

Wystarczy tylko kartka papieru a rozmiarze A4, której zmyślne zgięcie zaowocuje najdłuższym i najbardziej kreatywnym lotem. Wszystkie formy pomocy lub używanie dodatkowych urządzeń jest zabronione.

Regulamin - zawodów w rzucie samolotem.

1. Zawody odbywają się w dwóch grupach: "Kadeci" oraz "Open".
2. W grupie *kadeci* może startować każda osoba poniżej 14 roku życia. Wymagany dokument ze zdjęciem.
3. W grupie *Open* mogą startować wszyscy chętni.
4. Wyniki osób będących w grupie *kadeci* liczą się także w grupie *OPEN*.
5. Nagrodami za pierwsze trzy miejsca w grupie *kadeci* oraz *OPEN* są pamiątkowe statuetki.
6. Dodatkowo dla zdobywcy pierwszego miejsca w grupie *OPEN* przewidziana jest nagroda w postaci przelotu szybowcem w charakterze pasażera.
7. Papierowe samoloty muszą być skonstruowane z jednego kawałka papieru: standardowy format A4 (297x210mm) o gramaturze nie większej niż 80mg/m². Wszelkie modyfikacje mają polegać jedynie na zginaniu kartki! Niedozwolone jest rozrywanie, klejenie, cięcie, zszywanie czy dociążanie samolotu!
8. Samoloty muszą powstać na miejscu zawodów z papieru dostarczonego przez organizatora zawodów i oznaczonego znakiem organizatorów.
9. Każdy uczestnik dostaje dwie kartki.
10. Zawody składają się z dwóch etapów zwanych odpowiednio: **eliminacjami** i **finałem**.
11. W trakcie eliminacji wszyscy zawodnicy dysponują jednakową, określoną liczbą rzutów (od 3 do 5) ustaloną przez organizatora w dniu zawodów i związaną z liczbą startujących osób.
12. Liczba rzutów określa ilość tur. W każdej turze, zawodnicy kolejno oddają jeden rzut. Rzuty wykonuje się z określonego miejsca zwanego dalej **polem startowym**.
13. Każdy rzut może być dokonany dowolnym z dwóch modeli posiadanych samolotów.
14. Zawodnik musi stawić się na polu startowym maksymalnie w ciągu 1 minuty od wyczytania. Niestawienie się zawodnika, jest traktowane jak rzut nieważny.
15. Zawodnik ma 20 sekund na oddanie rzutu po sygnale od sędziego. Po upływie tego czasu, rzut traktowany jest jako nieważny.
16. Model samolotu musi być wypuszczany przez jednego zawodnika, który w momencie rzutu nie przekroczył zaznaczonej na podłodze linii. Przekroczenie linii oznacza unieważnienie lotu. Dotknięcie linii lub punktu znajdującego się za linią oznacza unieważnienie lotu. Zawodnik może przekroczyć linię w momencie, gdy model samolotu dotknie gruntu lub jakiegokolwiek innego

obiekту.

17. Rzut jest ważny o ile samolot wylądował w strefie lądowania. Strefę lądowania określają boczne linie (lub ich przedłużenie), odchodzące pod kątem od pola startowego i tworzące trapez, którego dłuższą podstawą jest ściana obiektu lub wyznaczona linia a krótszą pole startowe.
18. Samolot może opuścić podczas lotu strefę lądowania, ważne jest gdzie zakończy on swój lot.
19. Pole lądowania podzielone jest na strefy. Strefy są numerowane, kolejno od pola startowego.
20. W eliminacjach zapisuje się numer strefy, w której wylądował samolot. W przypadku lądowania na linii zalicza się tą strefę, na której znajduje się większa część samolotu. W sytuacjach niejednoznacznych wpisuje się numer dalszej strefy.
21. Po zakończeniu wszystkich tur, do finału przechodzą wszystkie osoby, których przynajmniej jeden samolot znalazł się w ostatniej strefie i rzut uznany został jako ważny (najbardziej oddalonej od pola startowego). Jeśli ilość osób z ostatniej strefy jest mniejsza niż 8, dobiera się osoby ze strefy o numer niżej. Dobieranie osób z kolejnych (wcześniejszych) stref trwa do momenty gdy finalistów jest minimum 8 lecz nie więcej niż 20. (Wyjaśnienie, jeśli np.: w trzech ostatnich strefach jest w sumie 6 samolotów a w kolejnej strefie jest ich 18 to do finału przechodzi tylko 6 osób z trzech ostatnich stref, ponieważ ogólna liczba finalistów nie powinna przekroczyć 20),
22. Do finału zakwalifikować się muszą co najmniej trzy osoby. W przypadku gdy liczba kwalifikujących musiała by być większa niż 20 a mniejsza niż 3, organizator może zrobić pomiędzy nimi ponowny etap eliminacyjny lub przenieść wszystkich do finału. Dodatkowy etap eliminacyjny odbywa się dla zawodników z tej strefy, w której ilość samolotów powoduje przekroczenie 20 osób)
23. W finale wszyscy zawodnicy dysponują jednakową, określoną liczbą rzutów (od 2 do 5) ustaloną przez organizatora tuż przed rozpoczęciem finałów.
24. W finale rozgrywka odbywa się podobnie jak w przypadku eliminacji, jednak każdy prawidłowy rzut jest mierzony.
25. W finale długość lotu musi zostać zmierzona za pomocą normowanej miarki. Decydujące do mierzenia punkty to punkt znajdujący się na linii startowej oraz punkt, w którym model samolotu się zatrzyma. Wynik zostaje podany w jednostkach m/mm.
26. Kolejność zwycięzców określa się na podstawie uzyskanych odległości od punktu startowego.
27. W przypadku uzyskania jednakowych odległości (dotyczy tylko miejsc 1-3) wykonuje się dogrywkę polegającą na jednym dodatkowym rzucie precyzyjnym do określonego celu. W dogrywce wygrywa osoba, której samolot będzie bliżej celu.
28. Organizator może zastosować w eliminacjach zamiast stref, sposób pomiaru stosowany w finale (punkt 25), w takim wypadku po eliminacjach do finału przechodzi od 10 do 20 osób z najlepszym wynikiem. Dokładną ilość osób przechodzących do finału określa organizator po analizie wyników z eliminacji.
29. Kwestie sporne nie określone niniejszym regulaminem rozstrzyga organizator.