



Club de Aeromodelismo
Los Alcotanes

1º COMPETICION de Fun-Fly 2021 "BUGS BUNNY"

ORGANIZA

Club de aeromodelismo Los Alcotanes

FECHA

Domingo 6 de junio de 2021. Hora 10:00

LUGAR DE CELEBRACIÓN

Pista del Club en Zaratán

REQUISITOS PARA LA PARTICIPACIÓN

Ser socio del Club y tener licencia Federativa en vigor.

DESCRIPCION DE LA PRUEBA

La competición se desarrollará en dos mangas y cada una estará compuesta por las siguientes pruebas:

1. Puesta en marcha y despegue de precisión
2. Tocar y al aire
3. Limbo
4. Aterrizaje de precisión a motor parado.
5. Transporte de material suelto
6. Caza del Zorro

La 1ª Manga estará compuesta por las pruebas, 1, 2, 3 y 4.

La 2ª Manga estará compuesta por las pruebas, 5 y 6.

Requisitos de los aeromodelos participantes:

-Podrán participar todo tipo de aeromodelos, de ala fija y tren de aterrizaje con ruedas .

-Cada Piloto contará con un ayudante o mecánico.

NORMAS DEL EVENTO

- Las pruebas se realizarán de forma individual.
- Si un avión se para en el despegue, podrá volver a ponerse en vuelo (con el crono en marcha y sin superar el tiempo máx. de la prueba).
- El piloto decidirá el número de pruebas que quiere completar, si así lo considera.
- Las pruebas se realizarán en el siguiente orden:
 - 1- Puesta en marcha y despegue de precisión.
 - 2- Tocar y al aire
 - 3- Limbo
 - 4- Aterrizaje de precisión a motor parado.
 - 5- Transporte de material suelto.
 - 6- Caza del zorro.
- Se realizaran dos (2) mangas.
- El piloto avisará cuando comienza la prueba y cuando termina para tener en cuenta los tiempos máximos de permanencia en cada prueba.
- En la prueba 4 el aviso de comienzo, lo dará el Juez.

-Parada de Motor:

Si un avión se para en el despegue, podrá volver a ponerse en vuelo (con el crono en marcha y sin superar el tiempo máx. de la prueba). Durante el vuelo, si el motor se para, este podrá ser arrancado cuantas veces sea necesario dentro del tiempo de la prueba.

-Accidente con el aeromodelo:

El Juez verificara que el avión está en orden de vuelo antes de permitir que vuelva a volar. Si no está en orden de vuelo, según el criterio del Juez, que es el único válido en estos casos, el piloto no podrá seguir concursando.

-Vuelo errático o peligroso:

Si el juez considerara por cualquier razón que el aeromodelo está realizando un vuelo errático o peligroso durante la prueba, éste parará el cronómetro y ordenará el aterrizaje para su revisión. Una vez concluida la misma el Juez determinará:

- Si el avión está en condiciones de vuelo, volverá a despegar y se reanudará la cuenta del tiempo cuando el aeromodelo levante las ruedas del suelo.
- Si el avión **NO** está en condiciones de vuelo, se dará por terminada la prueba con los puntos acumulados hasta el suceso de la orden de aterrizaje.
- Si el piloto vuela el avión de forma peligrosa o negligente, se dará por terminada la prueba con los puntos acumulados hasta el suceso de la orden de aterrizaje.

-Jueces y Director de la prueba:

La dinámica de la prueba estará dirigida por el JUEZ PRINCIPAL (JP) y el JUEZ AUXILIAR (JA). El primero será el responsable de anotar las puntuaciones y tomar las decisiones correspondientes de acuerdo con el presente reglamento, mientras que el Juez auxiliar será el responsable de la medida del tiempo, así como de apoyar al Juez principal ante dudas que puedan surgir respecto a la ejecución realizada por el piloto.

Los Jueces serán 2 miembros de la organización o personas designadas por esta, su función será puntuar según este reglamento.

El Director de la prueba será un miembro de la organización, o designada por esta.

-Seguridad:

-Los pilotos deberán situarse en la línea de pilotos, la cual no se podrá abandonar en toda la prueba, exceptuando las pasadas por el limbo.

-Todos los pilotos serán informados de la situación exacta de la línea de pilotos y público.

-El vuelo siempre se realizara frente al piloto y este deberá darle la espalda siempre a los jueces y al público.

-El piloto que sobrepase con su avión la línea de público será descalificado de la manga y perderá los puntos obtenidos en dicha manga.

-El piloto que sobrepase con su avión la línea de pilotos será advertido por el juez principal las dos primeras veces; a la tercera será descalificado de la manga y perderá los puntos obtenidos en dicha manga.

DESCRIPCION DE LAS PRUEBAS

Puesta en marcha y despegue:

Esta prueba consiste en poner en marcha el motor y despegar en el menor tiempo posible. Se dispondrá de un **máximo de 3 minutos** para realizar el despegue.

En el despegue, se inicia desde parado en el punto indicado y despegaran las ruedas en el punto señalado.

Aclaraciones:

-Los puntos de inicio y final del despegue se señalaran con sendas banderolas.

- El avión debe de hacer la carrera de despegue hasta la marca de final, donde se irá al aire en ese punto.
- En aviones de explosión, se tomara el tiempo desde el momento de colocar la alimentación a la bujía y se para el cronometro al abandonar el suelo el tren principal, el resto de segundos que queden hasta los 3m se tomara como puntos, que sumaran al total de la prueba.
- Está permitido el arrancador eléctrico.
- En motorización eléctrica solo se computará el despegue de precisión.

Tocar y al aire:

La finalidad de esta prueba, es hacer rodar con el avión por la zona delimitada por la pista de hormigón. Se puntuará por número de secuencias realizadas correctamente. Se dispondrá de un **máximo de 3 minutos** para realizar la prueba.

Aclaraciones:

- Las pasadas en las que el avión aterrice botando en la zona o fuera de la pista de hormigón puntuaran cero.
- Para que la prueba sea válida el avión debe aterrizar en la pista, así como rodar por la misma durante **1m** aprox., en un solo toque y despegar.
- La zona por donde debe rodar el avión, se considera toda la pista de hormigón.

Limbo:

En esta prueba los pilotos deben hacer pasar sus aviones bajo una cinta, que hace la función de limbo el mayor número de veces posible durante **3 minutos**. Dicha cinta estará situada en sus extremos a una altura de 2,5 m y tendrá una separación entre postes de 8 m.

Aclaraciones:

- Si la cinta se rompe al pasar el avión, el participante perderá los puntos del limbo, y puntuara cero.
- En caso de rotura del limbo durante la prueba, por cualquier razón, ya sea esta debida o no a un impacto del avión, el juez parara el cronometro inmediatamente después del suceso, y el piloto tendrá que aterrizar. Cuando esté reparado el limbo, el juez volverá a poner en marcha el cronometro cuando el avión abandone el suelo.

Aterrizaje de precisión a motor parado:

Una vez el finalizado el paso del limbo y colocado para iniciar esta prueba, se le darán 10 segundos para tomar altura, situarse en la

mejor posición, o lo que considere el piloto, para que pueda y parar el motor y bajar planeando hasta la zona de aterrizaje.

La zona de aterrizaje será la pista de hormigón, puntuando en función de la zona donde se encuentre el morro del avión con respecto al final de dicha pista.

Aclaraciones:

- La prueba inicia en paralelo a la pista y en contra del viento, a una altura no superior a 10m.

El Juez indicará al piloto el momento de inicio de la prueba, una vez que el modelo pase paralelo a la pista y llegue a su altura, con la voz "Ya "

-El aterrizaje se puede realizar en cualquier sentido de la pista.

-Los 10sg, de tiempo son para colocar el avión en la posición ideal y a la altura pertinente, de tal forma que al finalizar la carrera de aterrizaje el avión esté lo más próximo al final de la pista.

-Se considera que se puntúa siempre que el avión haga el primer toque dentro del hormigón de la pista.

-Si se toca dentro de la pista de hormigón y se rebasa el final de esta, la puntuación será la mínima de esta prueba.

Transporte de material suelto:

-La prueba se realizará en la 2ª Manga y se despegará por parejas.

-Se instalará un vaso de plástico en el fuselaje del avión, en el que se introducirán 20 alubias (material que proporcionará la organización) que tendrán que mantenerse en el vaso durante el todo el vuelo y que serán contadas de aterrizar y detener el avión.

-El vuelo consistirá en:

- Despegue
- Realizar un "ocho horizontal", manteniendo una altura constante de unos 10m.
- Aterrizaje y detención del avión.

Aclaraciones:

-El despegue y el primer viraje puede hacerse en cualquier dirección.

-La figura de "ocho horizontal", se realizará centrada con la posición del piloto.

-Las alubias que queden serán los puntos que suma la prueba.

Caza del zorro:

-Para finalizar, todos los aviones que acaben ilesos, podrán realizar, la Caza del Zorro de la 2ª Manga.

-Consistirá en intentar cortar la cinta de un avión (zorro), que volará de forma "uniforme" siguiendo una trayectoria uniforme y de ocho horizontal.

-El avión que corte la cinta sumará diez puntos por corte.

-Esta prueba tendrá una duración de 5´.

TABLA DE PUNTUACIONES:

PRUEBA	PUNTUACION		
PUESTA EN MARCHA DESPEGUE	3´ y restando un punto por sg. (máx., 120 puntos). Despegue 1m delante o detrás de marca 50 PUNTOS , en la línea 100 puntos , más distancia, 0 puntos		
TOCAR Y AL AIRE	50 PUNTOS POR TOUCH 3´ tiempo máximo		
LIMBO	100 PUNTOS POR PASADA 3´ tiempo máximo		
TRANSP MAT SUELTO	10 PUNTOS POR ALUBIA TRASPORTADA Y ENTREGADA		
ATERR DE PRECISION	3m o menos 100 P	Entre 3 y 5m 50 PUNTOS	REBASANDO LA PISTA 10 PUNTOS
CAZA DEL ZORRO	100 PUNTOS POR CORTE 5´ tiempo máximo		

Plano de pista:

