrt) deve fornire almeno due frequenze utilizzabili per comandare il suo modello, e l'organizzatore può assegnare una qualsiasi di queste frequenze per l'intera durata della gara. L'organizzatore non può cambiare durante la gara la frequenza assegnata ad un concorrente ad eccezione del caso in cui viene svolta una finale (flyoff) e solo per la durata di quest'ultima.

#### 5.7.2.6 Zavorra

Il paragrafo B3.1 sezione 4B (costruttore del modello) non è applicabile alla categoria F3K. Qualsiasi zavorra (ballast) deve essere fissata con sicurezza all'interno del modello.

### 5.7.3 Definizione del campo di volo

#### 5.7.3.1 Campo di volo

Il campo di volo deve essere ragionevolmente livellato e grande abbastanza da permettere il volo simultaneo di numerosi modelli. La principale fonte di ascendenze non dovrebbe essere dinamica da pendio.

#### 5.7.3.2 Area di lancio e atterraggio

L'organizzatore deve definire l'area di lancio e atterraggio prima dell'inizio della gara. In quest'area ogni concorrente deve avere uno spazio adeguato per effettuare i suoi lanci ed atterraggi, ad almeno 30m di distanza da ogni persona nella direzione di lancio. L'organizzatore dovrebbe considerare circa 900m<sup>2</sup> per concorrente (un quadrato di 30m x 30m).

La linea di delimitazione fa parte dell'area di lancio e atterraggio.

I concorrenti possono uscire dall'area mentre stanno pilotando il loro modello. Per lanciare il loro modello e per conseguire un atterraggio valido (vedi 5.7.6.2) il concorrente deve essere all'interno del campo di lancio ed atterraggio.

L' area per il parcheggio od il cambio dei modelli dovrà essere definita fuori dalla suddetta area ed entro 2 metri di distanza. Per ciascun concorrente di un gruppo dovrà essere prevista un' area di circa 4 mq.

### 5.7.4 Sicurezza

#### 5.7.4.1 Contatto con persone

Per garantire il più alto livello di sicurezza deve essere evitato qualsiasi contatto tra un modello, in lancio od in volo, e ogni altra persona (eccetto il concorrente) sia all'interno che all'esterno dell'area di lancio e atterraggio. Ciò include contatti che avvengono sia mentre il modello è in volo sia quando è maneggiato dal concorrente tra l'atterraggio ed il lancio.

Se questo contatto avviene durante il tempo operativo, di preparazione o nella finestra di atterraggio, il concorrente riceve una penalità in accordo con le regole del paragrafo 5.7.4.3. Inoltre, se il contatto avviene durante il tempo di preparazione o quello operativo al momento del lancio, comporta un punteggio nullo per l'intero round.

#### 5.7.4.2 Collisione in volo

**In caso di collisione in volo di due o più modelli in volo non saranno garantite ripetizioni dei voli (re-flight) e né verranno date penalità. Tuttavia, i concorrenti hanno diritto ad un nuovo tempo operativo (working time) se i modelli si scontrano mentre uno dei modelli è nella fase iniziale.**

**La fase iniziale è definita dal momento in cui il pilota rilascia il suo modello, fino a raggiungere il punto più alto.**

#### 5.7.4.3 Area di sicurezza

L'organizzatore può definire delle aree di sicurezza al di fuori del campo di lancio ed atterraggio, a protezione di persone e cose. L'organizzatore deve assicurare che tali aree siano ben definite, chiaramente segnalate e sempre controllate.

Contatto di un modello:

- a)  
con un qualsiasi oggetto, incluso il terreno, all'interno di un area di sicurezza sarà penalizzato di 100 punti sottratti al punteggio finale ;
- b)  
mentre in volo con una persona ( ad esclusione del concorrente) all' interno del' area di sicurezza sarà penalizzato di 300 punti sottratti al punteggio finale;
- c)  
mentre in volo con una persona (ad esclusione del concorrente) ovunque fuori dal' area di sicurezza sarà penalizzato con 100 punti sottratti al punteggio finale.

In ogni prova si può incorrere in una singola penalità. Se avvengono più infrazioni durante la stessa prova sarà applicata la penalità più alta. Per esempio, se durante la stessa prova di volo il modello di un concorrente viene a contatto con una persona ed un oggetto all'interno dell'area di sicurezza, sarà applicata una penalità di 300 punti.

In tutti i casi sopramenzionati, se l'infrazione avviene a causa di un contatto in volo, non sarà applicata nessuna penalità, in accordo al paragrafo 5.4.7.2.

Le penalità devono essere riportate nella scheda dei punteggi relativi alla prova in cui sono state commesse.

#### 5.7.4.4 Spazio aereo vietato

L'organizzatore può definire uno spazio aereo vietato, all'interno del quale il volo è proibito a qualsiasi quota. Se un concorrente vola con il suo modello all'interno di questo spazio aereo vietato, viene avvisato una prima volta, e deve far uscire il suo modello immediatamente e per il percorso più breve. Se non verranno seguite queste direttive il volo avrà punteggio zero.

Per gli eventi di maggiore rilevanza, la dichiarazione di spazi aerei proibiti sarà utilizzata come ultima risorsa se non sia stato possibile trovare un campo di volo utilizzabile senza ricorrere a questa limitazione.

#### 5.7.5 Condizioni climatiche/ Interruzioni

La massima velocità del vento per una gara di F3K è 8 m/s. L'inizio della competizione deve essere ritardato o la competizione interrotta dal direttore di gara se la velocità del vento supera gli otto (8) m/s, misurati 3 (tre) volte per una durata di almeno venti (20) secondi in un intervallo di cinque (5) minuti, a due (2) metri di altezza dal suolo dell'area di lancio ed atterraggio.

In caso di pioggia il direttore di gara può interrompere la competizione. Finito di piovere la gara riprende con il gruppo che stava volando, che ha diritto a ripetere la prova interrotta (refly).

#### 5.7.6 Definizione di atterraggio

##### 5.7.6.1 Atterraggio

Il veleggiatore è considerato atterrato (e quindi terminato il suo volo) se:

- (a) il modello giace fermo da qualche parte;
- (b) il concorrente tocca il modello per la prima volta con la mano o qualsiasi parte del suo corpo.

##### 5.7.6.2 Atterraggio valido

L'atterraggio è considerato valido se:

- (a) almeno una parte del modello, una volta fermo, tocca l'area di lancio e atterraggio, o la proiezione di una sua parte, in vista dall'alto, rientra in tale area (compreso qualsiasi oggetto a contatto con il terreno nella suddetta area, così come il nastro che delimita il perimetro del campo);
- (b) il concorrente tocca il modello per la prima volta, tenendo entrambi i piedi poggiati nell'area di lancio e atterraggio.

#### 5.7.7 Tempo di volo

Il tempo di volo è misurato dall'istante in cui il modello lascia la mano del concorrente fino al momento dell'atterraggio come definito nel paragrafo 5.7.6 oppure fino al termine del tempo operativo.

Il tempo di volo **deve essere registrato in decimi di secondo ( 0,1 sec).**

L'arrotondamento per eccesso non è autorizzato.

Il tempo di volo è valido se: il lancio avviene all'interno dell'area di lancio e atterraggio, se l'atterraggio è valido in accordo al par. 5.7.6 e se il lancio avviene durante il tempo operativo della prova. Questo significa che se il lancio avviene prima dell'inizio del tempo operativo il punteggio del volo è nullo.

### 5.7.8 Regole locali

Regole locali possono essere usate solo per motivi di sicurezza in aree di volo locali ma non per cambiare le prove.

### 5.7.9 Definizione di round

#### 5.7.9.1 Gruppi e punteggi

La gara è organizzata in round. In ogni round i concorrenti sono raggruppati nel minor numero di gruppi possibili. Un gruppo deve essere formato da almeno 5 concorrenti. La composizione dei gruppi deve essere diversa in ogni round.

I risultati sono normalizzati per ogni gruppo, assegnando 1000 punti a chi ha fatto il miglior punteggio del gruppo. I risultati delle prove vengono misurati in secondi e arrotondati per difetto al secondo intero, in accordo con 5.7.7. Il punteggio normalizzato all'interno di un gruppo viene calcolato con la seguente formula:  $\text{punti normalizzati} = \text{punteggio del concorrente} / \text{migliore punteggio del gruppo} \times 1000$ . I punteggi normalizzati sono arrotondati alla cifra intera.

#### 5.7.9.2 Tempo operativo

Il tempo operativo a disposizione del concorrente è definito nell'elenco delle prove. L'inizio e la fine del tempo operativo devono essere annunciati da un distinto segnale acustico. Il primo istante in cui viene udito il segnale definisce l'inizio e la fine del tempo operativo.

#### 5.7.9.3 Finestra di atterraggio

Non vengono sottratti punti se si vola oltre il tempo massimo del volo oppure oltre la fine del tempo operativo.

Per tutte le prove, eccetto la C (Tutti su), dopo la fine del tempo operativo inizia una finestra di atterraggio di 30 secondi. Ogni modello in volo deve atterrare prima della fine della finestra di atterraggio. Se un modello atterra dopo, allora il volo sarà nullo.

Per la prova C (Tutti su), la finestra di atterraggio per ogni singolo volo comincerà a 3:03 e finirà a 3:33 dopo il suono di inizio del segnale acustico indicante i 3 secondi della finestra di lancio. Se un modello atterra dopo la fine della finestra di atterraggio, allora il volo sarà nullo. Se ciò accade tra due qualsiasi voli della prova C, ed il modello è ancora in volo durante i 60 secondi del tempo di preparazione prima del volo successivo, allora anche il volo successivo sarà nullo in accordo con

5.7.11.3. Se ciò accade dopo l'ultimo volo della task C, il concorrente riceverà 100 punti di penalità in accordo con 5.7.9.4.

L' organizzatore dovrebbe annunciare gli ultimi 10 secondi della finestra con un conto alla rovescia.

#### 5.7.9.4 Tempo di preparazione

Tempo di preparazione Per ogni round i concorrenti ricevono almeno 5 minuti di tempo di preparazione. Questo tempo di preparazione dovrebbe idealmente iniziare 3 minuti prima delle fine del tempo operativo del round precedente (od all'inizio del' ultimo lancio della prova C (Tutti su) del gruppo precedente) così da risparmiare tempo.

All'inizio del tempo di preparazione l'organizzatore deve chiamare il nome e/o il numero di pettorale dei concorrenti che voleranno nel round successivo.

**Prima di ogni tempo operativo (working time) ci sarà un tempo di preparazione di 60 secondi durante il quale è proibito volare.**

#### 5.7.9.5 Tempo per prove di volo

**Dopo che tutti i modelli del gruppo precedente sono atterrati, i concorrenti che voleranno nel gruppo seguente ricevono 45 secondi di tempo per le prove di volo, che è parte del tempo di preparazione. Durante questo tempo i concorrenti sono autorizzati a compiere prove di volo a partire dall'area di lancio e atterraggio.**

**Gli ultimi 5 secondi prima dell'inizio del tempo operativo e prima della fine del tempo per le prove di volo (flight testing time) devono essere annunciati dall'organizzatore. Il primo momento in cui è possibile udire il segnale acustico definisce l'inizio e la fine del tempo di prova.**

I concorrenti che lanciano o fanno volare un modello al di fuori del tempo operativo, del tempo di preparazione e della finestra di atterraggio assegnata al proprio gruppo ricevono una penalità di 100 punti. I concorrenti possono effettuare prove di volo prima del ritiro radio e dopo l'ultimo tempo operativo della giornata.

#### 5.7.9.6. Ripetizione del volo

Il concorrente è autorizzato ad usufruire di un nuovo tempo operativo se la sua prova non è stata effettuata correttamente per errore dell' organizzazione.

Il nuovo tempo operativo è concesso al concorrente in accordo alle seguenti priorità:

a) nel gruppo seguente

b) se ciò non è possibile, allora in un nuovo gruppo di almeno 4 concorrenti. Il nuovo gruppo sarà formato da altri concorrenti selezionati per sorteggio. Se la frequenza o i componenti del team del concorrente estratto non sono idonei, allora si ripeterà il sorteggio.

c) se anche ciò non è possibile, allora con il gruppo originale alla fine del round in corso.

Nei casi b) e c) il risultato ufficiale sarà al meglio dei due voli, l' originale e di quello ripetuto, eccetto che per il concorrente che ha effettuato la ripetizione del volo. Per questo' ultimo il risultato del volo ripetuto sarà quello ufficiale. Se un concorrente di questo gruppo fallisce la prova, per responsabilità della organizzazione, non ha diritto ad un nuovo tempo operativo.

### 5.7.10 Punteggio

Dovranno essere volati almeno cinque (5) rounds con differenti tasks per considerare valida la gara.

#### 5.7.10.1 Punteggio finale

Il punteggio finale è la somma dei punteggi normalizzati dei singoli round meno i punti di penalità.

#### **Se vengono effettuati dodici (12) o più round si scarta il punteggio peggiore.**

I punti di penalità saranno detratti dal punteggio finale del concorrente e devono essere indicati nella lista dei risultati con l'indicazione del round in cui sono stati assegnati.

I punti di penalità vengono sottratti anche se il punteggio del round in cui sono stati inflitti è stato scartato.

#### 5.7.10.2 Casi di parità

In caso di parità il miglior punteggio scartato definisce la classifica. Se la parità rimane verrà effettuato uno spareggio (fly-off) tra i concorrenti interessati. In questo caso il direttore di gara deciderà una prova da effettuare ai fini dello spareggio.

#### 5.7.10.3 Finale (fly-off)

Prima dell'inizio della gara l'organizzatore può annunciare che si effettuerà una finale (fly-off). Per Campionati Mondiali e Continentali il fly-off è obbligatorio per i senior. La finale dovrebbe consistere di minimo 3 e massimo 6 round. Se saranno completati meno di tre (3) prove del fly off, il risultato delle prove preliminari determineranno il punteggio finale.

Può essere svolta una finale junior con un massimo numero di concorrenti junior pari ai 2/3 dei partecipanti della finale senior. Una finale junior separata non è obbligatoria. Se si effettua una finale, i punti (incluse le penalità) dei round precedenti non saranno conteggiati.

#### 5.7.10.4 Classifica a squadre

Per determinare la classifica per la graduatoria internazionale a squadre, dovranno essere sommati i punteggi dei migliori tre membri della squadra. Le squadre saranno classificate in ordine di punteggio dal più alto al più basso. In caso di parità tra due squadre, quella con la minore somma del numero di



piazzamento, considerato in ordine dal migliore in classifica, sarà considerato vincente. In caso di ulteriore parità il miglior singolo piazzamento sarà decisivo.

### 5.7.11 Definizione delle prove

Prima dell'inizio della gara l'organizzatore deve dare informazioni dettagliate, incluse le prove da effettuare nel corso della giornata. Le prove del programma sono definite sotto. A seconda del meteo e del numero dei concorrenti, le prove e il relativo tempo operativo possono essere ridotte dall'organizzatore, nei limiti della definizione delle singole prove.

#### 5.7.11.1 Prova A (Ultimo volo)

Ogni concorrente può effettuare un numero illimitato di voli, ma solo l'ultimo viene preso in considerazione per determinare il punteggio finale. La durata massima del volo è 300 secondi. Ogni successivo lancio del modello annulla il tempo precedente.

Tempo operativo: 7 minuti o 10 minuti.

#### 5.7.11.2 Prova B (Ultimi due voli)

Ogni concorrente può effettuare un numero illimitato di voli, ma solo gli ultimi due vengono presi in considerazione per determinare il punteggio.

La durata massima di ogni volo è 240 secondi se il tempo operativo è 10 minuti. Se il numero di concorrenti è elevato il tempo massimo di volo può essere ridotto a 180 secondi e il tempo operativo a 7 minuti.

Esempio:

primo volo 65s

secondo volo 45s

terzo volo 55s

quarto volo 85s

punteggio totale:  $55+85=140$

#### 5.7.11.3 Prova C (Tutti su, ultimo che atterra)

Tutti i concorrenti di un gruppo devono lanciare i loro modelli contemporaneamente, entro 3 secondi dal segnale acustico. Il tempo di volo massimo è di 180 secondi.

Il cronometrista ufficiale prende il tempo di volo del concorrente secondo i paragrafi 5.7.6 e 5.7.7 a partire dal rilascio del modello e non dall'inizio del segnale acustico. Se il modello viene lanciato prima o dopo 3 secondi dall'inizio del segnale acustico il volo sarà nullo.

Il numero di lanci (da 3 a 5) deve essere annunciato dall'organizzatore prima dell'inizio della gara.

Il tempo di preparazione tra i voli è limitato a 60 secondi dalla fine della finestra di atterraggio. Durante questo tempo il concorrente non può effettuare voli di prova.

I concorrenti non potranno avere nessun tipo di aiuto durante il tempo di prova, tempo operativo e finestra di atterraggio.

Per calcolare il punteggio della prova i tempi di volo di un concorrente verranno sommati e normalizzati al migliore del gruppo.

Non è necessario un tempo operativo.

Esempio:

Concorrente A  $45s+50s+35s = 130s = 812,50$  punti

Concorrente B  $50s+50s+60s = 160s = 1000,00$  punti

Concorrente C  $30s+80s+40s = 150s = 937,50$  punti

#### 5.7.11.4 **Prova D (Due voli)**

**Ogni concorrente ha due (2) voli a disposizione.**

**Questi due voli verranno sommati.**

**Il tempo massimo di volo singolo è di 300 secondi. Il tempo operativo è di 10 minuti.**

#### 5.7.11.5 Prova E (Poker, tempo dichiarato variabile)

**Ogni concorrente ha a disposizione un numero illimitato di lanci per raggiungere o superare fino a tre (3) tempi obiettivo (target time: i tempi dichiarati, ndt).**

**Prima del primo lancio per un nuovo obiettivo, ogni concorrente dichiara al cronometrista ufficiale il tempo di volo che dovrà realizzare. Egli può cercare di realizzare o superare il tempo con un numero illimitato di lanci.**

Se il tempo obiettivo è raggiunto gli vengono accreditati i secondi e può dichiarare, prima del rilascio del modello durante il lancio, il prossimo obiettivo, che può essere più basso, più alto o uguale al precedente. Se il tempo dichiarato non viene raggiunto, non è possibile cambiare dichiarazione. Il concorrente può cercare di raggiungere il tempo dichiarato sino al termine del tempo operativo.

All'ultimo volo il concorrente può dichiarare "fino alla fine del tempo operativo". Per questa specifica dichiarazione il concorrente può compiere un SOLO tentativo.

Il tempo obiettivo deve essere chiaramente enunciato nella lingua ufficiale della gara o, in alternativa, mostrato al cronometrista in numeri scritti (per esempio 2:38) dall'aiutante in campo (helper) del concorrente immediatamente dopo il lancio.

Se il concorrente dichiara "fino alla fine del tempo operativo" l'aiutante scriverà la lettera "W".

**Il tempo/i (1- 3) di volo dichiarati e realizzati sono accreditati e sommati.**

Questa prova può essere effettuata solo se l'organizzatore provvede ad un numero sufficiente di cronometristi ufficiali, uno per ogni concorrente.

**Il tempo operativo può essere di 10 o di 15 minuti.**

Esempio:

Tempo annunciato	Tempo di volo	Punti
45s	1° volo 46s	45
50s	1° volo 48s	0
	2° volo 52s	50
47s	1° volo 49s	47

Totale punti: **142s**

#### 5.7.11.6 Prova F (3 su 6)

Durante il tempo operativo ogni concorrente può lanciare massimo 6 volte. Il tempo di volo massimo per ogni lancio è 180s. La somma dei 3 voli più lunghi fino, ad un massimo di 180s per ogni volo, rappresenta il punteggio totale.

Il tempo operativo è 10 minuti.

#### 5.7.11.7 Prova G (I cinque voli più lunghi)

Ogni concorrente può fare un numero illimitato di voli. Solo i cinque migliori voli vengono sommati per il punteggio totale. Il tempo massimo per ogni volo è 120 secondi.

Il tempo operativo è 10 minuti.

#### 5.7.11.8 Prova H (1, 2, 3, 4 minuti di volo in qualsiasi ordine)

Durante il tempo operativo ogni concorrente può effettuare un numero illimitato di voli. Deve raggiungere quattro diversi tempi di volo massimo.

I tempi di volo massimi sono di 60, 120, 180 e 240 secondi in qualsiasi ordine. Quindi i quattro voli più lunghi vengono abbinati ai quattro tempi limite: il volo più lungo viene abbinato a 240s, il secondo a 180s, il terzo a 120s e il quarto a 60s.

I secondi in eccedenza dai relativi tempi limite non vengono conteggiati.

Il tempo operativo è 10 minuti.

Esempio:

Volo	Punteggio
1° volo 63s	60
2° volo 239s	239
3° volo 182s	180
4° volo 90s	90

Punteggio totale:  $60+239+180+90=569$

#### 5.7.11.9 Prova I (Tre voli più lunghi)

Durante il tempo operativo, ciascun concorrente ha un numero illimitato di voli. Saranno sommati insieme solo i tre migliori voli. Il tempo massimo per ciascun volo è di 200 secondi (3' 20").

Il tempo operativo è 10 minuti.

#### 5.7.11.10 Prova J (Ultimi tre voli)

Durante il tempo operativo, ogni concorrente ha un numero illimitato di voli, ma saranno considerati validi solo gli ultimi tre.

Il tempo massimo per ciascun volo è di 180 secondi (3 minuti), tempo operativo 10 minuti.

Esempio:

1° volo 150s

2° volo 45s

3° volo 180s

4° volo 150s

Punteggio totale:  $45+180+150=375$

#### 5.7.11.11 Prova K (Incrementale di 30 secondi, "Big Ladder")

Ogni concorrente deve lanciare il suo modello esattamente cinque (5) volte per conseguire cinque (5) obiettivi di tempo così come segue: 1:00 (60 secondi), 1:30 (90 secondi), 2:00 (120 secondi), 2:30 (150 secondi), 3:00 (180 secondi). L'obiettivo dovrà essere conseguito con l'ordine specificato. I tempi effettivi di ciascun volo fino (non eccedente) al raggiungimento dell'obiettivo saranno sommati ed usati per il conteggio finale della prova. Il concorrente non dovrà conseguire o eccedere il tempo dell'obiettivo per conteggiare valido ogni singolo volo.

Tempo operativo: 10 minuti

#### 5.7.11.12 Prova L (Un volo)

**Durante la finestra di volo, il concorrente può lanciare il suo modello una sola volta.**

**Il tempo di volo massimo è 599 s. (9 minuti 59 secondi).**

**Il working time è 10 minuti.**

#### 5.7.11.13 Fly-off Task M (incremento di tempo di 2 minuti "Huge Ladder").

**Ogni concorrente deve lanciare il suo modello esattamente tre (3) volte per raggiungere tre (3) tempi target come segue: 3:00 (180 secondi), 5:00 (300 secondi), 7:00 (420 secondi). Gli obiettivi devono essere volati nell'ordine crescente come specificato. I tempi effettivi di ciascun volo fino al**

**tempo target (non maggiori) verranno sommati e utilizzati come punteggio finale per la task.**  
**I concorrenti non devono raggiungere o superare i tempi previsti per validare ogni tempo di volo.**  
**Il tempo operativo è di 15 minuti.**