



Club  
Aeromodelismo  
EL MURO

# FUN FLY 2.003

ORGANIZA:

CLUB AEROMODELISMO  
" EL MURO "

Teléfonos información:

José Luis ..... 666-419317 (Móvil)

Manuel Trejo.... 619-077897 (Móvil)

DOMINGO: 25 de Mayo de 2.003

10 DE LA MAÑANA

LUGAR: CAMPO DE VUELO POBLADO DE DOÑA BLANCA

COLABORA:

HOBBY MACIAS

- \* MODELISMO
- \* RADIO CONTROL
- \* MAQUETAS
- \* REPUESTOS
- \* JUGUETERÍA

Carretera Medina, 40  
Telef. 956 - 401518



Club  
Aeromodelismo  
EL MURO

## PRUEBAS CONCURSO FUN-FLY 2003

25 de mayo de 2.002

- \* El tiempo máximo de las 5 pruebas de que consta el concurso será de **7 minutos**.
- \* Se efectuarán **2 mangas** y se descartará la peor
- \* Los jueces avisarán el comienzo y final de cada prueba.
- \* Las decisiones de los jueces serán inapelables.
- \* Si alguien se marcha antes de que finalice el concurso, quedará automáticamente descalificado.
- \* En caso de empate en la puntuación se tendrá en cuenta la mejor 2ª manga.

### 1ª PRUEBA.

#### **PUESTA EN MARCHA DEL MOTOR.**

Para poner en marcha el motor, se dispondrá de **1 minuto de tiempo**. Si no se pone en marcha en el primer minuto, podrá seguir intentándolo, aunque puntuará 0 y agotará tiempo para las siguientes pruebas.

Puesta en marcha del motor ..... **10 puntos**

### 2ª PRUEBA.

#### **PASO POR EL LIMBO.**

Dispone de **1 minuto de tiempo** para hacer el máximo de pasadas por el limbo. Deberá pasar el avión sin tocar tierra, si toca tierra no será válido. Se deberá decidir al pasar el primer limbo si estos serán normales o invertidos (No vale cambiar a lo largo de la prueba)

Paso normal ..... **50 puntos**

Paso en invertido ..... **100 puntos**

### 3ª PRUEBA.

#### **RIZOS (LOOPING)**

Dispone de **1 minuto de tiempo** para hacer el máximo número de rizos a **una altura y distancia máxima aproximada de 100 metros** de los jueces, los jueces avisarán cuando estén a una altura o distancia mayor. Se deberá decidir al hacer el primer rizo si estos serán normales o invertidos. (No vale cambiar a lo largo de la prueba)

Rizos normales ..... **10 puntos**

Rizos invertidos ..... **20 puntos**

### 4ª PRUEBA.

#### **TOUCH AND GO Y TONEL.**

Dispone de **1 minuto de tiempo** para hacer el máximo número de touch and go + tonel.

Se deberá tocar tierra, seguir volando, hacer un tonel y así sucesivamente.

Touch and go + tonel ..... **100 puntos**

### 5ª PRUEBA

#### **ATERRIZAJE DE PRECISIÓN A MOTOR PARADO.**

Se deberá parar el motor antes de encarar el avión a pista. El aterrizaje de precisión se efectuará en una franja de 7 metros. El avión deberá tocar dentro de esta franja y seguir rodando. Si toca dentro de la franja, da un salto y sale fuera, puntuará 0.

Sin límite de tiempo, siempre dentro de los 7 minutos totales de la prueba.

Aterrizaje de precisión ..... **200 puntos**

**NOTA: Nuestro amigo y socio Carlos Martín Pascual nos está confeccionando la web del Club. Ya se puede visitar, aunque aún está en construcción, <http://usuarios.lycos.es/clubelmuro>. En ella iremos**

**metiendo todo aquello que sea interesante par los socios. Aprovecho para deciros el E-mail del Club:  
CLUBELMURO@terra.es**