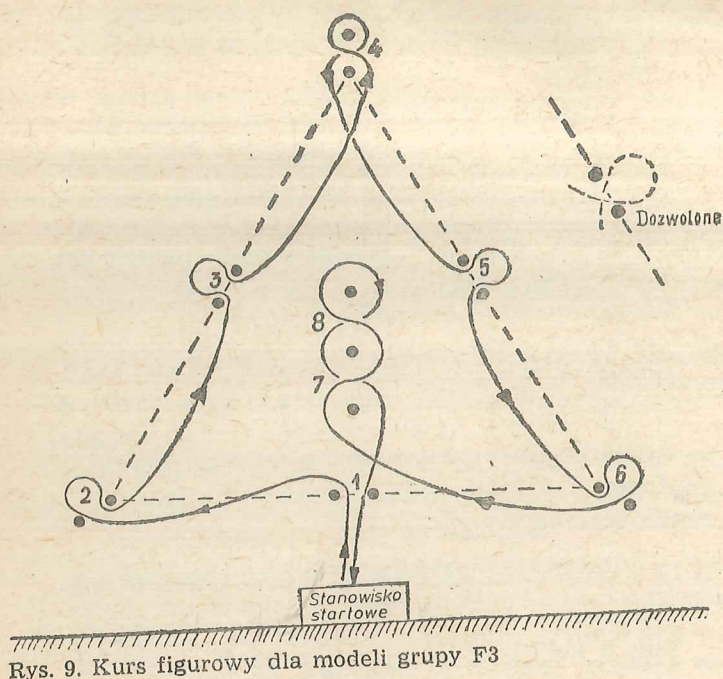




Rys. 9. Kurs figurowy dla modeli grupy F3

Zawodnik może zrezygnować z drugiego biegu lub następnej kolejki biegów. Rezygnacja ta nie może być następnie odwołana.

- 5) Rozgrywki polegają na pokonywaniu kursu figurowego zgodnie z rysunkiem 9. Czas przeznaczony na jeden bieg wynosi 150 sekund. Pomiar czasu rozpoczyna się w momencie przekraczania przez dziób modelu pierwszej bramki i kończy się w chwili przekroczenia dziobem ostatniej bramki.
- 6) Kurs figurowy wyznacza 8 bramek, które należy przepłynąć za każdym razem dwukrotnie, w możliwie najkrótszym czasie. Przy bezbłędnym pokonywaniu bramek zdobywa się punkty dodatnie, natomiast w wypadkach poruszenia bojek — punkty ujemne, zgodnie z tabelą 6.
- 7) Na każdą bramkę model wolno naprowadzić tylko raz.
- 8) Bramkę traktuje się jako przepłyniętą, gdy model całą swoją długością minie linię łączącą obie bojki bramki.

9) Bojkę traktuje się jako poruszoną, gdy ta po przejściu przez model obraca się w widoczny sposób. Poruszeniu obu bojek podczas jednego przejazdu traktuje się jako jedno poruszenie.

10) Przepłynięcie bramki uznaje się jako chybiające, gdy model przepłynie poza nią przedłużenie bramki, którą winien pokonać. Za chybiające odlicza się pełną liczbę punktów przyznawaną za przepłynięcie.

11) Większą liczbę bramek uznaje się za chybiającą, nie zostaną one przepłynięte w wyznaczonej liczbie.

Punkty za przepłynięcie bramek i punkty odejmowane za poruszenie bojek

Kolejność bramek	Punkty za przepłynięcie bramki	Punkty odejmowane za poruszenie bojek
1	6	-2
2	6	-2
2	6	-2
3	9	-3
3	9	-3
4	12	-4
4	12	-4
5	9	-3
5	9	-3
6	6	-2
6	6	-2
7	6	-2
8	6	-2
8	6	-2
7	6	-2
1	6	-2

13.10.1. Punktacja

- 1) Wynik biegu stanowi osiągnięty czas (w sekundach), który zgodnie z tabelą 7 wykazuje się w punktach.
- 2) Wynik końcowy stanowi najlepszy z wszystkich biegów.
- 3) Z limitu czasu, wynoszącego 150 s odejmuje się 1/10 punktu przy biegu wolniejszym o każde 10 sekund względnie dodaje przy biegu szybszym; 5 sekund wiada 1 punktowi.
- 4) Przy równej liczbie punktów przeprowadza się