

# Przepisy Slow Flyer



## 1. Modele:

Model w kategorii Slow Flyer musi być napędzany silnikiem elektrycznym prądu stałego lub 3-fazowym. Maksymalna waga modelu gotowego do startu (wraz z akumulatorami): 500g, max. napięcie zasilania 42V

## 2. Loty

Każdy lot składa się ze startu, lotu i lądowania. Liczy się czas lotu oraz punkty dodatkowe. Podczas lotu zawodnik musi przelecieć 5 razy przez światło bramki. Bramka ma wymiar 3x3 m i umieszczona jest na wysokości 1m od ziemi. Uzyskany czas (od momentu startu do lądowania) przelicza się na punkty (1 sekunda lotu = 1 punkt). Czas lotu mierzony jest do max. 120 sekund. Po przekroczeniu czasu lotu 120 sekund, lot uznaje się za zakończony. Punkty za daną kolejkę lotu składają się z:

- + punktów za czas lotu
- + dodatkowych punktów za start i lądowanie.

Każdy zawodnik wykonuje dwa loty. Punkty za obydwa loty sumują się. Wygrywa zawodnik, który uzyska najmniejszą sumę punktów.

## 3. START

Start odbywa się z oznaczonego pola przed bramką. Start odbywa się na znak sędziego chronometrażysty. Im start nastąpi z bliższej odległości od bramki tym więcej “ujemnych” punktów otrzymuje zawodnik. Po starcie należy przelecieć przez światło bramki.

## 4. LOT

Po starcie zawodnik kontynuuje lot do oddalonego o 6 m “pylonu”. Należy pięciokrotnie przelecieć dookoła pylonu i przez światło bramki.

## 5. LĄDOWANIE

Lądowanie odbywa się na “lotniskowcu” - płycie o wymiarach ok.1-2 x 3-6 m, umieszczonej na wysokości około 1m. Jeżeli model zatrzyma się na “lotniskowcu” zawodnik otrzymuje dodatkowe “minus” 10 pkt.