

Règlement 2020 Coupe ALPINA Durée-Précision-Voltige

I - DEFINITION

La Coupe ALPINA est une compétition basée sur une épreuve de durée-précision assortie d'une figure de voltige. Chaque concurrent fait exécuter à son modèle un nombre de vols définis par l'organisateur, en principe 6 vols mais qui peut être réduit en fonction de la météo, avec un atterrissage de précision et une figure de voltige optionnelle pour chacun des vols.

II - LES MODELES

Ouvert en priorité aux Alpina de toutes générations et envergures ET autres modèles que l'Alpina dans la limite des places disponibles. Ils doivent obligatoirement être équipés d'un système de largage fiable. Chaque concurrent pourra présenter un second modèle en cas de casse grave du premier pendant le déroulement de l'épreuve. Les copies ou contrefaçons sont interdites – (une paire d'ailes refaite est autorisée). Par souci de respecter une certaine homogénéité, les modèles type F5J ne sont pas autorisés.

III - LES DEPARTS

En remorquage, suivi d'un largage à 250m.

Possibilité de montée par propulsion électrique sous condition d'être équipé d'un altimètre (télémétrie ou autre système ou estimée du juge en cas d'absence de télémesure) afin de garantir le largage à 250m. L'ordre des départs est établi par tirage au sort en tenant compte des éventuelles fréquences en xx Mhz. Cet ordre de départ est le même pour toutes les manches.

IV - LES VOLS

60 mn de vol doivent être réalisés en 6 vols. Chaque vol a une durée théorique de 10 minutes (600 secondes). Tout écart en plus ou en moins est reporté sur les vols suivants. A l'issu des 6 vols, tout écart entraîne une pénalité de 1 point/sec. Le temps de vol est chronométré à partir du largage et jusqu'à l'arrêt TOTAL du planeur. Un faux départ est considéré comme tel quand l'attelage à un problème avant le largage (remorqueur ou planeur).

V - L'ATERRISSAGE

Le planeur doit se poser correctement à l'intérieur d'un rectangle de 20m de large et 40m de long. Ce dernier est divisé en trois bandes dans le sens de la longueur. Seule la position du nez de l'appareil dans le rectangle est prise en compte. L'atterrissement se fait dans le même sens que le décollage. Un atterrissage est compté « zéro point » si le planeur effectue une rotation de plus de 90° par rapport à l'axe du rectangle.

VI - NOTATION

- Un point par seconde de vol effectuée
- Un bonus de 40 points pour un atterrissage dans la partie centrale du rectangle
- Ou un bonus de 20 points pour un atterrissage dans les parties latérales du rectangle
- Un bonus de 20 points pour la qualité de l'atterrissement
- Un bonus de 20 ou 40 points pour une boucle (looping) réalisée selon les critères ci-dessous :
 - ✓ Bonus 40 points : La boucle démarre par un palier ET est ronde ET ressort dans le même axe ET à la même altitude
 - ✓ Bonus 20 points : La boucle est bouclée mais ne respecte pas l'un des critères précédents
 - ✓ Bonus 0 point : La boucle n'est pas tentée ou n'est pas "bouclée" (cloche ou décrochage ou déclenché)
- Un vol réussi totalise la somme de : $600 + 40 + 20 + 40 = 700$ points maximum

Ne seront pas considérés comme atterrissages de qualité les cas suivants :

- Le planeur rebondit
- le planeur se pose sur le dos
- le planeur est délibérément « planté » sur une partie du rectangle
- le planeur effectue une rotation de plus de 90° par rapport à l'axe du rectangle
- le planeur perd un élément lors de l'atterrissement
- une pénalité de 100 points pour un atterrissage en dehors du terrain
- une pénalité de 100 points pour la perte d'un élément en vol ou à l'atterrissement
- un vol nul pour un atterrissage derrière les pilotes et/ou dans la zone de vie