

Concours de Voltige planeur en parallèle

<http://www.voltige-planeur-rc.net>

Principe:

La voltige en parallèle permet de voir se succéder rapidement des séries de figures exécutées dans une aérologie homogène. Cette succession permet une comparaison immédiate entre les capacités des machines et des pilotes. C'est à la fois plus équitable et plus attrayant.

Règlement: *(projet, remarques en italique)*

L'épreuve comporte plusieurs manches successives. Chaque manche comporte des séries de 3 planeurs en vols simultanés. Chaque pilote choisi en la soulignant au préalable sur sa feuille de vol, une figure. Chaque pilote doit faire exécuter à son modèle la figure choisie ainsi que les deux autres figures choisies par les pilotes de sa série. Les figures de même nom sont exécutées tour à tour par chacun des pilotes, à des fins de comparaison. Chaque figure est notée de 0 à 10. La note est multipliée par un coefficient en fonction de la difficulté de la figure.

Les planeurs sont mis, puis maintenus en vol par une propulsion électrique qui ne sert qu'à la mise en altitude et est stoppée pendant les figures.

Ceci permet de voler aussi bien en plaine qu'en vol de relief, avec une très faible influence de l'aérologie et de la météorologie du jour. Les planeurs devant rester en vol et se positionner chacun leur tour pour exécuter chaque figure doivent réunir des qualités de plané et de maniabilité suffisantes qui en font de vrais planeurs. Un terrain sommaire, pourvu qu'il soit dégagé permet sans trop de contraintes ce genre de concours.

Déroulement d'une manche:

Temps de travail limité à 6 minutes maximum. Les concurrents sont appelés par série de 3, une minute avant le début du vol. Les feuilles de vol sont remises au concurrent avant le début de chaque manche. Celui-ci choisit sa figure et la souligne et note celle des deux autres concurrents. Puis avant de lancer son modèle, il donne la feuille au jury qui l'autorise à lancer.

La figure choisie par le pilote dans sa série est soulignée sur la feuille de vol. Les pilotes ne peuvent choisir deux fois une même figure. Ils peuvent toutefois être amenés à réaliser plusieurs fois la même figure si elle est choisie par d'autres pilotes de leur série.

Ceci afin d'éviter les figures à trop fort coefficient pour éliminer d'entrée les moins expérimentés.

Après le top de départ, qui marque le début du temps de travail de la série, chacun lance son modèle et prend de l'altitude. Le temps moteur n'est pas comptabilisé, ni défini.

Le pilote doit attendre l'autorisation des juges pour exécuter sa figure. Chaque figure doit être annoncée par le concurrent et comporte un palier horizontal en début et en fin définissant l'espace d'exécution. Un top de début et de fin de figure durant chaque palier est annoncé par le concurrent.

L'atterrissage doit être exécuté dans temps donné et une zone précise et rapporte un forfait de 50 points. En dehors du temps et de la zone, pas de point supplémentaire.

Chaque concurrent peut bénéficier d'un aide pour lancer et récupérer le planeur. L'aide peut informer sur la position des autres planeurs, conseiller le pilote, mais n'intervient pas entre les juges et le pilote, qui annonce lui-même les tops de début et de fin de figure.

Classement:

Le pilote qui a obtenu la note la plus basse de la série est provisoirement éliminé. Après trois séries, les pilotes éliminés courent entre eux et le meilleur est réintégré dans la série suivante de même niveau. Ceci permet de corriger le tirage au sort et de garantir un maximum de vols à chacun. Chaque série suivante est constituée après brassages des pilotes rescapés des séries précédentes.

Il ne s'agit pas de totaliser des points entre chaque série, mais seulement à l'intérieur d'une même série de 3 ou 4 pilotes. Il s'agit de concourir par sélections successives et non pas par accumulation finale de points. La série finaliste (3 ou 4 concurrents) voit les compteurs de figure remis à zéro avant d'être courue et peut comporter éventuellement 2 figures par concurrent soit 6 à 8 figures chacun dans la finale.

Catégories:

Afin de permettre la rencontre entre pilotes et constructeurs d'expériences diverses, il est proposé la distinction suivante:

Les modèles sont séparés en deux catégories en fonction de leur mode de construction: **Planeurs en mousse** et **planeurs classiques** (structure bois, fibres ou autre, mais rigide) Pas de classement en fonction de l'envergure ou de la puissance moteur, ni du nombre de servomoteurs.

Il s'agit avant tout de faire progresser technique et pilotage.

Les pilotes ne pourront concourir que dans une seule catégorie. Les planeurs mousse ou rigides peuvent être de construction personnelle ou d'origine commerciale.

Le retour d'informations au sol est autorisé (contrôle d'altitude, surveillance batterie etc.) Pas de régulateur de trajectoire autorisé (ex: gyroscope, accéléromètres etc.)

Contrôle éventuel par la jury.

Une fiche descriptive des machines sera remplie par chaque concurrent pour publication afin de faire progresser l'information technique de tous .

La recharge des batteries entre les manches est autorisée.

Les émetteurs sont obligatoirement déposés en régie y compris en 2.4GHz.

Les figures:

Les figures seront choisies parmi dans la liste publié sur le site:

<http://www.voltige-planeur-rc.net> .

D'autres figures pourront être envisagées à condition d'être soigneusement décrites, avec leurs difficultés spécifiques afin d'aider les juges et les concurrents. Les coefficients proposés pourront être modifiés par l'organisateur, à condition de les faire figurer clairement sur la feuille de vol des concurrents.

Liste de figures: (*proposition*)

Boucle tirée, départ ventre : K=8

Retournement : K=8

Renversement : K=9

Vol dos en 8 horizontal : K=10

Renversement sortie dos : K=11

Boucle poussée départ ventre : K=12

Tonneau lent de + 3 secondes : K=13

Huit couché (2 boucles tangentes) : K=14

Vrille ventre 2 tours : K=14

Huit cubain : K=15

Tonneau à 4 facettes départ ventre : K=16

Double renversement : K=18

Immelmann : K=15

Avalanche : $K=16$

Huit vertical : $K=18$

Trèfle à 4 feuilles : $K=20$

Cercle de 4 tonneaux : $K=20$

Vrille dos alternée 2 tg 2 td : $K=20$

Vrille à plat 4t minimum : $K=20$