

















































## 4 - Bonus

Sur chacune des épreuves ci-dessus, le Directeur de Course peut s'il le souhaite rajouter un bonus de précision tel qu'un piquet à toucher après le décollage ou une balle à déposer dans une caisse.

Le scoring spécifique de chaque bonus devra être déterminé en briefing préalablement à la manche réalisée. Celui-ci n'excédera pas 100 points.

### A - Roulage chariot

#### But

- Maîtriser son aile au roulage sans décoller.

#### Déroulement

- Ce bonus se déroule avant une autre manche et sera réalisé au moment du décollage. Deux lignes (banderoles) seront positionnées au sol dans l'axe de décollage, le pilote devra rouler sur toute la distance entre les deux lignes puis pourra décoller après avoir dépassé la seconde.

#### Formule de scoring

Il n'y aura qu'un essai, 100 points si le roulage est réalisé correctement : toutes les roues roulent sur le sol durant la distance définie.

### B - Touch and go

#### But

- Maîtriser son aile au-dessus de la tête à l'atterrissage puis redécoller dans une zone définie.

#### Déroulement

- Une zone d'atterrissage sera définie et délimitée, le pilote doit atterrir à l'intérieur de celle-ci, moteur tournant ou non, puis redécoller sans que son aile ne touche le sol.
- Le pilote peut courir ou rouler en dehors de la zone pour redécoller.

