

REGLEMENT JEUX LUDIQUES

Utilisation de l'avion SPORTSTER de Great Plane avec équipement d'origine et en accu 3S exclusivement. 1 avion par concurrent. Pas de pièce de rechange. Réparation possible.

4 manches : cassé de baguettes, course aux pylônes, course à la banderole, limbo.

2 séries de 7 concurrents, 2 séries de 8 concurrents, de 4 minutes chacune.

La série qui vient de passer juge la suivante. Exemple : le pilote en position 3 sur le carré pilote de la 1^{ière} série juge le pilote en position 3 sur le carré pilote de la 2^{ème} série. Etc...

C'est l'aide qui positionne l'avion au sol sur la piste pour le décollage.

Départ du chronomètre quand tout le monde est en l'air, au klaxon.

Arrêt du jeu au klaxon.

Interdiction de quitter le carré pilote, pour quelque raison que ce soit, tant que le dernier concurrent n'est pas posé, sous peine de disqualification.

Vol obligatoire au nord de la piste. Interdiction de voler au sud.

Un bonus de 10 points est accordé, dans chaque épreuve, au concurrent qui a effectué au moins le décollage.

Le numéro qui vous a été attribué devra apparaître sur votre avion sur la dérive et sur l'extrados de l'aile. Le plus gros possible pour qu'il soit parfaitement lisible.

Tout pilote volontaire pour ces jeux en accepte son règlement dans sa totalité.

BAGUETTES : 10 points par baguette touchée ou cassée.

PYLONE : 5 points par pylône passé correctement (10 points par tour).

BANDEROLE : 30 points par banderole coupée ou touchée. Interdiction de toucher l'avion tractant la banderole sous peine de disqualification.

LIMBO : 10 points pour un passage simple sous le limbo. 40 points pour une boucle complète autour du limbo. Un circuit de piste doit être effectué après chaque passage ou chaque boucle (1 seule boucle à la fois).

Les organisateurs