

VI FUN FLY CIUDAD DE SAN FERNANDO

(Normas generales)

1. ¿Quién puede participar?

Este fun fly va dirigido a todos los aeromodelistas afiliados a un Club de Aeromodelismo en posesión de licencia federativa o seguro de R/C. Se podrá participar con cualquier tipo de avión de explosión y eléctrico con más de 1 metro y tren practicable.

2. Fecha y lugar de celebración:

El Domingo día 07 de septiembre del 2008 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 8:00 a 9:15 horas: inscripción y vuelos libres de entrenamiento.
- De 9:15 a 9:30 horas: Breve explicación de las pruebas a realizar por el Director de vuelo.
- A partir de las 9:30 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 5 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. Los aviones eléctricos no puntuaran en esta prueba.
Puntuación: 100 ptos.

2. **Circuito de pilones:** se colocaran dos postes de 8 metros de altura y separados 100 metros (ver fig.1). Se dispone de 1 minuto 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 un pilón). 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). Si algún piloto produce desperfectos en un poste podrá seguir con la prueba pasando a la altura de poste dañado que quede en pie. En el caso del que el daño producido haga inviable seguir con el circuito, se pasara a la prueba siguiente. Los pasos por los postes se realizaran **siempre** desde la pista hacia fuera y en vuelo normal (ver fig. 1).

Puntuación: 200 pts por cada paso por pilones.

3. **Paso por el limbo:** Se dispone de 1 minuto para realizar el mayor número de pasos por el limbo. Si algún piloto produce desperfectos en el limbo, se pasará a la prueba siguiente.

Puntuación: 200 pts por cada paso.

4. **Touch & go más tonel:** se dispone de 1 minuto para realizar el mayor número de touch & go más tonel en pista.

Puntuación: 300 pts por cada touch & go más tonel.

5. **Aterrizaje de precisión a motor parado:** Una vez terminado el tiempo del touch & go, o pasado 5 minutos del inicio de la prueba, 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.

Los aviones eléctricos deberán poseer freno en el motor, de forma que la hélice no gire una vez parada para aterrizar.

■ **500 puntos:** zona de 7 metros marcada en la pista.

■ **200 puntos:** Cualquier otro lugar dentro de la pista.

Se pueden dar dos casos límites:

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

- 5.2. El avión aterriza y sale rodando de una zona a otra: se contabilizara la bonificación de la primera zona tocada.

5. Inscripción y sorteo del orden de vuelo:

Se deberá aporta los siguientes datos:

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

Al mismo tiempo de la inscripción se escogerá el orden de vuelo por sorteo entre un total de 25 números. Se pueden dar dos circunstancias en este sorteo previo al desconocer el número total de pilotos participantes y que se resolverá de la siguiente forma:

- Que el número de inscriptos supere los 25: a partir del 25 será por orden de inscripción.
- Que el número de inscriptos no supere los 25: los huecos que queden libre por falta de pilotos inscriptos no serán cubiertos.

6. Premios:

1^{er} Clasificado: Trofeo y vale por valor de 130 euros.

2^o Clasificado: Trofeo y vale por valor de 100 euros.

3^{er} Clasificado: Trofeo y vale por valor de 70 euros.

Se sorteara 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.

4. Normas:

- 4.1. Una vez inscriptos, se pueden realizar vuelos de prueba previa autorización del Director de vuelo (hora limite 9:15 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 (se debe preguntar a la hora de la inscripción).

- 4.2. Los pilotos que tengan frecuencias repetidas deberán entregar sus emisoras antes de empezar la prueba.
- 4.3. 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.
- 4.4. Los jueces podrán impedir el vuelo a cualquier avión que, a su criterio, no reúna las mínimas condiciones de seguridad.
- 4.5. El piloto que vuele su avión por encima del público quedara descalificado y deberá aterrizar con la mayor brevedad posible.
- 4.6. 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.
- 4.7. 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.
- 4.8. En el caso de que circunstancias ajenas al piloto que esta volando impidan su normal participación, aterrizará y volverá a comenzar de nuevo.
- 4.9. Los pilotos inscriptos después de las 9:15 tendrán una penalización del 10% de su puntuación.

