



Coupe des polyclubs 2018

I. La décoration et le modèle

/ 20 points

Les modèles admis seront obligatoirement des modèles 2 axes (direction, profondeur et gaz) type polyclubs, magnum... Une dérogation peut être accordée à la discrétion du jury, en cas de non-conformité. Les modèles seront en dépron ou epp. Les modèles seront évalués selon l'effort de décoration

II. Sécurité et consignes

Il faut savoir que tout pilote ayant un comportement déplacé sera éliminé de la compétition. Les juges peuvent disqualifier un pilote à tout moment pour avoir effectué un vol trop dangereux pour les pilotes ou les spectateurs. Il est interdit de manger ou boire dans les gradins et sur la piste. La réglementation indiquée dans le palais des sports doit être respectée par tous.

III. Les épreuves se font en 2 passages, sauf l'épreuve finale de la banderole au dernier survivant.

1. Kiss and go: il faut rouler sur au moins 2m sans que la queue de l'avion ne touche le sol et repartir. Maximum 2 tentatives. **/10pts par tentative réussie**
2. Limbo: il faut passer entre les 2 piquets sans que les roues ne touchent le sol. Maximum 2 tentatives. **/10pts par passage réussi**
3. Cassé de baguettes: il faut que le modèle casse un maximum de baguettes sans que les roues ne touchent le sol. Maximum 3 tentatives. **/10pts par baguette cassée**
4. Harrier: le modèle doit atterrir dans la main du pilote (attraper l'aile) puis être relancé de la même main par celui-ci. Maximum 2 tentatives **/20pts par tentative réussie**
5. Atterrissage de précision: il faut atterrir le moteur coupé dans la zone bleue et rentrer dans les cages entièrement. Maximum 2 tentatives **/20pts par tentative réussie**
6. Survie 1 manche, tous les pilotes en vol: Cette épreuve relève réellement de la survie, en effet chaque modèle recevra une banderole à accrocher à la queue de l'avion. Tous les avions décollent en même temps. Chaque fois qu'un modèle se fait couper la banderole, il doit atterrir immédiatement. L'objectif : rester le dernier en l'air avec sa banderole entière. 1 seule manche.

Le dernier en vol remporte 30 points, le précédant : 20 points, avant = 15 point et tous les autres 10 points