

5.7. CATEGORIE F3K - PLANEUR LANCE-MAIN

5.7.1. Généralités

Cette catégorie est une compétition multi épreuve au cours de laquelle les planeurs radiocommandés doivent être lancés à la main et accomplir des épreuves spécifiques.

5.7.1.1. Chronomètres

L'organisateur doit mettre à disposition suffisamment de chronomètres officiels expérimentés afin de permettre à tout moment un nombre suffisant de vols simultanés. Le chronomètre officiel n'est pas autorisé à aider le concurrent ou son aide de quelque manière que ce soit. Le concurrent et son assistant ont le droit de lire leur résultat pendant le temps de travail.

Les chronomètres officiels peuvent se placer n'importe où à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone de départ et d'atterrissage afin de suivre le vol du concurrent. Ils ne doivent à aucun moment gêner un pilote un modèle.

5.7.1.2. Assistant

Chaque concurrent a droit à un assistant qui ne doit pas participer physiquement au vol, sauf pour rapporter le planeur si ce dernier a atterri à l'extérieur de la zone de départ et d'atterrissage. L'assistant est la seule personne autorisée à aider le concurrent dans la zone de départ et d'atterrissage.

Après la fin du temps de travail le concurrent et le chronomètre doivent signer le résultat de la manche. Si le résultat n'est pas signé par le concurrent, le résultat de la manche sera 0 point.

5.7.1.3. Régie émetteurs

L'organisateur doit prendre en considération la nécessité d'une régie en référence au paragraphe 4B, B.11.2 - B.11.6 du volume ABR.

5.7.2. Définition du planeur

5.7.2.1. Caractéristiques

Les planeurs modèles sont des planeurs avec les limites suivantes:

Envergure maximale 1 500 mm

Poids maximal 600 g

Le rayon du nez du fuselage doit être au minimum de 5 mm dans toutes les orientations (voir la définition dans le règlement F3B pour la technique de mesure).

Le planeur modèle doit être lancé à la main et est piloté par un équipement radio agissant sur un nombre non limité de surfaces de commande.

L'utilisation de gyros et de variomètres embarqués n'est pas autorisée.

Le planeur modèle peut être muni de trous, de tétons ou de renforts permettant une meilleure tenue du planeur par la main. Les tétons doivent être rigides et une partie intégrante du planeur, et ne peuvent être, ni rétractables, ni extensibles. Les éléments qui ne constituent pas une partie permanente du modèle pendant et après le lancement ne sont pas autorisés.

5.7.2.2. Perte d'un élément du planeur

Si le planeur perd un élément au cours du vol, le résultat de ce vol doit être noté zéro. Si le planeur perd un élément à la suite d'une collision en vol ou lors de l'atterrissage, après le premier contact du planeur avec le sol, un objet ou une personne, le vol est valide.

5.7.2.3. Changement de planeur

Chaque concurrent a le droit d'utiliser cinq planeurs au cours de la compétition. Il est permis d'échanger les différents éléments de ces cinq planeurs entre eux. Le concurrent peut changer de planeur à tout moment, tant qu'il est conforme aux caractéristiques imposées et qu'il est utilisé sur la fréquence radio assignée au concurrent. L'organisateur doit marquer les cinq planeurs et tous les éléments interchangeables de chaque planeur.

Chaque concurrent ne peut avoir qu'un seul planeur en même temps dans la zone de départ et d'atterrissage durant le temps de travail. Seuls les planeurs présents dans la zone de planeurs de rechange ou dans la zone de départ et d'atterrissage au début du temps de travail peuvent être utilisés durant le temps de travail. Pour changer de planeur, « l'ancien » doit être placé dans la même zone de planeurs de rechange que « le nouveau », avant que « le nouveau » soit pris.

5.7.2.4. Préparation du planeur

Si le concurrent fait atterrir son planeur à l'extérieur de la zone de départ et d'atterrissage pendant le temps de préparation, ou pendant le temps de travail, le planeur doit alors être apporté dans la zone par le concurrent ou son assistant. Toute autre personne n'est pas autorisée à rapporter le planeur.

La récupération du planeur par un autre membre de son équipe sera pénalisée par la disqualification dans cette manche. Si une autre personne que le concurrent lui-même ou son assistant (tel un spectateur) déplace accidentellement ou rapporte le planeur d'un concurrent, un revol sera attribué à ce concurrent.

Il n'est pas autorisé, pour rapporter le planeur, de le faire voler jusqu'à la zone de départ et d'atterrissage. Dans cette situation, tout lancement hors de la zone est pénalisé de 100 points à déduire du score final.

5.7.2.5. Fréquences radio

Chaque concurrent n'utilisant pas un émetteur munit de la « Spread Spectrum Technology » doit disposer d'au moins deux fréquences radio sur lesquelles le planeur peut être piloté et l'organisateur peut affecter l'une de ces fréquences devant être utilisée pour toute la durée de la compétition. L'organisateur n'a pas le droit de changer la fréquence assignée à un concurrent pendant la compétition. L'organisateur ne peut modifier les fréquences assignées aux concurrents que pour un vol de départage ("fly-off"), si un tel vol est organisé et seulement pour la durée de ce vol.

5.7.2.6. Lest

Le paragraphe B3.1 de la section 4b (constructeur du modèle) ne s'applique pas à la catégorie F3K. Tout lest doit être à l'intérieur du modèle et fixé de manière sûre.

5.7.3. Définition du terrain de vol

5.7.3.1. Terrain de vol

Le terrain de vol doit être raisonnablement plat et suffisamment vaste pour permettre le vol simultané de plusieurs planeurs modèles. La source principale de portance ne doit pas être dynamique.

5.7.3.2. Zone de départ et d'atterrissage

L'organisateur doit définir avant le début de la compétition la zone de départ et d'atterrissage. A l'intérieur de cette zone chaque concurrent doit avoir suffisamment de place pour lancer et recevoir son planeur à plus de 30 m de toute personne dans la direction du lancement. L'organisateur doit envisager environ 900 m² par concurrent (carré de 30 m x 30 m).

La ligne définissant la zone de départ et d'atterrissage fait partie de la zone.

Les concurrents peuvent quitter la zone de départ et d'atterrissage pendant le vol du planeur. Pour lancer son planeur ainsi que pour accomplir un atterrissage valide (voir 5.7.6.2) le concurrent doit se trouver dans la zone de départ et d'atterrissage.

Les zones de stockage des planeurs de rechange doivent être définies hors de la zone de départ et d'atterrissage mais à moins de 2 mètres de celle-ci. Environ 4m² doivent être disponibles pour chaque concurrent du groupe dans chaque zone.

5.7.4. Sécurité

5.7.4.1. Contact avec une personne

Afin de garantir le meilleur niveau de sécurité, tout contact entre un planeur lors du lancé ou du vol et une personne (à l'exception du concurrent) doit être évité, aussi bien à l'intérieur de la zone de départ et d'atterrissage qu'à l'extérieur. Cela inclut les contacts ayant lieu lorsque le planeur est en vol ou lorsque le planeur est tenu à la main par le concurrent entre l'atterrissage et le lancé.

Si un tel contact se produit dans la zone de départ et d'atterrissage pendant le temps de préparation, le temps de travail ou la fenêtre d'atterrissage le concurrent recevra une pénalité conformément au paragraphe 5.7.4.3. En outre, si le contact se produit pendant le temps de préparation ou le temps de travail lors du lancé du planeur, le concurrent se verra attribuer un score nul pour la manche.

5.7.4.2. Collision en vol

En cas de collision en vol entre deux ou plusieurs planeurs, les concurrents ne se verront pas accorder de revol et aucune pénalité ne sera appliquée. Cependant, les concurrents concernés ont droit à un nouveau temps de travail si leurs modèles entrent en collision alors que l'un d'eux est en phase de départ.

La phase de départ est définie par le moment où le pilote lâche son planeur jusqu'à ce qu'il atteigne le point le plus haut.

5.7.4.3. Espace de sécurité

L'organisateur peut définir des espaces de sécurité en dehors de la zone de départ et d'atterrissage, pour protéger les personnes et les objets. Il doit s'assurer que ces espaces sont bien définis, clairement matérialisés et surveillés en permanence.

Le contact du planeur :

- i) avec un objet, y compris le sol, à l'intérieur d'un espace de sécurité défini sera pénalisé par une déduction de 100 points du score final du concurrent.
- ii) durant le vol avec une personne (à l'exception de son pilote) à l'intérieur d'un espace de sécurité défini sera pénalisé par une déduction de 300 points du score final du concurrent.
- iii) durant le vol avec une personne (à l'exception de son pilote) n'importe où à l'extérieur d'un espace de sécurité défini sera pénalisé par une déduction de 100 points du score final du concurrent.

Chaque tentative ne peut donner lieu qu'à une seule pénalité. Si plusieurs infractions à la sécurité ont lieu durant la même tentative, seule la pénalité la plus haute sera appliquée. Par exemple, si un contact se produit avec une personne et un objet dans un espace de sécurité durant la même tentative, la pénalité de 300 points est appliquée.

Dans tous les cas ci-dessus, si l'infraction se produit à la suite d'une collision en vol, aucune pénalité ne sera appliquée tel que défini dans le paragraphe 5.7.4.2.

Les pénalités doivent être listées sur la feuille de score de la manche lors de laquelle l'infraction a eu lieu.

5.7.4.4. Espace interdit

L'organisateur peut définir un espace interdit à l'intérieur duquel le vol est strictement interdit à n'importe quelle altitude. Si un concurrent laisse son planeur voler à l'intérieur d'un tel espace interdit, il reçoit une notification. Il doit alors faire immédiatement sortir son planeur de l'espace interdit par le trajet le plus court. S'il ne respecte pas cette règle, le vol doit être noté zéro.

Pour les événements majeurs, la déclaration d'espace interdit ne doit avoir lieu qu'en dernier recours si aucun terrain ne nécessitant pas de telles contraintes n'a pu être trouvé.

5.7.5. Conditions météorologiques

La vitesse de vent maximale autorisée pour les compétitions F3K est de 8 m/s. La compétition doit être interrompue ou le début retardé par le directeur de la compétition si la vitesse du vent dépasse 8 m/s mesurée 3 fois durant au moins 20 secondes dans un intervalle de temps de 5 minutes à deux mètres au-dessus du sol dans la zone de départ et d'atterrissage. En cas de pluie le directeur de la compétition peut interrompre la compétition. Lorsque la pluie s'arrête, la compétition reprend avec le groupe qui était en vol, lequel se voit attribuer un revol.

5.7.6. Définition d'un atterrissage

5.7.6.1. Atterrissage

On considère que le planeur a atterri (et en conséquence terminé son vol) lorsque :

- a) Le planeur s'immobilise, quel qu'en soit l'endroit.
- b) Le concurrent touche le planeur en vol pour la première fois de la main ou de n'importe quelle partie de son corps.

5.7.6.2. Atterrissage valide

L'atterrissage est considéré valide lorsque:

- a) Au moins une partie du modèle une fois arrêté touche la zone de départ et d'atterrissage ou les chevauchements de la zone de départ et d'atterrissage lorsqu'on la visionne directement du dessus (cette disposition comprend tous objets basés au sol dans la zone de départ et d'atterrissage, ainsi que le ruban marquant la limite de cette même zone).
- b) Le concurrent touche le planeur pour la première fois tout en se tenant debout avec les deux pieds à l'intérieur de la zone de départ et d'atterrissage.

5.7.7. Durée de vol

La durée de vol est mesurée entre l'instant où le planeur quitte les mains du concurrent et celui de son atterrissage comme défini en 5.7.6., ou l'expiration du temps de travail.

Le temps de vol est mesuré en 0,1secondes. Un arrondi vers le haut n'est pas appliqué.

La durée de vol est officielle si:

Le lancement a eu lieu à l'intérieur de la zone de lancement et d'atterrissage, si l'atterrissage est valide selon 5.7.6. et si le lancement a eu lieu pendant le temps de travail de l'épreuve.

Cela signifie que si le modèle est lancé avant le début du temps de travail, le vol reçoit un score nul.

5.7.8. Règles locales

Des règles locales **ne peuvent être invoquées que pour des raisons de sécurité** dans les espaces de vol locaux, mais pas pour modifier les épreuves.

5.7.9. Définition d'une manche

5.7.9.1. Groupes et scores de manche

La compétition est organisée en manches successives. A chaque manche les concurrents sont répartis en un nombre de groupes aussi limités que possible. Un groupe doit comprendre au moins 5 concurrents. La composition des groupes doit être différente à chaque manche.

Les résultats sont normalisés pour chaque groupe, 1000 points étant attribués au concurrent obtenant le meilleur résultat du groupe. Le résultat d'une manche est mesuré en secondes et tronqué à la seconde entière, tel que défini dans le paragraphe 5.7.7. Les scores normalisés dans chaque groupe sont calculés en utilisant la formule suivante: score normalisé = score du concurrent / score du meilleur concurrent x 1000. Les scores normalisés sont arrondis à la valeur entière.

5.7.9.2. Temps de travail

Le temps de travail alloué à un concurrent est défini dans la liste des épreuves. Le début et la fin du temps de travail doivent être annoncés par un signal acoustique distinctif. Le premier instant où le signal acoustique peut être entendu définit le début et la fin du temps de travail.

5.7.9.3. Fenêtre d'atterrissage

Aucun point n'est déduit pour les vols excédant la durée maximale spécifiée ou la fin du temps de travail.

Pour toutes les épreuves à l'exception de l'épreuve C (tous ensemble, dernier posé), une fenêtre d'atterrissage commence à la fin du temps de travail. Tout planeur toujours en vol doit atterrir avant la fin de la fenêtre d'atterrissage. Si un planeur se pose après, le score de ce vol sera zéro.

Pour l'épreuve C (tous ensemble, dernier posé), la fenêtre d'atterrissage de chaque tentative commence à 3:03 et se termine à 3:33 après le début du signal indiquant la fenêtre de lancer de 3 secondes. Si un planeur atterri après la fin de la fenêtre d'atterrissage, le score de ce vol sera zéro. Si cela se produit entre deux tentatives de l'épreuve C et que le planeur est toujours en vol durant le temps de préparation spécial de 60 secondes avant la prochaine tentative, alors la prochaine tentative recevra le score de zéro tel que défini dans le paragraphe 5.7.11.3. Si cela se produit après la dernière tentative de l'épreuve C, le concurrent recevra une pénalité de 100 points tel que défini dans le paragraphe 5.7.9.4.

L'organisateur doit décompter les dix dernières secondes de la fenêtre d'atterrissage.

5.7.9.4. Temps de préparation

Pour chaque manche on attribue aux concurrents un temps de préparation d'au moins 5 minutes. Ce temps de préparation doit idéalement commencer 3 minutes avant la fin du temps de travail du groupe précédent (ou au début de la dernière tentative de l'épreuve C (tous ensemble, dernier posé) du groupe précédent) afin de ne pas perdre de temps.

Au début d'un temps de préparation l'organisateur doit appeler les noms ou les numéros de départ des concurrents participant au le groupe suivant.

Avant chaque temps de travail, il doit y avoir un laps de temps de 60 secondes durant le temps de préparation lors duquel le vol n'est pas autorisé.

5.7.9.5. Temps d'essai en vol

Après que tous les planeurs du groupe précédent aient atterri, les concurrents participant au groupe suivant reçoivent 45 secondes de temps d'essai en vol faisant partie du temps de préparation. Pendant ce temps d'essai en vol les concurrents ont le droit d'effectuer des vols d'essai depuis la zone de départ et d'atterrissage.

Les 5 dernières secondes avant le début du temps de travail et avant la fin du temps d'essai en vol doivent être annoncées par l'organisateur. Le premier moment auquel le signal acoustique peut être entendu indique le début et la fin du temps d'essai en vol.

Un compétiteur aura une pénalité de 100 points s'il démarre un vol ou est en vol en dehors du temps de travail, du temps d'essai en vol ou de la fenêtre d'atterrissage assignés à son groupe.

Les concurrents peuvent effectuer des vols d'essai avant la remise des émetteurs et après le dernier temps de travail de la journée.

5.7.9.6. Revols

Le concurrent se voit attribué un nouveau temps de travail si sa tentative n'a pu être correctement effectuée par la faute de l'organisateur.

Le nouveau temps de travail est attribué au concurrent suivant cet ordre de priorité :

- a) dans un groupe suivant.
- b) Si ce n'est pas possible, alors dans un nouveau groupe de minimum 4 compétiteurs ayant obtenu un revol. Ce groupe sera complété le cas échéant par d'autres compétiteurs tirés au sort. Si la fréquence ou l'appartenance à une équipe du compétiteur tiré au sort ne convient pas, ou si le compétiteur ne veut pas voler, le tirage est renouvelé.
- c) Si ce n'est toujours pas possible, dans son groupe d'origine à la fin de la manche en cours

Dans les cas b) et c), le meilleur des deux résultats entre le premier vol et le revol sera le score officiel à l'exception des concurrents ayant obtenu un revol. Pour eux, le résultat du revol est leur score officiel. Un concurrent de ce groupe n'ayant pas obtenu un revol ne se verra pas accorder de revol en cas de faute de l'organisateur.

5.7.10. Notation

Un minimum de 5 manches, chacune avec une tâche différente, doivent avoir lieu pour que la compétition soit valide.

5.7.10.1. Score final

Le score final est la somme des scores normalisés de toutes les manches moins les points de pénalité.

Si douze (12) manches ou plus sont réalisées, le moins bon score est retiré.

Les points de pénalité seront soustraits au score final du compétiteur et doivent apparaître sur la feuille de résultats de la manche lors de laquelle la pénalité a été appliquée.

Les points de pénalité sont maintenus, même si le score de la manche au cours de laquelle ils ont été attribués n'est pas compté.

5.7.10.2. Départage d'une égalité

En cas d'égalité, le meilleur des scores non comptabilisés pour le résultat final décide de l'ordre du classement. Si l'égalité subsiste, un vol de départage doit avoir lieu entre les concurrents concernés pour définir leur classement. Dans ce cas le directeur de la compétition choisit l'épreuve servant au départage.

5.7.10.3. Fly-off

L'organisateur peut annoncer des vols de départage (fly-off) avant le début de la compétition. Pour le championnat du monde et les championnats continentaux, les vols de départage sont obligatoires pour les seniors. Les vols de départage doivent consister en trois manches au minimum et six manches au maximum. Si moins de 3 manches sont effectuées, les résultats préliminaires déterminent le classement final.

Des vols de départage pour juniors peuvent être organisés avec un nombre maximal de concurrents des 2/3 de celui des seniors. Des vols de départage séparés pour les juniors ne sont pas obligatoires.

Dans le cas de vols de départage, les points des manches précédentes (y compris les pénalités) ne sont pas pris en compte.

5.7.10.4. Classement des équipes

Pour établir le classement international des équipes, ajouter le score final individuel des 3 meilleurs membres de l'équipe. Les équipes sont classées du score le plus grand au score le plus petit. Dans le cas d'une égalité entre équipes nationales, l'équipe avec la somme des places la plus faible gagne. Si les équipes sont toujours à égalité, le meilleur classement individuel départage.

5.7.11. Définitions des épreuves

Les caractéristiques détaillées de la compétition, y compris la description des épreuves choisies pour la journée, doivent être annoncées par l'organisateur avant le début de la compétition. Les épreuves possibles sont décrites ci-dessous. En fonction des conditions météorologiques et du nombre de concurrents, les épreuves et le temps de travail correspondant peuvent être réduits par décision de l'organisateur, comme défini dans la description des épreuves.

5.7.11.1. Epreuve A (dernier vol)

Le nombre de vols de chaque concurrent n'est pas limité, mais seul le dernier vol compte pour le résultat final. La durée maximale d'un vol est limitée à 300 secondes. Tout nouveau lancement du planeur annule le vol précédent.

Temps de travail : 7 minutes ou 10 minutes.

5.7.11.2. Epreuve B (avant-dernier et dernier vols)

Chaque concurrent a droit à un nombre illimité de vols, mais seuls l'avant-dernier et le dernier comptent.

La durée maximale d'un vol est de 240 secondes pour un temps de travail de 10 minutes. Si le nombre de concurrents est élevé, la durée de vol maximale peut être réduite à 180 secondes avec un temps de travail de 7 minutes.

Exemple:	1 ^{er} vol	65 s
	2 ^{ème} vol	45 s
	3 ^{ème} vol	55 s
	4 ^{ème} vol	85 s

Score total : 55 s + 85 s = 140 s

5.7.11.3. Epreuve C (tous ensemble, dernier posé)

Tous les concurrents d'un même groupe doivent lancer simultanément leurs planeurs dans les 3 secondes suivant le signal acoustique de l'organisateur. La durée de vol maximale chronométrée est de 180 secondes. Le chronométriseur officiel mesure la durée de vol d'après 5.7.6. et 5.7.7. à partir de l'instant où le planeur est lâché et non à partir du signal acoustique. Si le planeur est lancé avant ou plus de 3 secondes après le signal acoustique, le score du vol est nul.

Le nombre de lancements (3 à 5) doit être annoncé par l'organisateur avant le début de la compétition.

Le temps de préparation entre les essais est limité à 60 secondes après la fenêtre d'atterrissage. Pendant ce temps, le concurrent ne peut pas effectuer de vols d'essai.

Le concurrent n'a le droit à aucune aide durant le temps d'essai en vol, le temps de travail et la fenêtre d'atterrissage.

Les durées de vol de tous les essais de chaque concurrent sont additionnées, puis normalisées afin d'obtenir le score final pour l'épreuve.

Aucun temps de travail n'est nécessaire.

Exemple pour 3 vols:

Concurrent A:	45+50+35 s = 130 s =	812,50 points
Concurrent B:	50+50+60 s = 160 s =	1000,00 points
Concurrent C:	30+80+40 s = 150 s =	937,50 points

5.7.11.4. Epreuve D (deux vols)

Chaque concurrent a deux vols. Ces deux vols seront additionnés. Le temps de vol pris en compte pour chaque vol est au maximum de 300 secondes. Le temps de travail est de dix minutes

5.7.11.5. Epreuve E (poker – temps de cible variable)

Chaque concurrent a le droit à un nombre illimité d'essais pour atteindre ou dépasser jusqu'à trois (3) temps cibles. Avant le premier lancé d'un nouveau temps cible, chaque concurrent annonce un temps cible au chronométriseur officiel. Il peut alors effectuer un nombre illimité d'essais pour atteindre ou dépasser ce temps cible.

Si le temps cible est atteint ou dépassé, le temps cible est crédité et le concurrent peut annoncer le prochain temps cible qui peut être inférieur, égal ou supérieur, avant de lancer son planeur.

Si le temps cible n'est pas atteint, il ne peut être modifié. Le concurrent peut tenter d'atteindre le temps cible annoncé jusqu'à la fin du temps de travail. Pour le dernier vol du concurrent, il peut

annoncer "fin du temps de travail". Pour cette annonce spécifique, le concurrent n'a le droit qu'à UN SEUL essai.

Le temps cible doit être annoncé clairement dans la langue officielle de la compétition ou alternativement montré au chronomètreur officiel en nombres écrits (ex : 2:38) par l'assistant du concurrent immédiatement après le lancé. Si le concurrent annonce "fin du temps de travail", l'assistant du concurrent écrit la lettre "W".

Les temps cibles atteints (1-3) sont comptabilisés. Les temps cibles atteints sont additionnés ensemble.

L'épreuve ne peut être incluse dans le programme de la compétition que si l'organisateur met à disposition un nombre suffisant de chronomètreurs officiels, de manière à ce que tout concurrent d'une manche soit accompagné par un chronomètreur officiel.

Le temps de travail peut être de 10 ou 15 minutes.

Exemple:	Durée annoncée	Durée de vol	Durée enregistrée
	45 s	1 ^{er} vol 46 s	45 s
	50 s	1 ^{er} vol 48 s	0 s
		2 ^{ème} vol 52 s	50 s
	47 s	1 ^{er} vol 49 s	47 s
	Le score total est de 142 s		

5.7.11.6. Epreuve F (3 sur 6)

Pendant le temps de travail le concurrent peut lancer son planeur 6 fois au plus. La durée maximale enregistrée pour un vol est de 180 s. La somme des trois plus longs vols jusqu'au maximum de 180 s constitue le score final.

Le temps de travail est de 10 minutes.

5.7.11.7. Epreuve G (cinq plus longs vols)

Chaque concurrent a droit à un nombre illimité de vols. Les durées des cinq meilleurs vols sont additionnées pour obtenir le score final. La durée maximale enregistrée pour un vol est de 120 secondes.

Le temps de travail est de 10 minutes.

5.7.11.8. Epreuve H (vols d'une, deux, trois et quatre minutes, ordre indifférent)

Pendant le temps de travail chaque concurrent a droit à un nombre illimité de vols. Il doit réussir quatre vols, chacun d'une durée imposée différente.

Les durées imposées sont de 60, 120, 180 et 240 secondes, dans n'importe quel ordre. Les quatre plus longs vols de chaque concurrent sont attribués aux quatre durées imposées, de sorte que le vol le plus long est attribué à la durée imposée de 240 secondes, le deuxième plus long à la durée imposée de 180 secondes, le troisième plus long à la durée imposée de 120 secondes et le quatrième plus long à la durée imposée de 60 secondes.

La durée de vol supérieure à la durée imposée n'est pas comptabilisée.

Le temps de travail est de 10 minutes.

Exemple:	Durée de vol	Durée enregistrée
1 ^{er} vol	63 s	60 s
2 ^{ème} vol	239 s	239 s
3 ^{ème} vol	182 s	180 s
4 ^{ème} vol	90 s	90 s

Le score total pour cette épreuve serait ainsi de : 60 s + 239 s + 180 s + 90 s = 569 s

5.7.11.9. Epreuve I (trois plus longs vols)

Pendant le temps de travail, chaque compétiteur a un nombre illimité de vols. Seuls les trois meilleurs vols seront ajoutés les uns aux autres. Le temps maximum compté pour un vol est de 200 secondes.

Le temps de travail est de 10 minutes

5.7.11.10. Epreuve J (trois derniers vols)

Pendant le temps de travail, chaque compétiteur a un nombre illimité de vols, mais seulement les trois derniers seront comptés.

Catégorie F3K

Le temps maximum par vol est de 180 secondes pour un temps de travail de 10 minutes.

Exemple :

1 ^{er} vol	150 s
2 ^{ème} vol	45 s
3 ^{ème} vol	180 s
4 ^{ème} vol	150 s

Score total : 45s + 180s + 150s= 375s

5.7.11.11. Epreuve K (temps croissants par incréments de 30 secondes, "Grand incrément")

Chaque concurrent doit lancer son planeur exactement cinq (5) fois pour accomplir cinq (5) temps cible comme suit : 1:00 (60 secondes), 1:30 (90 secondes), 2:00 (120 secondes), 2:30 (150 secondes), 3:00 (180 secondes). Les tentatives doivent être effectuées dans l'ordre croissant spécifié. Le temps de chaque vol, dans la limite du temps cible, est additionné pour former le score final de l'épreuve. Le concurrent n'a pas à atteindre ni excéder le temps cible pour passer au temps cible suivant.

Le temps de travail est de 10 minutes

5.7.11.12 Tâche L (un vol)

Durant le temps de travail, le concurrent peut lancer son modèle une seule fois. Le temps de vol maximum est limité à 599 secondes (9 minutes et 59 secondes).

Le temps de travail est : 10 minutes.

5.7.11.13 Tâche M Fly-off (temps croissants par incréments de 2 minutes, "Très grand incrément")

Chaque concurrent doit lancer son planeur exactement trois (3) fois pour atteindre trois temps cible comme suit : 3:00 (180 secondes), 5:00 (300 secondes), 7:00 (420 secondes). Les tentatives doivent être effectuées dans l'ordre croissant spécifié. Le temps de chaque vol, dans la limite du temps cible, est additionné pour former le score final de l'épreuve. Le concurrent n'a pas à atteindre ni excéder le temps cible pour passer au temps cible suivant.

Le temps de travail est de 15 minutes