



REGLAMENTO CAMPEONATO GALLEGO COPA TRIANGULAR FPV

Este reglamento está concebido para poder realizar un campeonato gallego de FPV en la pista de aerodelismo del club Furaventos.

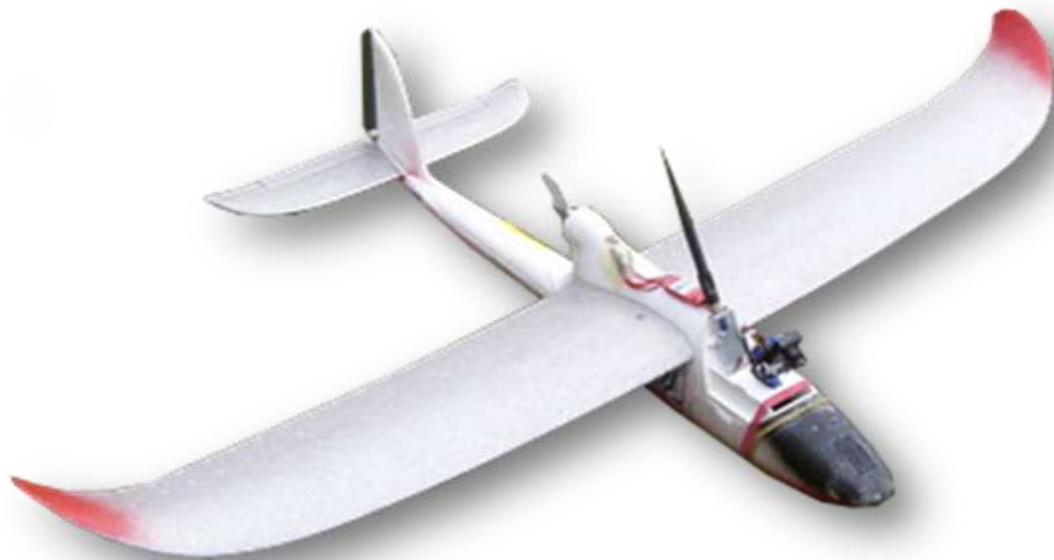
Para ello se realizara lo que hemos denominado COPA TRIANGULAR FPV.

En qué consiste dicho evento:

El FPV o FIRST PERSONAL VIEW (vista en primera persona) es una nueva modalidad de vuela radio controlado que se realiza tanto en frecuencias de 35 Mhz como en 2,4 Ghz .

El equipo consiste en lo siguiente:

AEROMODELO: Suele ser un modelo de avión con características de planeo elevado , ya sean veleros, alas volantes o modelos especialmente diseñados para esta categoría .



TELEMANDO: Equipo de radio control estándar; se utilizan equipos de varios canales tanto en 35 Mhz como en 2,4 Ghz los equipos de radio control pueden ser bidireccionales y disponer de telemetría.



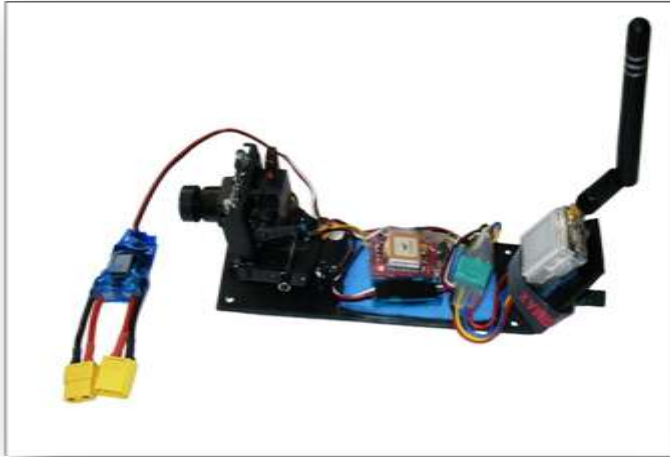
VIDEO: Sistema que consta de un transmisor que irá en el avión y un receptor que estará cerca del piloto, este sistema de video podrá ser en 1.2 , 1.3 , 2.4 , 5.8 Ghz .



MONITORIZACION DE VIDEO: consta de un sistema para poder ver la imagen de video en directo. Este tipo de monitorización será siempre a elección del piloto, bien sea una pantalla o unas gafas que soporten dicho sistema.



OSD Y GPS: estos dos módulos interconectados son para posicionamiento y muestreo en pantalla de los datos de vuelo el osd debe de tener sistema RTH (return to home) para no perder el modelo en caso de pérdida de señal de RC .



Reglamento:

El piloto tendrá que presentar todo su equipo en la inscripción en el apartado que para ello se pondrá en la web del club.

El piloto llevará un copiloto que será el que siga visualmente el avión en tercera persona .

El piloto volará el avión todo el tiempo en primera persona ósea, a través del monitor o las gafas.

El circuito constara de un triangulo de 3 lados iguales de 750 metros de largo. Los vértices se darán a cada piloto en coordenadas GPS.



Cada vértice se denominara "punto de ruta" o WP (way point) ,los puntos de ruta se les entregaran a los pilotos antes de cada manga .

El piloto tendrá que volar el avión hasta llegar a 250 metros de altitud, una vez a esa altura le comunicara al juez que está en la altura de prueba y el piloto deberá de pasar la vertical del puesto de pilotaje; siendo en ese momento, cuando empieza la prueba el juez pondrá en marcha el crono y será ese el primer punto de ruta .

El vuelo se realizara entre 250 y 500 metros de altura. fuera de esa altura son 0 puntos en el triangulo, se determinara en el briefing de pilotos los márgenes a aplicar.

Si el piloto pierde recepción de video podrá activar la vuelta a casa para no perder el modelo, siendo en este momento cuando el piloto puntuara 0 y tendrá otra oportunidad para intentarlo, tras subsanar el problema y siempre que se disponga de tiempo.

Cada vez que el piloto llegue a un PUNTO se lo indicara al juez para que tome posición de referencia, cuando anuncie el tercer punto el juez para el cronometro de triangulo.

Cuando el piloto haya terminado el circuito podrá aterrizarlo en tercera persona o en primera como el piloto quiera.

Cada circuito será distinto para cada piloto pero tendrá la misma longitud de lados.

PUNTUACIONES:

El vuelo consta de 3 partes :

DESPEGUE:

El piloto tendrá que volar el avión hasta llegar a 250 metros de altura una vez a esa altura pasara por encima del punto de salida hacia el primer punto de ruta

El despegue podrá ser en primera persona o en tercera persona

Tiempo para alcanzar la altura de 250 será de 201 segundos máximo.

SI EL PILOTO EXCEDE el tiempo de ascenso, EL DESPEGUE NO PUNTUA, puede seguir con la prueba del triangulo.

Alcanzar la altura de triangulo:

Entre 0 y 60 segundos 100 puntos.

Entre 61 y 120 segundos 500 puntos.

Entre 121 y 201 segundos 250 puntos.

Más de 202 segundos 0 puntos.

Esta maniobra acaba cuando el piloto/copiloto dicen al juez, alto y claro, "INICIO" aquí termina el tiempo de despegue y maniobra.

TRIANGULO:

Vuelo y ruta: El piloto volará el avión todo el triangulo en primera persona, a través del monitor o las gafas. El recorrido comienza cuando ha terminado la maniobra de despegue "INICIO" Cada vez que el piloto llegue a un PUNTO se lo indicara al juez para que tome posición de referencia, cuando anuncie el tercer punto ,el juez para el cronometro de triangulo.

No está permitido el uso de sistemas de vuelo automático, es el piloto quien gobierna en todo momento el avión, si está permitido el uso de marcas de punto en el OSD para la orientación del piloto.

Si el piloto pierde recepción de video podrá activar la vuelta a casa para no perder el modelo, siendo en este momento cuando el piloto puntuara 0, una vez corregido y siempre que quede tiempo al finalizar el resto de concursantes, se le permitirá repetir la manga.

ATERRIZAJE:

El aterrizaje se realizara una vez terminado el triangulo y al haber comunicado al juez "FIN" en ese momento comienza la maniobra de aterrizaje para ello tendrá 180 segundos para el aterrizaje este se realizara en pista y puntuara de la siguiente manera :

de 0 a 60 segundos 1000 puntos

de 61 a 120 segundos 500 puntos

de 121 a 180 segundos 250 puntos

de 181 a mas segundos 0 puntos

Si se aterriza dentro de la pista asfaltada quedando el modelo detenido en esta se le darán 500 puntos más.

Al final de cada manga se actualizaran los puntos de los participantes.

Mangas

Se intentaran realizar un mínimo de 3 mangas y un máximo de 5 , con más de 3 mangas se descartara la peor.

INSCRIPCIÓN:

Todos los participantes deberán estar en posesión de licencia federativa en vigor.

Equipo:

El modelo tendrá un peso máximo de 3000gr y un mínimo de 800gr . En orden de vuelo.

Deberá contar con un sistema de "vuelta a casa" (rth) que se probara previo a la prueba.

Frecuencias de control: de uso para aeromodelismo, cualquier otra frecuencia será bajo responsabilidad del piloto y deberá aportar seguro de responsabilidad civil que cubra específicamente el aeromodelismo, presentando póliza y recibo en vigor. (recordar que la

distancia máxima será de 750m, distancia que cualquier emisora homologada en 35Mhz o 2,4Ghz debería ser capaz de cubrir).

Frecuencias de video: El piloto facilitara la frecuencia con el fin de poder monitorizar el vuelo del piloto por el juez o en todo caso deberá de facilitar una salida de video para el uso del juez.

El piloto tendrá que presentar todo su equipo en la inscripción en el apartado que para ello se pondrá en la web del club.

PUNTUACIONES Y SANCIONES.

El juez con las coordenadas que se han apuntado de cada punto, las pondrá sobre el Google Maps y comprobara su proximidad con las proporcionados en la carta de puntos.

Se considera que un punto NO SE HA HECHO si el avión ha pasado a más de 40 metros del punto. Y el punto es 0 puntos, se considera el resto de puntos.

Si el piloto se ha saltado algún punto la manga es 0

Si el piloto ha fallado en todos los puntos la manga es un 0

Si el piloto vuela por debajo de la altura de vuelo puntuara 0

Si el piloto vuela por encima de la altura de vuelo:

Serán 0 puntos.

Apelaciones:

Las apelaciones son por manga completa, es decir se apela toda la manga con todos los puntos que se quieran reclamar, la reclamación será una sola vez por manga y solo se atenderá el punto reclamado.

El piloto que considere reclamar deberá presentar el video con datos de altura y posición como justificante. Si la grabación no es clara, y deja atisbo de dudas, la primera decisión del juez será considerada y la manga será puntuada con 0 puntos independientemente de las puntuaciones obtenidas en cada fase.

Si la grabación es a favor del piloto, se le corregirán las puntuaciones por las que reclame.

Apelaciones contra otros pilotos:

Se sigue el mismo procedimiento, que en el punto anterior.

Solo podrán apelar aquellos pilotos que tengan puntuación en sus mangas.

Si el fallo es a favor del reclamante, se ajustara la puntuación en la manga del reclamado.

Si el fallo es en contra del reclamante, se le puntuará con 0 puntos una de sus mangas.

SUSPENSIÓN DE LA PRUEBA:

A criterio del juez la prueba se podrá suspender, por causas climatológicas adversas, lluvia, viento, niebla, etc.

