



Amigos y compañeros de Hobby:

Después de la entrevista que mantuvimos el pasado día 29 de febrero, paso a detallaros las fechas de la Liga de Fun Fly que se confirmaron por sorteo:

- 1ª) 18 de Abril. Club Aeromodelismo El Muro. (Pto. Sta. María)
- 2ª) 9 de Mayo. Club La Gaviota (Rota)
- 3ª) 23 de Mayo. Club de Aeromodelismo de San Fernando.
- 4ª) 6 de junio. Club de Aeromodelismo de Chiclana.

Los únicos cambios efectuados tras la entrevista mencionada, son los siguientes:

El cuadro de Jueces estará conformado por un juez de cada club para todas las pruebas, a ser posible que sean siempre los mismos, con objeto de que siempre se juzgue con el mismo criterio. Solo se harían cambios en caso de fuerza mayor. En caso de controversia en la puntuación de las pruebas, se daría como buena la puntuación por mayoría.

Los representantes de cada club nos reuniremos a mediados de Mayo para decidir y comprar los trofeos para la prueba final.

Y sin otro particular, y a la espera de que esta liga de Fun-Fly sea lo mas divertida posible y que consolide aun mas, si cabe, los lazos de camaradería entre nuestros Clubes, un abrazo

Fdo. José L. Sánchez López

LIGA DE FUN-FLY 2.004

PRUEBAS

- * 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**