

Pravidla Aircombat WWI+

(úpravy pro sezónu 2009)

I. ZÁKLADNÍ USTANOVENÍ

Tato pravidla jsou sestavena a šířena „Radou Aircombat WWI+“ složenou z náčelníků aktivních letek (skvadron) a není možné je měnit bez jejího souhlasu. Pravidla mohou být bez omezení rozšiřována a překládána do národních jazyků. V čele Rady stojí volený „Velitel leteckých sil“ jehož úloha spočívá především v celkové koordinaci kategorie a v rychlém řešení případných sporů mezi piloty.

1. Smysl Aircombat WWI+

Záměrem kategorie WWI+ je setkávání pilotů při létání vzdušných soubojů s dvou a víceplošnými RC modely v historickém odkazu k první světové válce (WWI), které budou zajímavé pro piloty i diváky.

2. Obecná pravidla

Na tuto kategorii lze aplikovat všeobecné řády FAI pro letecké modelářství, kterou nejsou v rozporu s těmito pravidly.

3. Bezpečnost

Bezpečnost všech diváků a účastníků leteckých soubojů má vždy nejvyšší prioritu. Jakékoli chování účastníků, ale i přihlížejících, které je organizátorem létání shledáno jako nebezpečné, musí vést k okamžité nápravě, případně až k zastavení letů. Kterýkoli přihlášený pilot, který není dostatečně známý pořádatelům skupině, může být požádán o kontrolní let, aby prokázal, že je schopen bezpečně ovládat svůj model. Zúčastnění diváci se vždy musí nacházet v prostoru pro diváky, který musí být určen organizátorem akce.

II. STAVEBNÍ PRAVIDLA

1. Model

Model musí být polomaketa skutečného bojového stroje, který se prokazatelně zúčastnil bojů v letech 1914 až 1918. Letoun musí vyhlížet podobně jako originál včetně povrchové úpravy a výsostných či dalších znaků. V případě pochybností o vzhledu nebo kamufláži musí být pilot schopen vzhled a rozměry svého modelu věrohodně doložit. O startu modelu u kterého panují jakékoli pochybnosti rozhodne jury.

2. Konstrukce

Pro zhotovení hlavních částí modelu (trup, křídla) musí být použity pěnové materiály (EPP apod.) nebo dřevo (balza, smrk apod.) Dřevěné konstrukční díly mohou být potaženy papírem nebo modelářskou potahovou folií. Celoplošné tuhé potahy nosných ploch jsou zakázány. Na modelu nesmí být použita žádná zařízení nebo opatření usnadňující useknutí nebo utržení stuhu. Náběžné hrany u křidel musí být hladké, nevyztužené a přelepené textilní páskou šíře max. 25mm (Omnipor, 3M apod.) v jedné vrstvě. Páska zajišťuje jednotnou úpravu a povrch náběžných hran na všech modelech. Vyztužení křidel může být umístěno nejbližší 40 mm od náběžné hrany. Úprava náběžných hran křidel by měla být v průběhu celé soutěže zachována.

Počet křidélek na modelu nesmí být větší než na vzoru. Plocha křidélek na modelu by měla po poměrném zmenšení odpovídat vzoru. Není povoleno používat křídélka ve funkci vztlačových klappek.

2.1. Rozměry

Rozměry modelu se stanovují tak aby rozpětí pro dvouplošný model bylo min. 1000mm a pro tříplošný min. 900mm. Veškeré další rozměry modelu se dopočítávají ve stejném měřítku jaké vychází z poměru rozpětí křídla skutečného letounu a rozpětí křídla modelu. Povolena tolerance všech ostatních hlavních rozměrů je maximálně $\pm 10\text{mm}$ od vypočtených hodnot, při úpravě rozměrů by měly být zachovány charakteristické znaky předlohy např. tvary průřezů trupu.

2.2. Vzpěry, pilotní prostor

Pokud měl skutečný stroj mezikřídelní vzpěry musí jimi být vybaven i model. Pokud měl skutečný letoun mezikřídelních vzpěr více lze jejich počet na modelu snížit, ale tak aby byla z bočního pohledu zachována podobnost se vzorem. Provedení vzpěr lze stylizovat.

Pokud měl vzor odkrytý pilotní prostor musí být model vybaven figurkou nebo siluletou pilota, je vhodné aby pilot v modelu odpovídal svým vzhledem době ve které létal vzor.

2.3. Motor, vrtule

Model musí být poháněn jakýmkoli AC nebo DC elektromotorem.

Vrtule mohou být použity pouze dvoulisté.

2.4. Hmotnost modelu

Minimální letová hmotnost modelu je 520g, maximální letová hmotnost modelu je 800g.

1. Pohonná baterie

Pro pohon modelu je doporučena pohonná baterie složená ze dvou až tří článků LiPol nebo Lilon zapojených v sérii s kapacitou max. 1350mAh u tříčlánkové baterie a max. 2000mAh u dvoučlánkové baterie.

Každý soutěžící musí mít na soutěž k dispozici minimálně takový počet pohonných baterií aby byl schopen k soutěžnímu letu nastupovat v intervalu 30 minut.

2. Stuha

Stuhu zajišťuje pořadatel. Stuha je dlouhá 12m a široká 6-10mm vyrobená z materiálu dobře indikujícího seknutí (doporučen je krepový papír). Pro snadnou kontrolu neporušenosti stuhy po soutěžním letu musí být její konec vhodně označen.

3. RC vybavení

K řízení modelu je povoleno používat pouze profesionálně vyrobené RC zařízení s platnou certifikací pro provoz v ČR. Počet ovládaných funkcí modelu není omezen. Každý vysílač může být podroben zkoušce rušení na sousedních kanálech a zkoušce dosahu před začátkem turnaje.

4. Model nesplňující pravidla

Kategorie Aircombat WWI+ je primárně navržena pro létání s modely poháněnými elektromotorem. Pokud se všichni účastníci soutěže shodnou může být do turnaje připuštěn i model s pohonem motorem spalovacím případně model, který je jakýmkoli jiným způsobem v rozporu s pravidly.

„Rada Aircombat WWI+“ má právo rozhodnout o nezapočítání výsledků takového modelu z jednotlivých soutěží do celosezónního hodnocení (Národní pohár Aircombat WWI+).

Za model nesplňující pravidla je považován také model který nesplňuje náležitosti popsané v bodech č.1 a 2. Takový model obdrží při každém startu (v každém kole do kterého bude startovat) penalizaci 75 bodů.

III. PRAVIDLA TURNAJE

1. Soubojový prostor

1.1. Letová zóna

Letová zóna je prostor, který je vyhrazen pro vzdušný souboj a nachází se za **bezpečnostní linií** (safety line). Bezpečnostní linie by měla být organizátorem turnaje zřetelně vytyčena nejlépe v kolmém směru na momentálně převládající směr větru, pokud to místní podmínky umožňují. Žádný letící letoun nesmí bezpečnostní linii překročit od okamžiku jejího vytyčení až do skončení celého turnaje!

Přistane-li model během souboje v letové zóně smí být urychleně odnesen. Úmysl vkročit do letové zóny je pilot nebo jeho pomocník povinen oznámit hlavnímu rozhodčímu, do letové zóny může pilot nebo jeho pomocník vstoupit pouze se souhlasem hlavního rozhodčího.

1.2. Startovní linie

Startovní linie se nachází tři metry před bezpečnostní linií. V průběhu bojového letu se mimo pilota, jeho pomocníka a rozhodčích nesmí nikdo na startovní linii zdržovat.

1.3. Pohotovostní linie

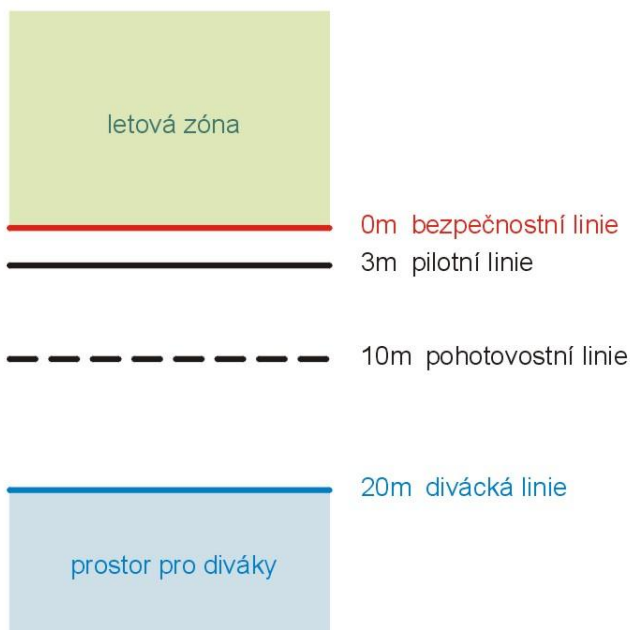
Pohotovostní linie se nachází přibližně 10 metrů před bezpečnostní linií. Při fázi *pohotovost* (viz. dále) se musí piloti i jejich pomocníci nacházet na pohotovostní linii.

1.4. Divácká linie

Divácká linie se nachází přibližně 20 metrů od pohotovostní linie. Tato linie nemusí být vyznačena, ale pořadatel turnaje musí dbát na její dodržování.

1.5. Ochranná přilba

Používání ochranné přilby není povinné. Při pohybu v letové zóně je použití přilby doporučeno. O povinnosti ochrannou přilbu používat může rozhodnout pořadatel turnaje, tato skutečnost musí být uvedena v propozicích akce.



2. Turnaj

2.1. Princip souboje

Základem je společný let dvou až pěti pilotů, kteří bojují každý proti každému v souboji. Cílem souboje je vlastním modelem odsekнуть stuhu (cut) vlečenou soupeřovým modelem a zároveň si uchránit stuhu vlastní. Přitom se bodově hodnotí počet odseknutí stuhu, doba letu modelu, dodržování určeného letového prostoru a poškození modelu (kill). Vítězem se stane pilot, který v turnaji získá nejvíce bodů.

2.2. Struktura turnaje

Turnaj tvoří několik základních kol souboje a finále. Doporučena jsou tři kola a finále. Každé kolo zahrnuje společný let dvou až pěti pilotů (výjimečně až sedmi), kteří létají způsobem každý proti každému. Je-li celkový počet pilotů větší než sedm, je kolo ještě rozděleno do tzv. heatů. Kolo je uzavřeno v okamžiku, kdy všichni piloti absolvují právě jeden souboj. V následujících kolech se rozpis pilotů v heatech mění tak, aby se utkalo navzájem co nejvíce pilotů, kteří spolu ještě neletěli v předchozích kolech (ideální je tedy každý s každým). Do finále postupuje pět pilotů s nejvyšším bodovým ziskem ze základních kol. Počet kol a počet pilotů v heatu musí být sdělen pořadatelem při zahájení turnaje.

2.3. Fáze souboje

Souboj sestává z několika fází:

- Příprava
- Stav pohotovosti
- Start
- Letecký souboj
- Přistání

2.3.1. Příprava

Tato fáze slouží pro přípravu pilotů a pilotních rozhodčích k souboji. Během *přípravy* se piloti přesunou na startovní linii, kde si připraví model k letu. Pilotní rozhodčí si vyzvednou pomůcky, přidělenému pilotovi provedou kontrolu kanálu RC soupravy, neporušenost stuhu na modelu a provedou příslušný zápis do letového logu. Délka a začátek přípravné fáze je stanovena hlavním rozhodčím (zpravidla 7 minut).

2.3.2. Stav pohotovosti

Stav pohotovosti následuje bezprostředně po fázi *příprava* a je ohlášen hlavním rozhodčím. Ve stavu pohotovosti se musí všichni piloti a pomocníci nacházet na pohotovostní linii. Všechno příslušenství pilotů a modelů se musí nacházet na pilotní linii a motory modelů nesmí běžet. Stav připravenosti může mít rozdílnou dobu trvání, záleží zcela na hlavním rozhodčím.

2.3.3. Start

Start začíná dlouhým hvizdem hlavního rozhodčího (scramble). Piloti startují ze země, nebo z ruky do prostoru letové zóny kde vyčkávají na signál, který zahájí vlastní *letecký souboj*. Pro odstartování všech modelů je stanovena doba 60 sekund případně méně dle uvážení hlavního rozhodčího (pokud všechny modely odstartují za kratší dobu).

Všichni piloti musí startovat tak aby se navzájem neomezovali a neohrožovali, mohou se dohodnout na pořadí v jakém budou vzlétávat.

Po dobu *startu* je zakázán souboj.

Model musí odstartovat se stuhou plné délky tzn. že pokud při vzletu stuhu ztratí musí přistát a znovu stuhu navázat.

Pokud dojde v průběhu *startu* k odseknutí stuhu cizím modelem bude viník potrestán ztrátou 100 bodů a pilot, který o stuhu přišel musí přistát a znovu odstartovat se stuhou plné délky.

2.3.4. Letecký souboj

Začátek *leteckého souboje* ohlásí hlavní rozhodčí dlouhým hvizdem nebo jiným hlasitým způsobem. Od této chvíle se měří letový čas. Modely, které nestihly vzlétnout v průběhu startu, mohou startovat i nyní, letový čas se jim počítá od okamžiku vzletu. *letecký souboj* je zřetelně ukončen po sedmi minutách hlavním rozhodčím.

2.3.5. Přistání

Po *leteckém souboji* mohou piloti libovolně létat v letové zóně před bezpečnostní linií a přistávat podle vlastního úsudku.

Po přistání letový rozhodčí zkontroluje stav stuhu na modelu a provede zápis do letového logu.

Po přistání všech letounů může začít *příprava* na další souboj.

2.4. Změna letounu

V souboji je možné použít pouze jeden model. Nový model může být použit až v dalším souboji. Model je definován jako hlavní část trupu a křídlo.

3. Pomocníci

Každý pilot může mít pouze jednoho pomocníka. V průběhu souboje se pomocník může zdržovat v blízkosti svého pilota na pilotní linii.

4. Opakovaný start

Během souboje může pilot uskutečnit libovolné množství vzletů s jedním letounem. Během jednoho souboje lze použít pouze jednu pohonnou baterii. Pokud je pilot nucen přistát během souboje a odnést model z letové zóny, musí k tomuto obdržet povolení od hlavního rozhodčího. Hlavní rozhodčí vyhlásí »poplach« takovým způsobem, aby o této situaci byli spraveni všichni piloti. Piloti, kteří mají své modely ve vzduchu, létají tak aby neohrožovali osoby pohybující se v letové zóně. Nový start musí být proveden ze stejného místa jako start první. Časy všech provedených letů během jednoho souboje (heatu) se počítají.

5. Hodnocení

5.1. Start modelu ze země

Za start modelu ze země pilot obdrží prémii 50 bodů.

5.2. Letový čas

Za každé dokončené tři sekundy z prvních šesti minut letu v průběhu *leteckého souboje* obdrží pilot jeden bod. Za každou dokončenou sekundu od šesté minuty do konce letu v průběhu *leteckého souboje* obdrží pilot dva body. Měření letového času je zahájeno se současně se začátkem *leteckého souboje* případně současně se vzletem modelu pokud odstartuje až v průběhu *leteckého souboje*. Do letového času se započítává veškerý čas po který model letí v letové zóně. Měření letového času je ukončeno dotykem se zemí nebo signálem k ukončení *leteckého souboje*. Maximální délka letu je sedm minut.

5.3. Překročení bezpečnostní linie (tzv. safety line)

Za překročení bezpečnostní linie ve vzduchu je považováno, překročí-li model linii celý, při překročení na zemi je určující poloha motoru letounu. U vícemotorového letounu je určující ten motor, kterým došlo k překročení.

Překročení bezpečnostní linie za letu je hlášeno pozorovatelem (signalizátorem), jehož pozice je taková aby dokázal překročení linie co nejpřesněji posoudit. Za každé překročení bezpečnostní linie je pilot napomenut a penalizován ztrátou 200 bodů. Při třetím překročení bezpečnostní linie v rámci jednoho turnaje je pilot diskvalifikován. Pokud je celkový součet dosažených bodů v daném kole záporný, je pilotovi za takové kolo zapsána nula.

5.4. Zachování stuhy

Pilot je odpovědný za start svého modelu se stuhou připojenou k letounu v plné délce. Pilot, který odstartuje bez stuhy, nebo ji během vzletu ztratí, musí neprodleně přistát a opětovně ji navázat. Stuha nebo její část ztracená za letu nebo zamotaná se počítá jako odstříhnutá. Dojde-li k porušení nebo ztrátě stuhy při přistání, je nutné doložit nalezenou stuhu letovému rozhodčímu. Zachování nedotčené vlastní stuhy je ziskem bodů v závislosti na délce letového času. Pokud model přistane se stuhou plné délky (se stuhou, se kterou do *leteckého souboje* poprvé odstartoval) získá za každé 3 sekundy letového času jeden bod.

Úmyslné odstraňování vlastní stuhy z modelu v době letové fáze není dovoleno.

Jako vlastní stuha je míněna ta, se kterou model odstartoval.

Pokud dojde v průběhu *startu* k odstřížení stuhy cizím modelem bude viník potrestán ztrátou 100 bodů a pilot, který o stuhu přišel musí přistát a znovu odstartovat se stuhou plné délky.

5.5. Odstříhnutí stuhy (cut)

Pilot, který v průběhu *leteckého souboje* odstříhne stuhu upevněnou na soupeřovo modelu, získává 100 bodů. Jestliže dojde k seku stuhy zachycené během souboje na protivníkovu modelu, získává také 100 bodů. Jestliže během *leteckého souboje* pilot odstříhne současně (v jeden okamžik) více částí stuhy najednou, nebo zasáhne více stuh vlajících za jedním letounem (zbytky ze soubojů), obdrží body za jedno odstřížení.

Pilot, který v průběhu *startu* svým modelem odstříhl stuhu jinému modelu bude potrestán ztrátou 100 bodů.

5.6. Odstranění zachycené stuhy

V případě, že se odstřížená stuha soupeře zachytí na modelu, může ji uvolnit jakýmkoliv leteckým manévrem nebo přistát a stuhu odstranit. Při opětovném startu ale musí model vzlétnout s připevněnou stuhou plné délky. Za nově navázanou stuhu nelze po ukončení *leteckého souboje* získat body za *zachování stuhy*. Pokud je odstřížená stuha soupeře namotána do motoru (vrtule) může pilot po přistání a jejím odstranění znovu odstartovat s vlastní stuhou ve stavu v jakém přistával. Na oprávněnost přistání za účelem odstranění stuhy z motoru (vrtule) dohlédne rozhodčí. Z motoru musí být stuha odstraněna na pilotní linii.

5.7. Vzdušná kolize, kill

Za vzdušnou kolizi je považován střet dvou a více modelů po němž všechny zúčastněné modely pokračují dále v letu. Vzdušné kolize nejsou bodově ohodnoceny.

Za kill je považován střet dvou a více modelů po němž bezprostředně následuje přistání nebo pád některého ze zúčastněných modelů na zem z důvodu poškození při srážce. Za kill jsou všichni zúčastnění penalizováni srážkou 100 bodů. Při udělování penalizace se nepřihlíží na to kdo kill zavinil.

Sek dosažený při killu není bodově hodnocen.

5.8. Pasivita

Pilot úmyslně se vyhýbající souboji déle než 30 sekund bude poprvé napomenut hlavním rozhodčím. Za každé další napomenutí bude penalizován ztrátou 15 bodů.

5.9. Nerozhodný stav

Jestliže je konečný bodový zisk dvou pilotů shodný rozhoduje vyšší bodový zisk ve finále. Jestliže je i poté bodový zisk stejný rozhodne rytířský souboj pilotů se stejným bodovým ziskem. Vítězí pilot, který dosáhne prvního seku případně vydrží déle ve vzduchu. Souboj trvá do dosažení seku nebo do situace kdy je ve vzduchu pouze jeden model.

5.10. Rekapitulace bodového hodnocení

Hodnocení (pro každé samostatné kolo)	body
Start modelu ze země	+50
Letový čas – za každé dokončené 3s letu v průběhu 1. až 360. sekundy letu	+1
Letový čas – za každou dokončenou 1s letu v průběhu 361. až 420. sekundy letu	+2
Odstřížení stuhy soupeři v <i>leteckém souboji</i>	+100
Odstřížení stuhy soupeři při <i>startu</i>	-100
Zachování vlastní stuhy v souboji bez poškození (dle dosaženého letového času – za každé dokončené 3s letu)	+1
Druhé a další napomenutí za pasivitu	-15
Překročení bezpečnostní linie	-200
Kill	-100
Model neodpovídající pravidlům (v každém kole)	-75

6. Závěrečná ustanovení

6.1. Frekvence

Pilot musí být schopen provozovat vysílač na nejméně dvou frekvencích (kanálech). Pokud kolidují kanály ve finále, měl by změnit kanál pilot s nižším celkovým skóre. Pro změnu kanálu by měl být vyhrazen zvláštní čas, mimo fáze souboje. Piloti jsou zodpovědní volbu kanálu. Hlavní rozhodčí může před každým jednotlivým soubojem vyžadovat provedení kontroly použitých kanálů.

6.2. Předčasné ukončení turnaje

Nastane-li situace, kdy se stanou povětrnostní nebo jiné podmínky během turnaje nevyhovující, vyzve ředitel turnaje piloty k rozhodnutí, zda turnaj přerušit, pokračovat či nikoliv a jakým způsobem by měly být zaznamenány výsledky turnaje.

6.3. Protest

Domnívá-li se pilot přihlášený do turnaje, že došlo k porušení pravidel turnaje nebo k jiné nespravedlnosti, může podat do rukou ředitele turnaje protest. Podání protestu by mělo proběhnout neprodleně po zjištění dané skutečnosti, avšak nejpozději do 30 minut po zveřejnění předběžných výsledků.

Protest je třeba formulovat písemně a podložit kaucí 200Kč. Ředitel turnaje je povinen svolat jury a nejpozději do zahájení nového kola nebo vyhlášení konečných výsledků rozhodnout o oprávněnosti protestu. Pokud je protest uznán jako oprávněný, bude kauce vrácena. V opačném případě propadá organizátorovi akce.

6.4. Propozice

Pro oficiální turnaj musí být vydány propozice, ve kterých musí být definováno: datum, čas a místo konání akce, kdo je organizátorem akce, kontakt na ředitele akce a podmínky účasti na akci. Vhodné jsou i doplňující údaje jako výše startovního, výše kauce, upřesnění pravidel, časový rozvrh, apod.

IV. ORGANIZACE TURNAJE

Pro hladký, bezproblémový a bezpečný průběh turnaje je třeba, aby organizátor akce jmenoval osoby do řídicích a kontrolních funkcí. Je přitom možné, aby byly některé funkce obsazeny aktivním účastníkem turnaje, případně sloučeny a vykonávány jednou osobou za předpokladu, že nebude snížena schopnost plnit stanovené úkoly.

7. Ředitel akce

Ředitel akce zastupuje organizátora akce, je odpovědný za vytýčení jednotlivých linií a za celkovou organizaci a bezpečnost turnaje. Odpovídá za to, že se návštěvníci turnaje zdržují za diváckou linií. Přijímá protesty, svolává jury k řešení sportovních problémů a vydává příslušná rozhodnutí. V otázkách bezpečnosti mají jeho rozhodnutí přednost před stanoviskem hlavního rozhodčího nebo jury. Jestliže shledá chování pilota za nebezpečné, má právo jej vyloučit z turnaje.

8. Hlavní rozhodčí

Hlavní rozhodčí je odpovědný za časování všech fází turnaje. Vydává rozpis pilotů do kol a heatů, kontroluje kolize frekvencí v době trvání turnaje. Organizuje činnost letových rozhodčích a zabezpečuje výpočty výsledků. Je také odpovědný za dodržování pravidel soubojů a za kontrolu modelů, zda vyhovují pravidlům. Odpovídá za sledování letících modelů, zda se nacházejí za bezpečnostní linií. K této činnosti může pověřit pomocníka – signalizátora na bezpečnostní linii. Rozhoduje o přidělování trestných bodů.

9. Pilotní rozhodčí

Pilotní rozhodčí před letem kontroluje přidělenému pilotovi použitou frekvenci RC soupravy a délku stuhu. Při *leteckém souboji* měří letový čas, zaznamenává odstřížení stuh soupeřům, překročení bezpečnostní linie a zaznamenává body do letového logu. Po souboji kontroluje pilotovu stuhu. Jako pilotní rozhodčí mohou být použiti i pomocníci pilotů nebo piloti, kteří právě nestartují. Využití pilotů nebo jejich pomocníků jako pilotních rozhodčích je třeba oznámit při zahájení turnaje.

10. Signalizátor na bezpečnostní linii

Zpravidla pomocník hlavního rozhodčího, jehož úkolem je sledování, zda se letící modely nacházejí v *letové zóně* za bezpečnostní linií. V případě překročení bezpečnostní linie signalizuje domluveným způsobem její narušení (např. zvednutým praporkem a voláním „**SAFETY!**“).

11. Jury

Sportovní jury je jmenovaný nebo volený orgán složený z účastníků turnaje, který je svoláván ředitelem akce při řešení sporných otázek a protestů. Jury má právo rozhodnout o protestu. Počet členů a způsob obsazení jury řeší zpravidla propozice akce. Jména členů jury musí být zveřejněna při zahájení turnaje. Jury musí být svolána vždy při řešení protestu nebo když o to požádá alespoň jedna třetina pilotů.

12. Úklid po turnaji

Po ukončení turnaje je organizátor odpovědný za uvedení dějiště soubojů do původního stavu. Použité stuhu, které jsou z přírodního materiálu (papír) a zbytky EPP po haváriích modelů je třeba shromáždit a ekologicky zlikvidovat. S vysloužilými a poškozenými akumulátory (Li-Ion, Li-Pol, NiCd, NiMH), suchými články a vyřazenou elektronikou je jejich vlastník povinen nakládat jako s nebezpečným odpadem a likvidovat je dle doporučení výrobce.

Zpracoval PAD & Soptík 20.1. 2008

Upravil PAD 30.12. 2008

Výklad a důvod pro výše uvedené znění pravidel:

Cílem organizátorů této kategorie je pořádat setkání modelářů s jejich soubojovými modely, která by se nesla především v přátelském duchu při zábavném polétání s pohlednými modely letadel první světové války.

Úprava náběžné hrany:

Provedení náběžné hrany tak jak je v pravidlech popsáno má jednoduchý cíl – dosáhnout stavu kdy jsou náběžné hrany všech modelů účastníků se souboují stejné, hladké. Na neupravených hranách křídel zhotovených z EPP často dochází k drobným poškozením. Tato poškození většinou usnadňují zachycení stuhu soupeře a její odtržení. Také při opravách (doplňování chybějících částí náběžných hran novým materiálem) dochází ke zpevnování náběžné hrany lepidlem a následně k jejímu zdrsňování (především při použití vteřinového lepidla na opravy), které lze považovat za *zařízení nebo opatření usnadňující odseknutí stuhu*. Přelepením i takto upravené či opravené náběžné hrany textilní páskou zůstane zachována její podoba a povrch na všech modelech stejná.

Body za letový čas:

Oproti první soutěžní sezóně 2008 byl upraven způsob zisku bodů za letový čas. Cílem pravidel je dosáhnout stavu kdy co nejvíce soutěžních strojů létá po celou dobu soutěžního kola a do jisté míry eliminovat razantní a rychlý let některých soutěžících na začátku soutěžního letu, který je vzhledem k dané maximální kapacitě pohonné baterie často na úkor celkové délky letu.

Zisk bodů za letový čas se odvíjí od délky letu soutěžícího v každém kole. Prvních šest minut letu je hodnoceno ziskem jednoho bodu za každé odlétnuté 3s. Pokud soutěžící letí i po těchto šesti minutách je jeho let oceněn ziskem dvou bodů za každou odlétnutou 1s. V praxi tak lze získat za odlétaný čas tzn. 7min (420s) až 240 bodů, $6\text{min} \times 60\text{s} / 3 = 120\text{b}$ za prvních šest minut letu a $1\text{min} \times 60\text{s} \times 2 = 120\text{b}$ za poslední minutu letu. Je zřejmé že i za méně razantní let (nikoli však pasivní) lze získat značné množství bodů.