

COUPE DES PIAFS

1. FONCTIONNEMENT DU CLASSEMENT

ATTRIBUTION DES POINTS

Le classement final est établi sur un maximum de **550 points**, répartis de la manière suivante :

Note : Chaque épreuve sera calculée au prorata entre tous les pilotes. Le meilleur pilote obtient le maximum des points, et le score des autres est proportionnel à leur performance par rapport au leader.

- Pylône **100 points** maximum
- Cassé de baguettes **100 points** maximum
- Atterrissage de précision **100 points** maximum
- Chasse à la banderole **100 points** maximum
- Limbo **100 points** maximum
- Esthétique **25 points** maximum

- Bonus "Même avion" : **+25 points**
- Pénalité "Collision" : **-100 points**



BONUS MÊME AVION (+25 PTS)

+25 points pour avoir piloté toute la compétition avec le même avion (**FUSELAGE IDENTIQUE**).
Ce bonus reste valable même si des composants ont été remplacés en cours de route (aile, moteur, batterie). **0 point si le fuselage est différent.**



PÉNALITÉ COLLISION REMORQUEUR (-100 PTS)

-100 points appliqués sur le résultat final général si vous touchez l'avion remorqueur (planeur) lors de la chasse à la banderole.



ÉPREUVE DE LA DERNIÈRE CHANCE

Les pilotes peuvent retenter **UNE SEULE ÉPREUVE** qu'ils ont échouée pendant la compétition. Le nouveau score obtenu remplace l'ancien et peut permettre de faire basculer le classement final.



2. RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES ÉPREUVES



SPÉCIFICATIONS DU MODÈLE

- Le modèle doit obligatoirement respecter les caractéristiques du modèle Piaf original : **Même envergure, 2 axes uniquement** (dérive et profondeur) et **aile avec dièdre**.

**Note : Aucune contrainte n'est appliquée concernant la motorisation, l'accu ou les autres accessoires.*



ENTRE-ÉPREUVES ET PRÉPARATION

- Une pause de 10 minutes est accordée entre les épreuves pour permettre la réparation des modèles ou la charge des batteries.
- Un vol de réglage ou de test est autorisé avant le début de chaque épreuve.



DURÉE ET CHRONO

- Le décompte de 3 minutes donne le top départ pour le décollage.
- **Le chrono démarre dès le décollage.** À la fin du décompte, l'épreuve est arrêtée (toute figure non terminée ne sera pas comptée).
- Le chrono peut être mis en pause sur sollicitation de l'équipe technique et redémarrera au nouveau décollage.



RITUEL D'ÉPREUVE

- Décollage (piste ou lancer main) → **Tour d'hippodrome obligatoire** autour des pylônes avant le début de l'épreuve.
- Atterrissage après la fin du décompte.



SENS DE VOL

- Le sens de vol respecte obligatoirement le sens donné par le décollage.
- **Seul l'atterrissage peut se faire dans un sens différent**, suivant le vent.



PAS D'INTERVENTION HUMAINE

- Aucune intervention sur la piste. Avion bloqué = épreuve terminée.



INCIDENT TECHNIQUE

- Perte de pièces en vol permise si sans danger.



SANCTION

- Non-respect des règles → suspension immédiate du vol.



COUPE DES PIAFS - LES ÉPREUVES

Durée épreuve :
3 min

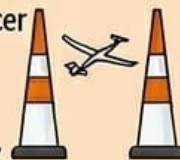
1. ESTHÉTIQUE

- **Votes** : Tout le monde peut voter (pilotes, accompagnants, visiteurs).
- **Méthode** : Donner 2 votes pour 2 avions différents.
- **Condition** : Seul le modèle qui participera aux épreuves doit être jugé.



2. COURSE AUX PYLÔNES

- **Barème** : 1 tour complet = 1 point
- **Départ** : Un tour peut commencer au milieu des pylônes, quel que soit le sens.
- **Mordu** : Tour annulé. Reprise obligatoire par le milieu des deux pylônes (si mordu, le tour est non compté).



3. CASSÉ DE BAGUETTES

- **Barème** : Baguette touchée = 1 pt, cassée = 3 points.
- Un **roulage au sol** avant un touché ou un cassé ne rapporte aucun point. Errapporte aucun point. En revanche, un touch-and-go effectué juste avant ou juste après est valide.
- **Aléas météo** : Une baguette renversée par le vent pourra être redressée en cours d'épreuve (le chronomètre sera mis en pause).



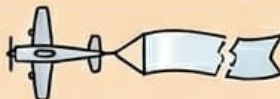
4. ATERRISSAGE DE PRÉCISION

- **Barème** :
 - * Dans la zone (1 ou 2 roues touchées) = 3 points
 - * Hors zone, touche avant ou redécollage après ligne = 1 point
- **Règle** : Un atterrissage dans l'herbe ne compte pas.



5. CHASSE À LA BANDEROLE

- **Barème des Points** :
 - * Touché = 1 point
 - * Coupé = 3 points
- **Règle** : Il sera possible de toucher ou couper la banderole ou la ficelle qui la tient.
- **Incident** : Course en pause si la banderole est trop courte (le temps de son remplacement).



6. LIMBO

- **Barème** :
 - * 1 passage sous le limbo
 - * 1 boucle (fanions à l'intérieur) = 3 points
- **Règle** : Nombre de boucles illimité.



7. DERNIÈRE CHANCE

- Toutes les installations d'épreuve (pylônes, baguettes, banderole, limbo) seront installées.
- **Règles** : Les pilotes qui le souhaitent choisiront de repasser une épreuve échouée. Ce résultat remplacera le score initial de l'épreuve échouée.
- **Limite** : Le nouveau résultat ne pourra pas dépasser le score du meilleur pilote précédent sur cette épreuve.
- **Classement** : Le classement final prendra en compte cette dernière chance.

