

Kategorija F3K – JADRALNA LETALA ZA METANJE Z ROKE + HLG Classic

5.7.1. Splošno

Dogodek je večopravilno tekmovanje, kjer se mora daljinsko vodeno jadralno letalo ~~vreči z roke~~ **štartati v navezi gume in vrvice** in mora opraviti določene naloge.

5.7.1.1. Časomerilci

Organizator mora zagotoviti zadostno število dobro usposobljenih uradnih časomerilcev, ki omogočajo v vsakem trenutku izvedbo zadostnega števila istočasnih letov. Uradnemu časomerilcu ni v nobenem primeru dovoljeno pomagati tekmovalcu ali njegovemu pomočniku. Tekmovalec in njegov pomočnik sta med delovnim časom upravičena do vpogleda v njun rezultat.

Uradni časomerilec se lahko postavi kjerkoli znotraj ali zunaj štartno pristajalnega polja z namenom opazovanja leta. Pri tem mora zagotoviti, da v nobenem trenutku ne ovira nobenega tekmovalca ali modela.

5.7.1.2. Pomočnik

Vsak tekmovalec ima lahko enega pomočnika, ki ne sme fizično sodelovati pri letu, razen za vračanje letala, če je to pristalo zunaj štartno pristajalnega polja. Pomočnik je edina oseba, ki lahko pomaga tekmovalcu med delovnim časom.

Po koncu delovnega časa morata tekmovalec in časomerilec podpisati rezultat turnusa. Če rezultat ni podpisan s strani tekmovalca, potem je rezultat v tem turnusu 0 točk.

5.7.1.3. Deponiranje oddajnikov

Organizator mora preučiti potrebo po deponiranju oddajnikov z ozirom na člen C.16.2 v *Splošnih pravilih CIAM*.

5.7.2. Definicija modela

5.7.2.1. Specifikacije

Model jadralnega letala je jadralno letalo z naslednjimi omejitvami:

Maksimalen razpon 1500 mm

Maksimalna masa 600 g

Minimalna masa modela 260 g

Radij nosu mora biti minimalno 5 mm v vseh smereh. (Glej definicijo nosu pri F3B za tehniko merjenja).

~~Model jadralnega letala mora biti vržen z roke in je upravljan z radijsko napravo, ki deluje na neomejeno število površin.~~

Model jadralnega letala je upravljan z radijsko napravo, ki deluje le na repne površine in upravlja največ 2 servomotorja.

Štart modela je obvezen v navezi 3 m gume in 10 m vrvice, napeti s silo največ 20 N.

Model jadralnega modela mora imeti na primernem mestu nameščeno fiksno kljukico za štart.

Vrvica v navezi mora biti opremljena z ustrezno veliko zastavico primerne barve, da se lahko nedvoumno ugotovi trenutek odpenjanja modela.

Uporaba žiroskopov in variometrov v modelu ni dovoljena.

Model jadralnega letala sme biti opremljen z odprtinami, prijemali ali ojačitvami, ki omogočajo boljši oprijem jadralnega letala v roki. Prijemala morajo biti trdna in integralni del modela jadralnega letala in ne smejo biti razširljiva ali sklopljiva. Naprave, ki ne ostanejo del modela jadralnega letala med in po metu, niso dovoljene.

5.7.2.2. Izguba dela modela

Če modelu jadralnega letala odpade med letom katerikoli del, potem je rezultat leta 0 točk. Če je del odpadel zaradi trka v zraku z drugim modelom ali med pristankom; to pomeni po prvem dotiku modela s tlemi, kakršnim koli objektom ali osebo, potem je let veljaven.

5.7.2.3. Menjava modela

Vsak tekmovalec lahko na tekmovanju uporabi pet modelov. Med temi petimi modeli lahko zamenjuje dele. Tekmovalec lahko menjuje svoje modele kadarkoli, dokler ustrezajo specifikaciji in so upravljeni na določeni frekvenci. Organizator mora označiti vseh pet modelov in vse dele, ki se lahko zamenjujejo na vsakem od petih modelov.

Vsak tekmovalec sme imeti med delovnim časom v štartno pristajalnem polju le en model. Med delovnim časom se lahko uporabijo lahko le modeli, ki so ob pričetku delovnega časa v polju za rezervne modele ali v štartno pristajalnem polju. Za menjavo modela se mora najprej "stari" model odložiti v isto polje za rezervne modele z "novim", predno se "novi" vzame ven.

5.7.2.4. Vračanje modela

Če tekmovalec pristane model izven štartno pristajalnega polja med pripravljanim in delovnim časom, ga lahko v štartno pristajalno polje vrne le tekmovalec ali njegov pomočnik. Drugim osebam vračanje modela ni dovoljeno. Ilegalno vračanje modela s strani drugih članov ekipe se kaznuje z diskvalifikacijo v tem turnusu. Če tretja oseba (kot npr. gledalec) pomotoma premakne ali vrne model, potem je tekmovalec upravičen do novega delovnega časa.

Med vračanjem model ni dovoljen let nazaj v štartno pristajalno polje. Met zunaj štartno pristajalnega polja se v tem primeru kaznuje z odbitkom 100 točk od končnega rezultata.

5.7.2.5. Radijske frekvence

Vsak tekmovalec, ki ne uporablja tehnologije Spread Spectrum Technology mora zagotoviti najmanj dve frekvenci na katerih upravlja z modelom, organizator pa lahko določi uporabo katerekoli od teh frekvenc za celotno trajanje tekmovanja. Organizatorju med tekmovanjem ni dovoljeno menjati frekvence, ki jo je določil tekmovalcu. Organizator lahko tekmovalcu ponovno določi frekvenco le, če se leti ločen fly-off in to za trajanje celotnega fly-offa.

5.7.2.6. Balast

Člen B3.1 Sekcije 4b (graditelj modela letala) se ne uporablja za kategorijo F3K. Balast sme biti le v modelu in mora biti varno pritrjen.

5.7.3. Definicija letalnega polja

5.7.3.1. Letalno polje

Letalno polje mora biti primerno in dovolj veliko, da omogoča hkratno letenje večjega števila modelov. Glavni izvor vzgona naj ne bo pobočnik.

5.7.3.2. Polje za štart in pristane

Organizator mora določiti polje za štartanje in pristajanje pred pričetkom tekmovanja. V polju za štartanje in pristajanje mora imeti vsak tekmovalec dovolj prostora za štartanje in pristajanje, vendar vsaj 30 metrov do naslednje osebe v smeri vzletanja. Organizator bi moral upoštevati okoli 900 m² na vsakega tekmovalca, (kvadrat 30 m x 30 m).

Mejna črta, ki določa vzletno in pristajalno polje je del štartno pristajalnega polja.

Tekmovalci lahko medtem, ko letijo zapustijo štartno pristajalno polje. Med štartom modela in za doseganje veljavnega rezultata pristanka (glej člen 5.7.6.2) mora biti tekmovalec v štartno pristajalnem polju.

Površine za shranjevanje in menjavo rezervnih modelov morajo biti določene zunaj štartno pristajalnega polja, vendar oddaljeno od njega manj kot 2 metra. Približno 4 kvadratne metre mora biti na voljo za vsakega tekmovalca v skupini.

5.7.4. Varnost

5.7.4.1. Dotik z osebo

Z namenom zagotovitve najvišjega nivoja varnosti se je potrebno izogibati kakršnega koli dotika med modelom, ki štarta ali modelom v letu in katerokoli osebo (razen tekmovalca) v ali izven štartno pristajalnega polja. To vključuje dotike, ki se zgodijo med metanjem in letenjem modela ali rokovanjem z modelom med pristankom in štartom.

Če se tak dotik zgodi v štartno pristajalnem polju med pripravljanim, delovnim ali pristajalnim oknom, dobi tekmovalec kazen v skladu z členom 5.7.4.3. Dodatno, če se dotik zgodi med pripravljanim ali delovnim časom med metom modela, je rezultat nič točk v celotnem turnusu.

5.7.4.2. Trk v zraku

V primeru trka v zraku dveh ali več modelov, tekmovalci nimajo pravice do ponovljenega leta, niti ne bodo kaznovani. Vendar imajo udeleženi tekmovalci pravico do novega delovnega časa, če je bile eden od modelov v fazi štarta.

Štartna faza je določena kot trenutek od spustitve modela do doseganja največje višine.

5.7.4.3. Varnostno območje

Organizator lahko določi varnostna območja izven štartno pristajalnega polja za zaščito oseb ali objektov. Organizator mora zagotoviti, da so varnostna območja dobro določena, jasno označena in stalno nadzorovana.

Dotik modela:

- i) Z objektom, vključno s tlemi znotraj varnostnega območja se kaznuje z odbitkom 100 točk od končnega rezultata tekmovalca.
- ii) V letu z osebo (ki ni pilot) v varnostnem območju se kaznuje z odbitkom 300 točk od končnega rezultata tekmovalca.
- iii) V letu z osebo (ki ni pilot) kjerkoli izven določenega varnostnega območja se kaznuje z odbitkom 100 točk od končnega rezultata tekmovalca.

Vsak poizkus leta je lahko kaznovan le z eno kaznijo. Če je več kršitev varnosti v istem poizkusu se upošteva le najvišja kazen. Na primer, če se model tekmovalca v istem letu dotakne osebe in objekta znotraj varnostnega območja, se kaznuje z odbitkom 300 točk.

Če se v zgoraj navedenih primerih dotiki zgodijo kot posledica trka modelov v zraku, potem ni kaznovanja glede na člen 5.7.4.2.

Kazni morajo biti navedene na listu z rezultati turnusa v katerem so se dogodki zgodili.

5.7.4.4. Prepovedan zračni prostor

Organizator lahko določi prepovedan zračni prostor v katerem je letenje strogo prepovedano, ne glede na okoliščine. Če tekmovalec leti svoj model skozi prepovedan zračni prostor se ga o tem obvesti. Tekmovalec mora s svojim letalom takoj in po najkrajši poti zapustiti prepovedan zračni prostor. Če tega ne upošteva, je rezultat njegovega leta enak nič.

Za glavna tekmovanja se naj določitev prepovedanih območij uporabi le kot zadnja možnost, če ni moč najti tekmovalnega polja, ki bi bilo brez teh omejitev.

5.7.5. Vremenski pogoji / prekinitve

Maksimalna dovoljena hitrost vetra za tekmovanja F3K je osem (8) m/s. Štart tekmovanja lahko vodja tekmovanja zakasni, ali pa ga prekine, če hitrost vetra preseže osem (8) m/s, merjeno tri krat za vsaj dvajset (20) sekund v intervalih po pet (5) minut na dveh (2) metrih nad zemljo v štartno pristajalnem polju. V primeru dežja lahko vodja tekmovanja prekine tekmovanje. Po prekinitvi dežja se tekmovanje nadaljuje s skupino, ki je letela ob prekinitvi, ki dobi ponovljeni let.

5.7.6. Definicija pristanka

5.7.6.1. Pristanek

Smatra se, da je model pristal (in s tem prekinil let) če:

- (a) Se je model kjerkoli ustavil.
- (b) Se je tekmovalec prvič dotaknil letečega modela z roko ali katerim koli drugim delom svojega telesa.

5.7.6.2. Veljaven pristanek

Pristanek je veljaven, če:

- (a) Vsaj se vsaj en del mirujočega modela dotika štartno pristajalnega polja, ali prekriva štartno pristajalno polje gledano od zgoraj (to vključuje vse objekte na tleh štartno pristajalnega polja, kakor tudi označevalni trak meja štartno pristajalnega polja).
- (b) Tekmovalec se prvič dotakne letečega modela, medtem, ko stoji na tleh z obema nogama znotraj štartno pristajalnega polja.

5.7.7. Čas leta

Čas leta se meri od trenutka, ko **se model odpne od naveze za štart** model zapusti roko-tekmovalca do pristanka modela, kot je določeno v členu 5.7.6. ali do zaključka delovnega časa.

Čas leta mora biti izmerjen na 0.1 sekunde natančno. Zaokroževanje se ne uporablja.

Čas leta je uraden, če:

Je bil met izveden znotraj štartno pristajalnega polja in je pristanek veljaven glede na člen 5.7.6., ter je bil met opravljen med delovnim časom.

To pomeni, da, če je bil model vržen pred pričetkom delovnega časa, potem je ta let ovrednoten z nič točkami.

5.7.8. Lokalna pravila

Lokalna pravila **se smejo uporabljati le v primeru varnostnih zadev** na lokalnih območjih za letenje, vendar ne za spreminjanje naloge.

5.7.9. Definicija turnusa

5.7.9.1. Skupine in točke v turnusih

Tekmovanje je organizirano v turnusih. V vsakem turnusu so tekmovalci razvrščeni v skupine. Skupina mora imeti vsaj 5 tekmovalcev. Sestava skupin mora biti v vsakem turnusu drugačna.

Rezultati se normalizirajo znotraj vsake skupine, kjer je 1000 točk osnova za najboljši dosežek zmagovalca skupine. Rezultat naloge se v skladu s členom 5.7.7. meri v desetinkah sekunde. Normaliziran rezultat v skupini se izračuna z uporabo naslednje formule: normaliziran rezultat = rezultat tekmovalca / rezultat najboljšega tekmovalca x 1000. Normaliziran rezultat se zaokroži na desetinko točke.

5.7.9.2. Delovni čas

Delovni čas, ki je na voljo tekmovalcu je določen v seznamu nalog. Pričetek in konec delovnega časa morata biti objavljena z jasnim zvočnim signalom. Prvi trenutek, ko se zasliši zvočni signal določa pričetek in konec delovnega časa.

5.7.9.3. Časovno okno za pristajanje

Za letenje preko maksimalnega časa leta ali po koncu delovnega časa se točke ne odštevajo.

Za vse naloge, razen naloge C (vsi gor), se prične 30 sekund dolgo časovno okno za pristajanje po koncu delovnega časa. Vsak model, ki je še v zraku mora pristati do konca časovnega okna. Če model pristane kasneje, potem je rezultat leta nič.

Za nalogo C (vsi gor), prične časovno okno za pristajanje za vsak poizkus pri 3:03 in se konča pri 3:33 po štartu akustičnega signala, ki označi 3 sekundno časovno okno za met. Če model pristane po koncu časovnega okna za pristajanje, potem je rezultat leta nič. Če se to zgodi med katerima koli poizkusoma leta naloge C, in je model v zraku med posebnim 60 sekund dolgim pripravljalnim časom pred naslednjim poizkusom, potem je tudi rezultat naslednjega poizkusa nič v skladu s členom 5.7.11.3. Če se to zgodi po zadnjem poizkusu naloge C, prejme tekmovalec kazen 100 točk v skladu s členom 5.7.9.4.

Organizator mora objaviti zadnjih deset sekund časovnega okna za pristajanje z odštevanjem navzdol.

5.7.9.4. Pripravljalni čas

V vsakem turnusu ima tekmovalec 5 minut pripravljalnega časa. Ta pripravljalni čas prične teči v idealnem primeru 3 minute pred koncem delovnega časa predhodne skupine (ali pred pričetkom zadnjega poizkusa v nalogi C (vsi gor), da se prihrani čas.

Ob pričetku pripravljalnega časa mora organizator poklicati ime in/ali štartno številko tekmovalcev naslednje skupine.

Pred vsakim delovnim časom mora biti 60 sekund pripravljalnega časa, med katerim letenje ni dovoljeno.

5.7.9.5. Čas za testne lete

Po pristanku vseh modelov predhodne skupine, imajo tekmovalci naslednje skupine 45 sekund časa za testne lete, ki so del pripravljalnega časa.

Med časom za testne lete lahko tekmovalci izvajajo testne lete iz štartno pristajalnega polja.

Zadnjih 5 sekund pred pričetkom delovnega časa in pred koncem časa za testne lete mora organizator objaviti. Prvi trenutek, ko se zasliši zvočni signal, določa pričetek in konec časa za testne lete.

Tekmovalca se kaznuje s 100 točkami, če štarta ali leti model izven časa za testne lete, delovnega časa ali časovnega okna za pristajanje njegove skupine.

Tekmovalec lahko testno leti pred oddajo oddajnika in po zadnjem delovnem času dneva.

5.7.9.6. Ponovljeni leti

Tekmovalec je upravičen do novega delovnega časa, če ni mogel pravilno opraviti poizkusa zaradi napake organizatorja.

Nov delovni čas se dodeli tekmovalcu glede na naslednjo prioriteto listo:

- a) V naslednji skupini;
- b) Če to ni možno, potem v novi skupini za ponovljen let z najmanj 4 tekmovalci s ponovljenim letom. Nova skupina za ponovljeni let se lahko popolni z drugimi tekmovalci, ki so naključno izbrani. Če ne ustrezajo frekvence, pripadnost ekipi ali, če tekmovalec ne želi leteti, se izbira ponovi;
- c) Če tudi to ni možno, potem z njegovo prvotno skupino po koncu naslednjega turnusa.

V b) in c) zgoraj je uradni rezultat boljši od obeh rezultatov v prvotnem in ponovljenem letu, razen za tekmovalce (s ponovljenim letom) katerim je dodeljen ponovni poizkus. Za te je rezultat ponovljenega leta uradni rezultat. Tekmovalec v tej skupini, kateremu ni bil dodeljen ponovljeni let ni upravičen do novega delovnega časa v primeru napake organizatorja.

5.7.10. Točkovanje

Najmanj pet (5) turnusov z različnimi nalogami mora biti opravljenih, da je tekmovanje veljavno.

5.7.10.1. Končni rezultat

Končni rezultat je vsota vseh normaliziranih rezultatov minus kazenske točke.

Če se odleti dvanajst (12) ali več turnusov, se najslabši rezultat ne upošteva.

Kazenske točke so odštevek od končnega rezultat in morajo biti navedene na listi rezultatov turnusa v katerem se je kazni dodelila.

Kazenske točke se obdržijo tudi v primeru, da se rezultat turnusa, kjer je bila kazni dodeljena ne upošteva.

5.7.10.2. Izenačitev rezultata

V primeru enakih rezultatov odloča o vrstnem redu najboljši od rezultatov, ki se ni upošteval. Če je še vedno izenačen rezultat, se leti ločen fly-off udeleženi tekmovalcev za doseganje razvrstitve. V tem primeru vodja tekmovanja določi nalogo, ki se leti v fly-offu zaradi izenačitve rezultata.

5.7.10.3. Fly-off

Organizator lahko določi fly-off pred pričetkom tekmovanja. Za svetovna in kontinentalna prvenstva je fly-off obvezen za seniorje. Fly-off naj sestoji iz najmanj treh (3) do največ šest (6) turnusov. Če so opravljeni manj kot trije (3) fly-off turnusi, določajo končno razvrstitev rezultati rednega dela tekmovanja.

Fly-off za juniorje se lahko izvede s številom tekmovalcev, ki je enako 2/3 tekmovalcev v fly-offu seniorjev. Ločen fly-off za juniorje ni obvezen.

Če se leti fly-off, se točke rednega dela tekmovanja (vključno s kaznimi) ne upoštevajo.

5.7.10.4. Ekipna razvrstitev

Za določitev vrstnega reda mednarodne ekipne razvrstitve se seštejejo končni rezultati treh najboljših članov ekipe. Ekipa so razvrščene glede največji numerični rezultat od največjega do najmanjšega. V primeru izenačitve zmaga ekipa z najmanjšo vsoto doseženih mest. Če še ni odločeno, zmaga ekipa z najboljšo individualno uvrstitvijo.

5.7.11. Definicija naloge

Podroben seznam nalog, ki se bodo letele v toku dneva mora organizator objaviti pred pričetkom tekmovanja. Naloge v programu so določene spodaj. Glede na vremenske pogoje in število tekmovalcev, se lahko število nalog in ustrezni delovni čas zmanjšata z odločitvijo organizatorja, kar je določeno v opisu nalog.

5.7.11.1. Naloga A (Zadnji let)

Vsak tekmovalec ima neomejeno število letov, vendar se za končni rezultat upošteva le zadnji let. Maksimalni čas leta je omejen na 300 sekund. Vsak naslednji met modela izniči čas predhodnega leta.

Delovni čas: 7 minut ali 10 minut

5.7.11.2. Naloga B (Predzadnji in zadnji let)

Vsak tekmovalec ima neomejeno število letov, vendar se za končni rezultat upoštevata le zadnji in predzadnji let.

Maksimalni čas posameznega leta je 240 sekund za 10 minut delovnega časa. Če je tekmovalcev veliko, se maksimalni čas leta lahko skrajša na 180 sekund in delovni čas na 7 minut.

Primer:	1. let	65 s
	2. let	45 s
	3. let	55 s
	4. let	85 s

Končni rezultat: $55\text{ s} + 85\text{ s} = 140\text{ s}$

5.7.11.3. Naloga C (Vsi gor, zadnji dol)

Vsi tekmovalci skupine morajo hkrati vreči svoje modele, najkasneje 3 sekunde po zvočnem signalu. Maksimalen čas leta je 180 sekund.

Uraden časomerilec izmeri individualen čas leta tekmovalca v skladu s členi 5.7.6 in 5.7.7 od trenutka, ko je model zapustil roko in ne od pričetka akustičnega signala. Met modela pred ali več kot 3 sekunde po pričetku akustičnega signala pomeni, da je rezultat leta enak nič.

Število metov (3 do 5) mora organizator objaviti pred pričetkom tekmovanja.

Pripravljalni čas med dvema poskusoma je omejen na 60 sekund po koncu časovnega okna za pristajanje. Med tem časom tekmovalec ne sme izvajati testnih letov.

Tekmovalcu ni dovoljena nobena pomoč med časom za testne lete, delovnim časom in časovnim oknom za pristajanje.

Časi letov vseh poizkusov se seštejejo in normalizirajo za izračun končnega rezultata naloge.

Delovni čas ni potreben. Primer za 3 lete:

Tekmovalec A: $45\text{ s} + 50\text{ s} + 35\text{ s} = 130\text{ s} = 812.50\text{ točk}$

Tekmovalec B: $50\text{ s} + 50\text{ s} + 60\text{ s} = 160\text{ s} = 1000.00\text{ točk}$

Tekmovalec C: $30\text{ s} + 80\text{ s} + 40\text{ s} = 150\text{ s} = 937.50\text{ točk}$

5.7.11.4. Naloga D (Dva leta)

Vsak tekmovalec ima dva (2) leta. Ta dva časa se seštejeta skupaj. Maksimalen čas posameznega leta je 300 seconds. Delovni čas je 10 minut.

5.7.11.5. Naloga E (Poker – spremenljiv ciljni čas)

Vsak tekmovalec ima neomejeno število leto za doseganje ali preseganje do treh (3) ciljnih časov. Pred prvim letom novega cilja vsak tekmovalec objavi uradnemu časomerilcu ciljni čas. Opravi lahko neomejeno število metov, da doseže ali preseže ta čas.

Če je ciljni čas dosežen ali presežen, potem se ciljni čas zapiše in tekmovalec lahko med metom modela (predno model zapusti roko) objavi nov ciljni čas, ki je lahko krajši, enak ali daljši.

Če ciljni čas ni bil dosežen, se napovedan ciljni čas ne more spremeniti. Tekmovalec lahko poizkuša doseči napovedan ciljni čas do konca delovnega časa. Za zadnji let lahko tekmovalec napove "konec delovnega časa". Za to specifično napoved ima tekmovalec le EN poizkus.

Ciljni čas mora biti napovedan jasno v uradnem jeziku tekmovanja ali alternativno pokazan časomerilcu v obliki zapisanih števil (n.pr. 2:38) s strani pomočnika tekmovalca neposredno po metu. Če tekmovalec objavi "do konca delovnega časa" napiše pomočnik tekmovalca črko "W".

Upoštevajo se le cilji (1 - 3) ki so bili doseženi. Doseženi časi se seštevajo skupaj.

Ta naloga je lahko v program le, če organizator zagotovi zadostno število uradnih časomerilcev, tako, da vsakega tekmovalca v skupini spremlja en uradni časomerilec.

Delovni čas je lahko 10 ali 15 minut.

Primer:	Napovedan čas	Čas leta	Rezultat
	45 s	1. let 46 s	45 s
	50 s	1. let 48 s	0 s
		2. let 52 s	50 s
	47 s	1. let 49 s	47 s
Skupni rezultat je 142 s.			

5.7.11.6. Naloga F (3 od 6)

Med delovnim časom lahko tekmovalec vrže model največ 6 krat. Maksimalni upoštevan čas posameznega leta je 180 s. Vsota treh najdaljših letov se upošteva za končen rezultat.

Delovni čas je 10 minut.

5.7.11.7. Naloga G (Pet najdaljših letov)

Vsak tekmovalec ima neomejeno število letov. Le pet najdaljših letov se seštevajo skupaj. Maksimalni upoštevan čas posameznega leta je 120 sekund.

Delovni čas je 10 minut.

5.7.11.8. Naloga H (Ciljni časi letov ena, dve, tri, štiri minute v poljubnem vrstnem redu)

Med delovnim časom ima vsak tekmovalec neomejeno število letov. Doseči mora štiri leta, vsakega z drugačnim ciljnimi časom.

Ciljni časi so 60, 120, 180 in 240 sekund v poljubnem vrstnem redu. Torej so štiri najdaljši časi, ki jih je odletel tekmovalec v delovnem času v katerem so mu bili dodeljeni štiri ciljni časi. Najdaljšemu letu je dodeljen ciljni čas 240 sekund, drugemu najdaljšemu 180 sekund, tretjemu najdaljšemu 120 sekund in četrtemu 60 sekund.

Le časi leta do ciljnega časa se upoštevajo za rezultat.

Delovni čas je 10 minut.

Primer:	Čas leta	Rezultat
1. let	63 s	60 s
2. let	239 s	239 s
3. let	182 s	180 s
4. let	90 s	90 s

Končni rezultat naloge bi bil $60\text{ s} + 239\text{ s} + 180\text{ s} + 90\text{ s} = 569\text{ s}$

5.7.11.9 Naloga I (Trije najdaljši leti)

Med delovnim časom ima tekmovalec neomejeno število let.

Le najdaljši trije leti se seštevajo skupaj. Maksimalni upoštevan čas posameznega leta je 200 sekund.

Delovni čas je 10 minut.

5.7.11.10 Naloga J (Trije zadnji leti)

Med delovnim časom ima tekmovalec neomejeno število letov, vendar se upoštevajo le zadnji trije leti.

Maksimalni čas posameznega leta je 180 sekund za 10 minut delovnega časa.

Primer:

1. let	150 s
2. let	45 s
3. let	180 s
4. let	150 s

Skupni rezultat: $45\text{ s} + 180\text{ s} + 150\text{ s} = 375\text{ s}$

5.7.11.11 Naloga K (Podaljševanje časa za 30 sekund, "Veliko stopnjevanje")

Vsak temovalec mora vreči svoj model le petkrat, da bi dosegli pet ciljnih časov kot sledi: 1:00 (60 sekund), 1:30 (90 sekund), 2:00 (120 sekund), 2:30 (150 sekund), 3:00 (180 sekund). Ciljni časi se morajo odleteti v naraščajočem vrstnem redu kot je določeno. Za končen rezultat se seštejejo dejanski časi letov do ciljnega časa (brez preseganja). Za upoštevanje časa vsakega leta ni potrebno dosežati ali presegati ciljnega časa.

Delovni čas: 10 minut.

5.7.11.12 Naloga L (En let)

Med delovnim časom lahko tekmovalec vrže svoj model le enkrat. Maksimalni čas leta je omejen na 599 sekund (9 minut 59 sekund).

Delovni čas: 10 minut.

5.7.11.13 Fly-off naloga M (Podaljševanje časa leta za 2 minuti "Ogromno stopnjevanje")

Vsak tekmovalec mora vreči svoj model le trikrat, da bi dosegli tri ciljne čase kot sledi: 3:00 (180 sekund), 5:00 (300 sekund), 7:00 (420 sekund). Ciljni časi se morajo odleteti v naraščajočem vrstnem redu kot je določeno. Za končen rezultat se seštejejo dejanski časi letov do ciljnega časa (brez preseganja). Za upoštevanje časa vsakega let ni potrebno dosežati ali presegati ciljnega časa.

Delovni čas: 15 minut.