국제항공연맹 스포츠 규정 (FAI Sporting Code)

섹션 4 - 에어로모델링
볼륨 F3
래디오 컨트롤 소어링
모형 항공기
2016 에디션
2016년 1월 1일 발효
p.28 - p.35
번역: 김영진 bctps@hanmail.net 2016.4.20.

5.7. 클래스 F3K - 핸드 론치 글라이더 (HAND LAUNCH GLIDERS)

5.7.1. 일반 (General)

이 이벤트는 RC 글라이더를 반드시 손으로 이륙(hand-launched)시켜야 하고 특정 태스크를 완수해야 하는 멀티태스킹 경기이다. 원칙적으로 경기는 최소한 다섯 라운드로 구성된다. 운영자(organizer)는 경기 시작 전에 더 많은 라운드를 고지할 수 있다. 일정한 경우 (예컨대 나쁜 기상 조건) 배심단(jury)은 당초 고지한 것보다 적은 라운드를 비행할 것을 결정할 수 있다. 이러한 경우에, 라운드의 숫자는 다섯 라운드보다 적을 수 있으며 모든 라운드는 마지막 결과로서 간주되어야 한다.

5.7.1.1. 시간계측원 (Timekeepers)

운영자는 항상 최대한의 동시 비행이 허용될 수 있도록, 잘 훈련된 충분한 숫자의 공식 시간계측원을 제공해야만 한다. 공식 시간계측원이 어떤 방식으로도 선수나 그의 보조자(helper)를 돕는 것은 허용되지 않는다. 선수나 그의 보조자는 경기 시간 동안에 자기들의 결과를 볼 수 있는 자격이 있다.

공식 시간계측원은 비행을 관측하기 위하여 출발 구역과 착륙 구역의 내부 또는 외부에 어느 곳이나 위치할 수 있다. 이들은 항상 자신들이 파일럿이나 모델을 방해하지 않는지 반드시 확실히 해야 한다.

5.7.1.2. 보조자 (Helper)

각 선수는 한 명의 보조자가 허용되는데, 그는 출발 구역과 착륙 구역의 바깥에 착륙한 기체를 회수하는 경우를 제외하고는 비행에 물리적으로 관여될 수 없다. 보조자는 선수의 경기 시간 동안 그를 돕는 것이 허용되는 유일한 사람이다.

경기 시간이 종료되면 선수와 시간계측원은 반드시 그 라운드의 결과에 서명해야 한다. 만약 결과에 선수 서명이 없으면, 그 라운드의 스코어는 0 점이 된다.

5.7.1.3. 조종기 보관소 (Transmitter Pound)

운영자는 볼륨 ABR 섹션 4B, B11.2 - B.11.6. 를 참고하여 조종기 보관소의 필요성을 고려해야 한다.

5.7.2. 모델 글라이더의 정의 (Definition of model glider)

5.7.2.1. 사양 (Specifications)

모델 글러이더는 다음의 제한을 가지는 글라이더이다:

윙스팬 최대 1500mm

무게 최대 600g

노우즈(nose) 반경은 반드시 모든 방향에서 최소 5mm이다. (측정 방법은 F3B 노우즈 정의를 보라)

모델 글라이더는 반드시 손으로 이륙시켜야 하며 무제한의 타면에 작동하는 무선 장치로 조종되어어야 한다.

자이로와 고도계를 내장한 모델 글라이더는 허용되지 않는다.

모델 글라이더의 좀더 나은 그립(grip)을 위해 구멍이나 펙(peg) 또는 보강재를 장착할 수 있다. 펙은 반드시 강하고 모델 글라이더의 필수 부분이어야 하며, 연장가능하거나 수납가능하여서는 안된다. 이륙 중 또는 이륙 후 모델 글라이더의 일부분으로 남아있지 않는 장치는 허용되지 않는다.

5.7.2.2. 모델 글라이더의 일부분 상실 (Losing a part of the model glider)

만약 비행 중 모델 글라이더가 일부분을 상실하면 그 비행은 0 점이 된다. 만약 모델 글라이더가 공중 충돌의 결과 또는 착륙(모델 글라이더가 지면, 어떤 물체 또는 사람에 처음 접촉한 이후를 의미함) 중에 일부분을 상실하게 되면, 그 비행은 유효하다.

계속됨/ ...

5.7.2.3. 모델 글라이더의 교체 (Change of model glider)

각 선수는 경기에서 다섯 대의 모델 글라이더를 사용할 수 있다. 이 다섯 대의 모델 글라이더 사이에 부품을 교체하는 것은 허용된다. 선수는 언제든지 모델 글라이더를 교체할 수 있는데 그것은 사양에 부합하고 지정된 주파수로 작동되어야 한다. 운영자는 다섯 대의 모델 글라이더와 각 모델 글라이더의 상호교체가능한 모든 부품에 표식을 하여야 한다.

각 선수는 경기 시간 중 어느 때라도 출발 및 착륙 구역 내에서 오직 한 대의 모델 글라이더만을 소지할 수 있다. 경기 시간 시작시에 예비 모델 구역 또는 출발 및 착륙 구역 안에 있는 모델 글라이더만이 경기 시간 동안 사용될 수 있다. 모델 글라이더를 교체하기 위해서는, '기존'의 것은 반드시 '새로운' 것이 불출되기 전에 있었던 예비 모델 구역내의 같은 위치에 놓여져야 한다.

5.7.2.4. 모델 글라이더의 회수 (Retrieving of model glider)

만약 선수가 준비 및 경기 시간 중 모델 글라이더를 출발 및 착륙 구역 바깥에 착륙시키면, 선수나 그의 보조자에 의하여 출발 및 착륙 구역 안으로 회수되어야 한다. 다른 사람은 모델 글라이더를 회수할 수 없다. 같은 팀 멤버에 의한 모델 글라이더의 규정위반 회수는 벌칙으로 그 라운드에서 실격처리된다. 만약 선수나 그의 보조자가 아닌 사람 (관중 등)이 우연히 선수의 모델을 움직이거나 회수하게 되면, 선수는 새로운 경기 시간을 가질 자격이 있다.

모델 회수 중, 출발 및 착륙 구역으로 비행하여 돌아오는 것은 허용되지 않는다. 이 경우에 출발 및 착륙 구역 외부에서의 론칭(launching, 이륙)은 벌점 100점이 부과되고 최종 스코어에서 감해진다.

5.7.2.5. 무선 주파수 (Radio frequencies)

스프레드 스펙트럼(Spread Spectrum) 테크놀로지 조종기를 사용하지 않는 각 선수는 반드시 자신의 모델 글라이더가 작동할 수 있는 최소한 두 개의 주파수를 제공해야 하고, 운영자는 완전한 경기의 진행을 위하여 이러한 주파수의 어느 것이라도 지정할 수 있다. 운영자는 이벤트 중에 선수에게 지정된 주파수를 바꿀 수 없다. 운영자는 오직 별도의 플라이오프(fly-off, 동점깨기)나 완전한 플라

이오프 진행을 위하여서만 선수에게 주파수를 재지정할 수 있다.

5.7.2.6. 밸러스트 (Ballast, 무게추)

섹션 4b(모델 비행기의 제작)의 B3.1 절은 클래스 F3K에는 적용되지 않는다. 어떤 밸러스트라도 반드시 모델 글라이더의 내부에 있어야 하고 반드시 안전하게 고정되어 있어야 한다.

5.7.3. 비행 구역의 정의 (Definition of the flying field)

비행 구역은 합리적으로 평평하고 여러 대의 모델 글라이더가 동시에 비행할 수 있을 정도로 충분히 넓어야 한다. 주된 상승 원동력은 슬롭 상승풍이 아니어야 한다.

5.7.3.2. 출발 및 착륙 구역 (Start and landing field)

운영자는 경기 시작 전에 반드시 출발 및 착륙 구역을 정해야 한다. 출발 및 착륙 구역 내에서 각 선수는 반드시 론칭과 착륙을 수행하기 위하여 출발 방향에서 각 사람에 대하여 최소 30미터의, 적당한 공간을 가져야 한다. 운영자는 선수당 약 900 제곱미터(30m x 30m 사각형)를 고려해야 한다.

출발 및 착륙 구역을 정하는 경계선은 출발 및 착륙 구역의 일부이다.

선수들은 모델 글라이더를 날리는 동안에 출발 및 착륙 구역을 벗어날 수 있다. 모델 글라이더의 출발을 위하여 그리고 유효한 랜딩(5.7.6.2. 참조)을 달성하기 위하여서는 선수는 반드시 출발 및 착륙 구역 내에 있어야 한다.

예비 모델의 보관 및 교체 구역은 반드시 출발 및 착륙 구역의 외부에 2미터 이내에 정해져야 한다. 각 구역의 그룹내 각 선수에게 반드시 약 4 제곱미터가 사용가능해야 한다.

계속/...

5.7.4. 안전 (Safety)

5.7.4.1. 사람과의 접촉 (Contact with a person)

최고 수준의 안전을 보장하기 위하여, 출발 및 착륙 구역의 내부 또는 외부에서 론칭하거나 비행 중인 모델 글라이더와 사람(그 선수는 제외) 간의 어떠한 접촉도 피해야 한다. 이것은 글라이더가 비행하는 동안에 또는 착륙과 론칭 사이 선수가 글라이더를 다루는 동안에 발생하는 접촉을 포함한다.

만약 그러한 접촉이 준비 시간이나 경기 시간 또는 랜딩 윈도우(landing window, 착륙 개방시간) 동안에 출발 및 착륙 구역에서 발생하면, 선수는 5.7.4.3. 항에 따라 페널티를 받는다. 게다가, 만약 준비 시간 또는 경기 시간 동안 모델 글라이더가 론칭하다가 접촉이 발생하면, 이것은 전체 라운드에 대하여 0 점이 주어지는 결과로 귀결된다.

5.7.4.2. 공중 충돌 (Mid air collision)

두 대 이상의 모델 글라이더가 공중 충돌한 경우, 선수들에게 재비행이 주어지는 것도 아니며 페널티가 부과되지도 않는다.

5.7.4.3. 안전 구역 (Safety area)

운영자는, 사람과 물건을 보호하기 위하여 출발 및 착륙 구역 바깥에 안전 구역을 정할 수 있다. 운

영자는 안전 구역이 잘 정해졌는지, 명확히 표시가 되었는지 반드시 확실히 하여야 하며, 지속적으로 감시해야 한다.

모델 글라이더의 접촉:

i) 지정된 안전구역 내에서 지면을 포함한 물체와 접촉하면 그 선수의 최종 스코어에서 100 점을 감한다.

ii) 비행 중에 지정된 안전구역 내에서 사람과 접촉(당해 파일럿은 제외)하면 그 선수의 최종 스코어에서 300 점을 감한다.

iii) 비행 중에 지정된 안전 구역 바깥에서 사람과 접촉(당해 파일럿은 제외)하면 그 선수의 최종 스코어에서 100 점을 감한다.

각 비행 시도는 오직 하나의 페널티만을 발생시킨다. 만약 동일한 비행 시도를 하는 중에 여러 개의 안전 위반이 발생하면 오직 가장 큰 페널티만 적용된다. 예를 들면, 동일한 비행 시도 중에 선수의 모델이 안전 구역 내에서 사람과 물체에 접촉한다면, 300 점의 페널티가 부과된다.

위 모든 경우에 있어서, 만약 그 위반이 공중 충돌의 결과로 발생한다면, 5.7.4.2.에 따라서, 어떠한 페널티도 부과되지 않는다.

페널티는 그 위반이 발생한 라운드의 스코어 시트에 표기되어야 한다.

5.7.4.4. 금지 공역 (Forbidden airspace)

운영자는 금지 공역을 정할 수 있으며, 그 안에서는 어떤 고도로도 비행이 엄격히 금지된다. 만약 선수가 그러한 금지 공역 안에서 자신의 모델 글라이더를 비행한다면, 선수에게 주의(notification)가 고지된다. 그 선수는 즉시 그리고 최단 거리로 금지 공역 밖으로 빠져나와야 한다. 만약 이러한 방식을 따르지 않는다면 그 비행은 0 점 처리된다.

만약 그러한 제약으로부터 자유로운 경기 장소가 가능한 구역을 찾을 수 없다면 메이저 이벤트를 위하여 금지 공역의 선언은 오직 최후의 수단으로 사용되어야 한다.

5.7.5. 기상 조건 (Weather conditions)

F3K 경기를 위한 최대 풍속은 8 m/s 이다. 출발 및 착륙 구역의 지상 2 m에서 측정된 풍속이 최소한 1 분 이상 8 m/s 를 초과하면 경기 감독관(contest director) 또는 배심단(jury)에 의하여 경기를 중단하거나 출발을 연기해야 한다. 비가 오는 경우, 경기 감독관은 반드시 즉시 경기를 중지해야 한다. 비가 그치면, 비행 중이던 그룹은 재비행을 부여받고 경기를 재개한다.

5.7.6. 착륙의 정의 (Definition of landing)

5.7.6.1. 착륙 (Landing)

모델 글라이더는 다음의 경우 착륙한 것으로 간주된다 (그리고 그에따라 비행이 종료된다):

(a) 모델 글라이더가 어디에서든지 정지된 경우.

(b) 선수가 손이나 몸의 어느 부분으로 비행 중인 모델 글라이더를 최초로 접촉한 경우.

5.7.6.2. 유효한 착륙 (Valid landing)

착륙은 다음의 경우 유효한 것으로 간주된다:

(a) 정지한 모델 글라이더의 최소한 한 부분이 출발 및 착륙 구역에 접촉하거나 또는 직접적으로 위에서 보았을 때 출발 및 착륙 구역과 겹쳐지는 경우 (이 규정은 착륙 구역의 경계를 표시하는 테이프와 같이 출발 및 착륙 구역 내부에 기초한 물체를 포함한다).

(b) 선수가 두 발을 출발 및 착륙 구역 내부에 딛고 서있는 동안, 비행 중인 기체를 처음으로 접촉한 경우.

5.7.7. 비행 시간 (Flight time)

비행 시간은 모델 글라이더가 선수의 손을 떠난 순간으로부터 모델 글라이더가 5.7.6.에 정해진대로 착륙하거나 또는 경기 시간이 종료될 때까지 측정한다.

비행 시간은 온전한 초(full seconds)로 측정한다. 올림은 적용되지 않는다.

비행 시간은 다음의 경우 공식적인 것이다:

론칭이 출발 및 착륙 구역 내부에서 이뤄졌고 착륙이 5.7.6. 에 따라 유효하며 론칭이 태스크의 경기 시간 내에 이루어진 경우.

이것은 경기 시간 시작 전에 기체가 론칭되었다면 그 비행은 0 점을 받게된다는 의미이다.

최대치 또는 목표 비행 시간이 특정된 태스크에 있어서, 비행 시간은 오직 그 최대치 또는 목표 비행 시간만이 점수로 올라간다.

5.7.8. 로컬 룰 (Local rules)

로컬 룰은 오직 지역의 비행 구역 내 안전 이슈의 경우에만 사용되며, 태스크를 변경하기 위한 것은 아니다.

5.7.9. 라운드의 정의 (Definition of a round)

5.7.9.1. 그룹과 라운드 스코어 (Groups and round scores)

경기는 라운드로 운영된다. 각 라운드에서 선수는 가능한한 적은 그룹으로 정렬시킨다. 그룹은 반드시 최소한 선수 5 명으로 구성된다. 그룹의 구성은 각 라운드마다 다르게 되어야 한다.

결과는 그룹의 최고 득점을 1000점으로 하는 것을 기초로, 각 그룹 내에서 표준화된다. 태스크의 결과는 초로 측정되고 5.7.7.에 따라 온전한 초로 버림을 한다. 그룹 내에서 표준화된 스코어는 다음 공식을 사용하여 계산한다:

표준화 점수 = 선수의 스코어 / 최고 선수의 스코어 X 1000

표준화된 점수는 자연수로 올림한다.

5.7.9.2. 경기 시간 (Working time)

선수에게 할당된 경기 시간은 태스크 리스트에서 정해진다. 경기 시간의 시작과 종료는 반드시 구별되는 음향 신호(acoustic signal)로 알려야 한다. 음향 신호가 들릴 수 있는 첫 순간으로 경기 시간의 시작과 끝을 정한다.

5.7.9.3. 랜딩 윈도우 (Landing window, 착륙 개방시간)

최대 비행 시간을 넘기거나 경기 시간이 종료된 이후의 비행에 대하여 포인트를 감점하지는 않는다.

태스크 C (All up)를 제외한 모든 태스크에 대하여, 경기 시간이 종료되면 30 초의 랜딩 윈도우가 시작된다. 아직 비행 중인 모든 모델 글라이더는 반드시 랜딩 윈도우가 끝나기 전에 착륙해야 한다. 만약 모델 글라이더가 그 이후 착륙하면, 그 비행은 0 점이 된다.

태스크 C (All up)에 대하여, 각 비행 시도의 랜딩 윈도우는 3 초의 론치 윈도우를 표시하는 음향 신호가 시작된 후 3:03 에 시작되고 3:33 에 끝난다. 만약 모델 글라이더가 랜딩 윈도우가 끝난 다음 착륙하면, 그 비행은 0 점이 된다. 만약 이것이 태스크 C의 두 번의 비행 시도 중간에 발생하고,

모델 글라이더가 다음 비행 시도 전의 특별한 60초 준비 시간 동안 비행 중이라면, 다음 비행 시도는 5.7.11.3. 에 따라 역시 0 점이 된다. 만약 이것이 태스크 C의 마지막 비행 시도 후에 발생한다면, 선수는 5.7.9.4. 에 따라 벌점 100 점이 부과된다.
운영자는 랜딩 윈도우의 마지막 10 초는 카운트 다운으로 알려야 한다.

5.7.9.4. 준비 시간 (Preparation time)

각 라운드에 대하여, 선수는 최소한 5 분의 준비시간을 갖는다. 이 준비 시간은 시간 절약을 위해, 앞선 그룹의 경기 시간이 끝나기 3 분 전 (또는 태스크 C (All up) 에서는 앞선 그룹의 마지막 비행 시도가 시작될 때)에 시작되는 것이 이상적이다.
준비 시간이 시작될 때, 운영자는 반드시 다음 그룹에서 비행하는 선수의 출발 번호와/또는 이름을 호명해야 한다.
태스크 C (All up)의 각 비행 시도 전에 비행이 허용되지 않을 때는 60 초의 추가적인 준비시간이 주어져야 한다 (5.7.11.3.의 태스크 C 설명 참조).

5.7.9.5. 시험 비행 시간 (Flight testing time)

앞선 그룹의 모든 모델 글라이더가 착륙한 후, 다음 그룹에서 비행하는 선수는 최소한 1 분의 시험 비행 시간을 가지며, 이는 준비 시간의 일부분이 된다. 이 시험 비행 시간 동안 선수는 출발 및 착륙 구역에서 시험 비행을 수행할 것이 허락된다.
각 선수는 시간 내에 테스트 비행을 마치도록 확실히 하여야 하며 그룹의 경기 시간이 시작될 때 출발 준비를 한다. 경기 시간이 시작되기 전 마지막 5 초는 운영자가 알려야 한다.
선수가 그 배정된 그룹의 시험 비행 시간이나 경기 시간 또는 랜딩 윈도우 이외에 출발하거나 비행을 하면 벌점 100 점이 부과된다.
선수는 조종기 보관 전과 당일 마지막 경기 시간 후에 테스트 비행을 할 수 있다.

5.7.9.6. 재비행 (Re-Flights)

선수는 만약 운영자의 과실로 인하여 자신의 시도가 제대로 수행되지 못했다면 새로운 경기 시간을 부여받게 된다.
새로운 경기 시간은 다음 우선 순위에 따라 부여된다.

a) 다음 그룹에서;
b) 이것이 가능하지 않으면, 최소 4 명의 재비행자(re-flyers)로 구성된 새로운 그룹에서. 재비행자의 새로운 그룹은 무작위 제비뽑기로 선택된 다른 선수들로 채워진다. 만약 주파수 또는 제비뽑기한 선수의 팀 소속이 적당하지 않거나 선수가 비행하지 않는다면, 제비뽑기는 반복된다.
c) 이것 역시 불가능하면, 진행되는 라운드가 종료될 때 그의 본래 그룹과 함께.

위 b) 와 c) 에서 새로운 시도(new attempt)가 부여된 선수 (re-flyers)를 제외하고는, 본래 비행과 재비행의 두 결과 중 더 좋은 것이 공식 스코어가 된다. 재비행자(re-flyers)는 재비행의 결과가 공식 스코어가 된다. 이 그룹에서 새로운 시도가 부여되지 않은 선수는 운영자 과실의 경우에 또다른 경기시간을 부여받을 수 없다.

5.7.10. 점수 산정 (Scoring)

각 선수는 반드시 유효한 최종 스코어를 얻기 위하여 최소한 3 라운드를 완수하여 비행하여야 한다.

5.7.10.1. 최종 스코어 (Final score)

최종 스코어는 라운드의 표준화된 점수들의 합계에서 벌점을 뺀 것이다.

만약 5 라운드 이상 비행하였다면 최하 스코어는 버릴 수 있다.

벌점은 반드시 그것이 부과된 라운드를 표시하여 결과 리스트에서 보여져야 한다. 벌점은 그 반칙이 일어난 라운드의 점수가 버려지는 경우에도 그대로 남는다.

5.7.10.2. 동점의 해결 (Resolution of a tie)

동점의 경우에, 버려진 최고 점수로 랭킹을 정한다. 만약 그래도 동점이 존재한다면, 랭킹을 정하기 위해 관련 선수에 대하여 별도의 플라이오프(fly-off, 순위결정비행)가 치뤄진다. 이 경우 경기 감독관 (contest director)은 동점자 순위결정 비행을 위하여 치뤄질 태스크 한 개를 정한다.

계속/...

5.7.10.3. 플라이오프 (Fly-off, 순위결정비행)

운영자는 이벤트의 시작에 앞서 플라이오프를 고지할 수 있다. 월드 챔피언십과 컨티넨탈 챔피언십의 경우, 성인부(seniors)에 대해 플라이오프는 의무적이다. 플라이오프는 최소 3 라운드에서 최대 6 라운드로 구성되어야 한다. 만약 3 라운드 미만이 완료될 수 있다면, 기존 라운드의 결과로 최종 랭킹을 정한다.

청소년(junior) 플라이오프는 최대 선수 숫자가 성인부 플라이오프의 3분의 2가 되도록 치뤄질 수 있다. 별도의 청소년 플라이오프는 의무사항이 아니다.

만약 플라이오프가 치뤄지면, 기존 라운드 점수 (벌점 포함)는 고려되지 않는다.

5.7.11. 태스크의 정의 (Definition of tasks)

그날 비행할 태스크를 포함하여 세부 사항은 운영자에 의하여 경기 시작 전에 반드시 알려져야 한다. 기상 조건과 선수 숫자에 따라, 태스크와 그와 관련된 경기 시간은 태스크 설명에 정해진대로 운영자의 결정으로 축소될 수 있다.

5.7.11.1. 태스크 A (Last flight; 마지막 비행)

각 선수는 횟수 제한 없이 비행한다. 그러나 오직 마지막 비행만이 최종 결과를 결정하는데 고려된다. 최대 비행 시간은 300 초로 제한된다. 모델 글라이더의 이어서 론칭하면 직전 시간은 무효로 된다.

경기 시간: 7분 또는 10분

5.7.11.2. 태스크 B (Next to last and last flight; 마지막 두 번의 비행)

각 선수는 횟수 제한 없이 비행한다. 그러나 오직 마지막과 그 직전 비행만이 점수화된다.

경기 시간 10분에 대하여 비행 당 최대 시간은 240 초이다. 만약 선수 숫자가 많으면, 경기 시간은 7분이고 최대 비행 시간은 180 초로 축소할 수 있다.

예시:	첫 번째 비행	65 초
	두 번째 비행	45 초
	세 번째 비행	55 초
	네 번째 비행	85 초

전체 스코어: 55 초 + 85 초 = 140 초

5.7.11.3. 태스크 C (All up, last down; 동시 이륙, 마지막 착륙)

그룹의 모든 선수는 반드시 음향 신호의 3 초 이내에 자신의 모델 글라이더를 동시에 론칭해야 한다. 최대 측정 비행 시간은 180 초이다.

공식 시간계측원은 음향 신호의 시작이 아니라 모델 글라이더의 분리시로부터 5.7.6. 과 5.7.7. 에 따라 선수의 개별 비행 시간을 측정한다. 음향 신호의 시작 전 또는 3초 경과 후에 론칭하면 그 비행은 0 점 처리된다.

론칭의 숫자 (3 에서 5)는 반드시 운영자가 경기 시작 전에 고지하여야 한다.

각 시도의 중간에 준비시간은 랜딩 윈도우 종료 후 60초까지로 제한된다. 이 시간 동안 선수는 테스트 비행을 할 수 없다.

각 선수의 모든 시도에 대한 비행 시간은 모두 합산되며 이 태스크를 위한 최종 스코어를 계산하기 위하여 표준화된다.

경기 시간은 불필요하다.

3회 비행의 예시:

선수 A: 45 초 + 50 초 + 35 초 = 130 초 = 812.50 포인트
선수 B: 50 초 + 50 초 + 60 초 = 160 초 = 1000.00 포인트
선수 C: 30 초 + 80 초 + 40 초 = 150 초 = 937.50 포인트

계속/...

5.7.11.4. 태스크 D (Increasing time by 15 seconds; 15초씩 시간 증가)

각 선수는 각 목표 비행 시간에 대하여 횟수 제한 없이 비행을 한다. 각 선수는 반드시 최초 비행을 30 초 이상으로 완료하도록 노력해야만 한다. 일단 이것이 달성되면, 각 다음 목표 비행 시간은 반드시 15 초씩 증가해야만 한다. 그래서 비행 시간은 다음과 같거나 많아야 한다: 30 초; 45 초; 60 초; 75 초; 90 초; 105 초; 120 초. 최장 목표 비행 시간은 120 초이다. 달성된 모든 목표 비행 시간은 스코어에 반영된다.

경기 시간은 10 분이다.

예시:	첫 번째 비행	32 초	30 초의 목표 시간이 달성됨; 비행 점수는 30 점. 다음 목표 비행은 45 초.
	두 번째 비행	38 초	45 초 미달성, 0 점.
	세 번째 비행	42 초	45 초 미달성, 0 점.
	네 번째 비행	47 초	45 초의 목표 시간 달성됨; 비행 점수는 45 점. 부분 점수: 30 + 45 점. 다음 목표 비행은 60 초.
	다섯번째 비행	81 초	60 초의 목표 시간 달성됨; 비행 점수는 60 점.

다음 목표 비행은 75 초가 되어야 하지만 남은 경기 시간은 겨우 65 초이다. 그러므로 다음 목표 비행은 이뤄질 수 없다.

이 태스크의 총 점수: 30 + 45 + 60 = 135 점

5.7.11.5. 태스크 E (Poker - variable target time; 포커 - 다양한 목표 시간)

각 선수는 비행 횟수 제한없이 5 개의 목표 시간을 달성하거나 넘겨야 한다. 새로운 목표의 첫 론칭 전에, 각 선수는 공식 시간계측원에게 목표 시간을 고지한다. 그는 이 시간에 도달하거나 넘기기 위해 횟수 제한 없이 론칭할 수 있다.

만약 목표에 도달하거나 넘기는 경우, 목표 시간은 점수화된다. 선수는 론칭 하는 도중 모델 글라이더를 릴리즈(손에서 놓는 것)하기 전에 다음 목표 시간을 고지할 수 있다. 다음 목표 시간은 더 짧거나, 같거나 또는 더 길 수도 있다.

만약 목표 시간이 도달되지 않는다면, 고지된 목표 비행 시간을 바꿀 수 없다. 선수는 경기 시간 종료시까지 고지된 목표 시간에 도달하기 위해 노력할 수 있다. 경기 시간 종료시까지, 선수는 반드시 분 과/또는 초로 특정된 실제 시간(real time)을 고지해야 한다. 단지 "경기 시간이 끝날 때까지"라고 외치는 것은 허용되지 않는다.

목표 시간은 경기의 공식 언어로 또는 이를 대신하여 숫자로 적어서(예, 2:38) 선수의 보조자가 반드시 시간계측원에게 명확히 고지해야 한다.

목표 시간이 달성된 목표(1 - 5)가 점수화된다. 달성된 목표 시간은 모두 합산된다.

이 태스크는 오직 운영자가 충분한 숫자의 공식 시간계측원을 제공하여, 라운드의 각 선수가 한 명의 공식 시간계측원을 동반하는 경우에만 경기 프로그램에 포함될 수 있다.

경기 시간은 10 분이다.

예시:	고지된 시간	비행 시간	점수화된 시간
	45 초	첫 번째 비행 46 초	45 초
	50 초	첫 번째 비행 48 초	0 초
		두 번째 비행 52 초	50 초
	47 초	첫 번째 비행 49 초	47 초
	60 초	첫 번째 비행 57 초	0 초
		두 번째 비행 63 초	60 초
	60 초	첫 번째 비행 65 초	60 초

총 점수는 262 초

5.7.11.6. 태스크 F (3 out of 6; 6번 중의 3번)

경기 시간 동안, 선수는 자신의 모델 글라이더를 최대 6 번 론칭할 수 있다. 유효한 최대 단일 비행 시간은 180 초이다. 각 비행당 180 초를 최대치로 하여 기록이 좋은 3 번의 비행을 합산하여 최종 스코어가 된다.

경기 시간은 10 분이다.

5.7.11.7. 태스크 G (Five longest flights; 기록이 좋은 다섯 번의 비행)

각 선수는 횟수 제한 없이 비행한다. 오직 기록이 좋은 5 번의 비행이 합산된다. 유효한 최대 단일 비행 시간은 120 초이다.

경기 시간은 10 분이다.

5.7.11.8. 태스크 H (One, two, three and four minute target flight times, any order; 1, 2, 3, 4 분 목표 비행 시간, 순서무관)

경기 시간 동안, 각 선수는 횟수 제한없이 비행한다. 그는 각 서로 다른 목표 비행 시간을 갖는 4 번의 비행을 달성해야 한다.

목표 비행 시간은 순서에 관계없이 60, 120, 180 그리고 240 초이다. 그러므로 경기 시간에서 기록이 좋은 네 번의 비행이 각 목표 비행 시간에 배정된다. 즉 첫 번째로 좋은 비행은 240 초의 목표 비행시간에 배정되고, 두 번째로 좋은 비행은 180초에, 세 번째로 좋은 비행은 120초에, 그리고 네 번째로 좋은 비행은 60초의 목표 비행시간에 배정된다.

오직 목표 비행 시간 이하만이 점수로 인정된다 (목표 시간을 넘기더라도 목표 시간까지만 인정함).
경기 시간은 10 분이다.

예시:	비행 시간	점수화된 시간
첫 번째 비행	63 초	60 초
두 번째 비행	239 초	239 초
세 번째 비행	182 초	180 초
네 번째 비행	90 초	90 초

이 태스크의 총 점수는 60 초 + 239 초 + 180 초 + 90 초 = 569 초

5.7.11.9. 태스크 I (Three longest flights; 기록이 좋은 세 번의 비행)

경기 시간 동안, 각 선수는 횟수 제한 없이 비행한다. 오직 기록이 좋은 3 번의 비행만이 합산된다. 유효한 최대 단일 비행은 200 초이다.
경기 시간은 10 분이다.

5.7.11.10. 태스크 J (Three last flights; 마지막 세 번의 비행)

경기 시간 동안, 각 선수는 횟수 제한 없이 비행한다. 그러나 오직 마지막 세 번의 비행만이 점수화된다.
경기 시간은 10 분이고 비행 당 최대 시간은 180 초이다.

예시:
첫 번째 비행 150 초
두 번째 비행 45 초
세 번째 비행 180 초
네 번째 비행 150 초
총 점수: 45 초 + 180 초 + 150 초 = 375 초

5.7.11.11. 태스크 K (Increasing time by 30 seconds, "Big Ladder"; 30 초씩 시간 증가, “큰 사다리”)

각 선수는 5 개의 목표 시간에 도달하기 위하여 반드시 자신의 모델 글라이더를 정확히 5 번 론칭해야 한다. 목표 시간은 1:00 (60 초), 1:30 (90 초), 2:00 (120 초), 2:30 (150 초), 3:00 (180 초) 이다. 목표는 반드시 정해진대로 증가되는 순서로 비행한다. 목표 시간 이하인 각 비행의 실제 시간이 합산되며 태스크의 최종 스코어로 사용된다. 선수가 각 비행 시간을 인정받기 위하여 꼭 목표 시간에 도달하거나 넘길 필요는 없다.
경기 시간: 10 분.