

IV FUN FLY CIUDAD DE SAN FERNANDO

1. ¿Quién puede participar?

Este fun fly va dirigido a todos los aeromodelistas afiliados a un Club de Aeromodelismo en posesión de licencia FEADA o seguro de R/C. Se podrá participar con cualquier tipo de motorización y de avión. En el caso de motorización eléctrica, se exigirá una envergadura mínima de 1.000 mm.

2. Fecha y lugar de celebración:

El Domingo día 03 de septiembre del 2006 en el campo de vuelo del Club de aeromodelismo de San Fernando situado en la salina La Leocadia (junto a la playa del Castillo-carretera de Camposoto).

3. Horarios:

- De 8:30 a 9:30 hora: inscripción y vuelos libres de entrenamiento.
- De 9:30 a 10:00 hora: Sorteo de orden de vuelo y breve explicación de las pruebas a realizar por el Director de vuelo.
- A partir de las 10: 00 horas: comienzo del concurso.

4. Pruebas a realizar:

Se realizara una sola manga. En el caso de empate a puntos, se tendrá en cuenta el tiempo de la manga y si subsiste el empate, se resolverá con el orden de vuelo.

Cada piloto dispondrá de un tiempo máximo para realizar la manga de 6 minutos (a contar desde que se conecta el chispómetro). Las pruebas a realizar son las siguientes:

1. **Arranque de motor:** Se dispone de 1 minuto para arrancar el motor.
Puntuación: 100 ptos.
2. **Circuito de pilones y limbo:** se colocaran dos postes de 8 metros de altura y separados 100 metros, y un limbo en el centro de la pista (ver fig.1). Se dispone de 2 minutos para realizar el mayor número de pasos entre los mismos (se comienza a contar el tiempo en el primer paso o intento de paso por el limbo). Se contabilizara cada paso por cada poste siempre que alguna parte del avión se encuentre por debajo de la altura máxima del mismo (visto desde la posición de los jueces). El paso por limbo se contabilizara si se hace por debajo del mismo. Si algún piloto produce desperfectos en el limbo podrá seguir con la prueba pasando por los postes solamente y, viceversa, si se produce desperfectos en algún poste, se podrá seguir con el limbo. En el caso del limbo, estará permitido realizarlo en vuelo normal o invertido, los pasos en invertido contabilizaran como doble pasos y no es obligatorio realizarlos todos del mismo modo. Los pasos por los postes se realizaran **siempre** desde la pista hacia fuera y en vuelo normal (ver fig. 1).
Puntuación: 100 ptos por cada paso por pilones o limbo.

3. **Touch & go más tonel:** se dispone de 1 minuto para realizar el mayor número de touch & go más tonel. En la pista existirán dos zonas delimitadas. Para contabilizar la zona de bonificación se tendrá en cuenta el primer toque del avión (ruedas o alas).

■ **Zona con bonificación 2:** Centrado con el limbo existirá una zona de 7 metros de longitud contabilizando 2 puntos de bonificación si el avión toca en dicha zona.

■ **Zona con bonificación 1:** Cualquier otro lugar dentro de la pista contabilizará 1 punto de bonificación si el avión toca en dicha zona. La pista se encuentra delimitada en su ancho por los palos del limbo y en su largo por el principio de las hierbas.

■ **Zona con bonificación 0:** Fuera de la pista.

Puntuación final: nº de puntos de bonificación multiplicado por 100 pts.

4. **Aterrizaje de precisión a motor parado:** Una vez terminado el tiempo del touch & go, el piloto colocará el avión donde estime oportuno, parará el motor antes de encarar la cabecera de pista y dentro de los 6 minutos de tiempo total de su participación deberá aterrizar dentro de la pista (bonificación la misma que para el touch & go). Se pueden dar dos casos límites:

4.1. El avión aterriza saltando y pasando de una zona a otra: se contabilizará la bonificación más baja de las zonas tocadas.

4.2. El avión aterriza y sale rodando de una zona a otra: se contabilizará la bonificación de la primera zona tocada.

Puntuación: nº de puntos de bonificación multiplicado por 200 pts.

5. Inscripción:

En la pista hasta media hora antes del inicio de la prueba.

Se deberá aportar los siguientes datos:

- 5.1 Nombre.
- 5.2 Frecuencia que se va a utilizar.
- 5.3 Nombre del club al que pertenece.

6. Premios:

6.1. Según clasificación general:

- 1^{er} Clasificado:** Trofeo y regalo pendiente de definir.
- 2^o Clasificado:** Trofeo y regalo pendiente de definir.
- 3^{er} Clasificado:** Trofeo y regalo pendiente de definir.
- 4^o Clasificado:** Regalo pendiente de definir.

6.2. Según clasificación socios Club Aeromodelismo de San Fernando:

- 1^{er} Clasificado del Club:** Regalo pendiente de definir.
- 2^o Clasificado del Club:** Regalo pendiente de definir.
- 3^{er} Clasificado del Club:** Regalo pendiente de definir.
- 4^o Clasificado del Club:** Regalo pendiente de definir.

Excepciones: ningún piloto del Club Aeromodelismo de San Fernando podrá acumular más de un premio (clasificación general y clasificación por socio del Club), trasladando los premios conseguidos por los socios para los siguientes clasificados del Club.

Se sorteará entre todos los participantes varios regalos ofrecidos por nuestro colaborador **TODO HOBBY**.

Nota: El piloto agraciado con un premio, por clasificación o por sorteo, no podrá optar a otro.

5. Normas:

- 5.1. Se entregaran las emisoras a la hora de comenzar el concurso. Se puede realizar vuelos de prueba previa autorización del Director de vuelo (hora limite 9:30 horas). Mientras las emisoras no se encuentren en poder del juez controlador, cada piloto se deberá cerciorar de no producir interferencias a otras emisoras de la misma frecuencia.
- 5.2. Cada piloto podrá estar acompañado por un mecánico durante su vuelo y, en caso de parada de motor, un 2º mecánico podrá acceder a la pista para ayudar a arrancar.
- 5.3. El orden de vuelo será sorteado entre todos los participantes. La emisora será recogida por cada participante en el momento de comenzar su turno de vuelo, debiéndose devolver al finalizar el mismo.
- 5.4. Los jueces podrán impedir el vuelo a cualquier avión que, a su criterio, no reúna las mínimas condiciones de seguridad.
- 5.5. El piloto que vuele su avión por encima del público quedara descalificado y deberá aterrizar con la mayor brevedad posible.
- 5.6. El piloto que vuele su avión al contrario del circuito marcado para la carrera de pilones y limbo no puntuara en sus pasos. Si después de ser apercibido, persiste en su vuelo, será descalificado.
- 5.7. Cualquier reclamación de los participantes deberá ser presentada al Director de vuelo que lo hará llegar a los jueces. El fallo de los jueces será inapelable.
- 5.8. En el caso de que circunstancias ajenas al piloto que esta volando impidan su normal participación, aterrizará y volverá a comenzar de nuevo.

Fig. 1

