



TEST  
APCO  
BI-GAME 42



L'Apco Game 42 (prononcez « four two », quasi identique à « for two », « pour deux »), est le biplace actuel du constructeur israélien. Une aile moderne et prometteuse. Fait remarquable, le constructeur APCO avait accepté, dans un souci de qualité de l'essai, de laisser avec ce biplace une de leurs ailes relativement longtemps à notre testeur Cédric Nieddu. 3 mois, environ 50 vols dans toutes les conditions, avec des passagers de tous les poids, de tous les gabarits et de tous les âges. Voici son verdict...

#### DÉCOLLAGE

En étalant l'aile au sol on note tout de suite 2 caractéristiques: elle est plus légère que les voiles habituellement proposées par APCO, même si le Game 42 reste dans la tranche des biplaces plutôt lourds, et les ouvertures des cellules sont relativement étroites.

Sans vent: même si l'on ressent une relative lourdeur sur le début de l'élévation, la montée est continue sans phase de ralentissement. L'aile se remplit uniformément sur toute l'envergure. Une fois sur la tête, la prise en charge est progressive. Que l'on emmène un passager léger ou lourd, tout se déroule de manière intuitive et sans surprise.

Par brise soutenue: aux vues de son très bon comportement au gonflage sans vent, je redoutais un peu que dans des conditions plus alimentées l'aile puisse nous arracher du sol. Préjugé qui s'est finalement avéré infondé. Même avec 25-30 km/h et dans de la pente relativement raide, je n'ai jamais pu prendre en défaut son comportement. Vent ou pas la montée de l'aile reste progressive, à aucun moment elle n'arrache; tout cela pour garantir une sécurité maximale pour mes passagers. Dans tous les cas, un relâchement des trims de 5 cm par rapport à la position trimée à fond est idéal.



Photo: Sascha Burkhardt

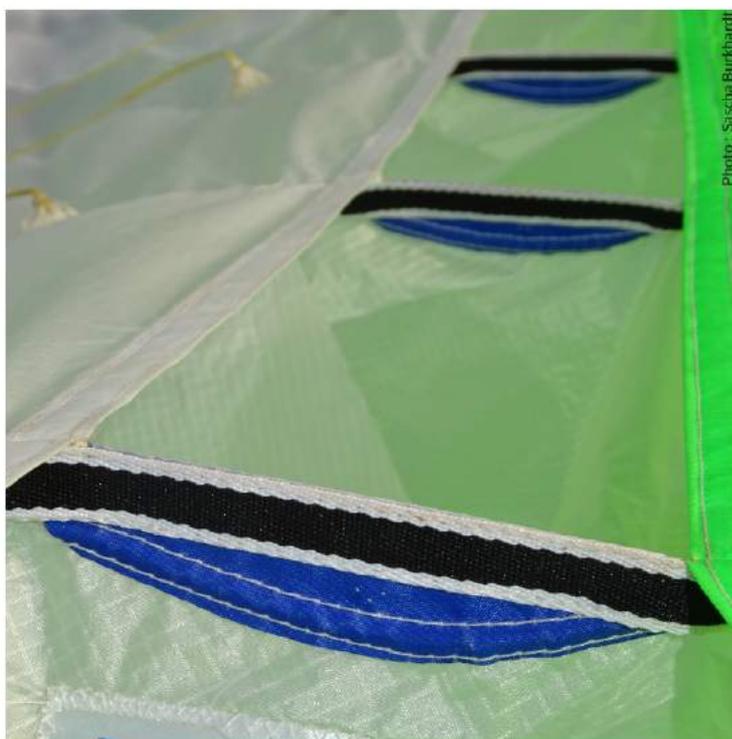


### VITESSE, PLANÉ ET AMORTISSEMENT

En position trimée, l'aile vole entre 36 et 39 km/h en fonction de la charge embarquée. Détrimée à fond la vitesse varie entre 45 et 48 km/h. La vitesse mini pourra varier entre 22 et 24 km/h, ce qui est très lent pour un biplace, c'est incontestablement un point fort dans une utilisation au quotidien afin d'éviter "les vagues" à l'atterrissage...

En comparant avec les Niviuk Takoo 3, Supair Sora et BGD Dual, le plané est légèrement meilleur, la conservation de la pénétration dans une masse d'air turbulente également, seule la vitesse max reste un peu en retrait.

Par contre là où ce Game se distingue franchement de ses concurrents c'est au niveau de l'amortissement général quand ça bouge. Cette aile est incroyablement bien équilibrée sur tous les axes. Elle procure un sentiment de sécurité et de sérénité très poussé. Du coup, pour rendre un passager malade, il faut le faire exprès, c'est un des biplaces les plus confortables que j'ai pu essayer.



## VIRAGE ET EXPLOITATION DES ASCENDANCES

La maniabilité sur le début du débattement n'est pas exceptionnelle, la mise en virage survient vraiment à partir de 25 cm d'amplitude. L'aile se met alors en courbe avec une efficacité redoutable quelles que soient les conditions mais particulièrement quand elles sont faibles. Là encore, ce Game s'est montré plus efficace que les autres biplaces du marché hormis le Swift Max. Si l'on souhaite tourner serré, il faudra effectuer un tour de freins, pas toujours évident avec la poignée rigide. L'aile s'incline alors en conservant de la glisse et de l'énergie tout au long du virage.

Ce Game 42 propose un débattement extrêmement grand à la commande: sans tour de freins il est impossible de trouver la parachutale.

## SENSATIONS

360 et 360° asymétriques: bien que la mise en virage nécessite un assez grand débattement à la commande, on parvient sans mal à engager la spirale, et aussi la rendre asymétrique une fois l'énergie nécessaire accumulée. L'aile reste tendue sur l'envergure. La sortie sera classique, la dissipation d'énergie pourra se faire sur  $\frac{1}{4}$  de tour comme avec n'importe quel autre parapente.

Wingover: en bas de fourchette de poids, il ne sera pas évident de lui imposer un angle important, mais chargé à 150 kg, cela commencera à être plus dynamique, et au-delà de 180 kg, on peut passer à la verticale au-dessus de l'aile. Par contre, au passage entre des "balancements" à l'horizontale, et des wingovers bien prononcés, il faut trouver le bon timing.

## LES OREILLES

Beaucoup de biplaceurs utilisent fréquemment les oreilles pour écourter un vol, quand le passager "manque de résistance" à la turbulence par exemple. Avec ce Game, les oreilles flappent et sont assez désagréables à conserver. Pour certains pilotes, cela pourra être un vrai défaut.



Classique: élévateur à 4 rangées



Les suspentes gainées se démêlent facilement



Astucieux: la forme de ses aimants cmet les poignées automatiquement parallèles à l'élévateur, quelque soit l'angle sous lequel on les présente.

### L'ATTERRISSAGE

Pour un biplaceur, un atterrissage en douceur fait partie des plus grandes exigences. Avec ce Game 42, l'atterrissage est une formalité. Son équilibre général élimine les mouvements pendulaires parasites et son arrondi est excellent. Le travail aux basses vitesses est évident et très efficace. ✂

<b>BI-GAME 42</b> DONNÉES CONSTRUCTEUR	
CONSTRUCTEUR <b>APCO</b> Web : <a href="http://www.apcoaviation.com/">www.apcoaviation.com/</a>	
ANNÉE SORTIE	2016
TAILLE	42
CELLULES	52
SURFACE À PLAT [M²]	42.5
ENVERGURE À PLAT [M²]	15.1
ALLONGEMENT À PLAT	5.4
PTV [kg]	140-230
POIDS DE L'AILE [kg]	8.4
HOMOLOGATION	EN B
LABO HOMOLOGATION	AIR TURQ
HOMOLOGATION MOTEUR	DGAC
PRIX [€]	3850
<b>Matériel</b> :42 g/m² "Zero Porosity" Ripstop Nylon siliconé	



Également classique: ouvertures dans les stabilos

Depuis toujours, Apco utilise des tissus siliconés comme le Gelvenor

