



Fun Fly

REGLAMENTO DE LA CATEGORIA FUN FLY

- Periodo de validez
 - Síntesis de la especialidad
1. Introducción
 2. Desarrollo de una prueba
 3. Jueces y director de la prueba
 4. Infraestructura necesaria del Campeonato
 5. Seguridad

PERIODO DE VALIDEZ

Este reglamento entrará en vigor a partir de Agosto del año 2022. Su validez será hasta que sea sustituido total o parcialmente por otro.

SINTESIS DE LA ESPECIALIDAD

La disciplina denominada de Fun-Fly, que se puede realizar con aeromodelos de ala fija sin restricciones, consiste en la realización de varias mangas en las que durante el tiempo de duración de la manga, se realizarán las pruebas y/o secuencia predeterminada de pruebas.

1 CARACTERISTICAS DE LOS AEROMODELOS

Para la práctica de esta disciplina se podrá utilizar cualquier avión de ala fija controlado por radio control que cumpla las siguientes restricciones:

Motorización:	SIN RESTRICCIONES.
Peso en orden de vuelo:	SIN RESTRICCIONES.
Envergadura:	SIN RESTRICCIONES.

El modelo será capaz de albergar, próximo a su CG, un vaso proporcionado por la organización para el lanzamiento del globo relleno de arena, no pudiendo tener ningún tipo de orificio o similar para albergar dicho vaso, el único elemento permitido es una plataforma llana de apoyo para el mismo.

2 DESARROLLO DE UNA PRUEBA

2.1 ASPECTOS GENERALES

Cada participante podrá contar con la colaboración de un ayudante durante el vuelo.

Durante el transcurso de una manga, ante un problema de un participante que le impida volar o hacerlo con seguridad, ratificado por el director de pista, el piloto podrá cambiar de modelo.

Entre cada una de las mangas, el piloto podrá cambiar de modelo.

El director del evento, antes del inicio de la primera manga y/o en cualquier otro momento que considere oportuno (parando los cronómetros) verificará en los aviones de explosión que el ralentí bajo es lo suficientemente bajo para que no permita una ventaja en la prueba del aterrizaje de precisión. De no poder ajustarse a ese mínimo por provocar paradas de motor el piloto podrá utilizar un ralentí alto en la trepada de dicha prueba, pero deberá apagar el motor al final del conteo de tiempo.

El vaso o recipiente para el lanzamiento del globo será proporcionado por la organización no pudiendo utilizarse ningún otro recipiente.

2.2. MANGAS y DESARROLLO DE LAS MISMAS

2.2.1 GENERALIDADES

El número de mangas a realizar se establecerá previamente en la reunión de pilotos y en la cual el director del campeonato someterá a votación el número de mangas que se estime oportuno.

El número mínimo de mangas será siempre de dos. Si se realizan tres mangas no se elimina ninguna, a partir de la cuarta se eliminará la peor manga de cada participante. Si se realizan seis se eliminan las dos peores mangas de cada piloto. Si se realizan ocho se eliminan las tres peores mangas de cada piloto y así sucesivamente.

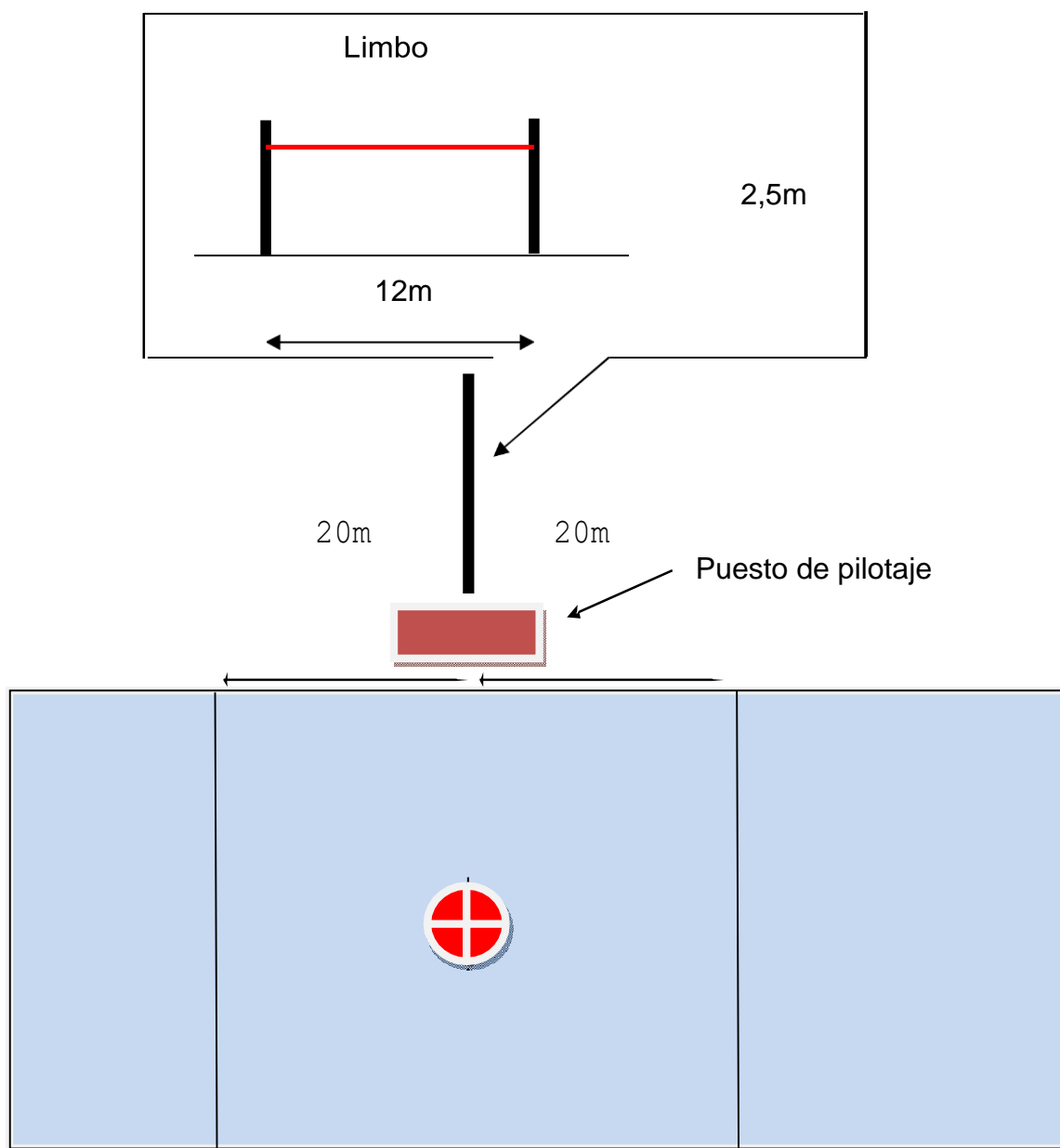
La duración de cada manga será de 10 minutos desde la orden de arranque de motor y dando por finalizada la manga una vez transcurrido dicho tiempo. En caso de no haber finalizado el piloto deberá aterrizar puntuando 0 la prueba en curso.

Con el objetivo de agilizar el concurso, al finalizar los ejercicios de la manga el piloto, deberá retirarse él, el aeromodelo, el ayudante y los complementos que haya llevado a la pista (arrancador, vaso, baterías etc). Una vez hecho esto se da por finalizado el tiempo de trabajo de ese piloto y se inicia el del siguiente. En caso de acabar las pruebas, pero excederse en el tiempo de trabajo se penalizará al piloto con -3 puntos y se volverán a restar por cada minuto completo excedido. Se bonificará con 3 puntos cada minuto completo que no haya usado, siempre y cuando el piloto haya completado la totalidad de las pruebas.

2.2.2 DESARROLLO DE UNA MANGA

La configuración del campo de vuelo, esquematizado en la figura adjunta, se estructurará sobre la diana que se habrá marcado aproximadamente en el centro de la pista de vuelo sobre su eje longitudinal. Alineado con dicho centro, el piloto y juez se ubicarán en el lateral de la pista más cercano al limbo ("puesto de pilotaje"). Asimismo, en el extremo opuesto y a 20 metros a cada lado del centro, se marcarán unas líneas transversales al eje de la pista y si fuera necesario se ubicarán unas pequeñas banderolas o conos bien visibles.

Limbo y Banderolas



Se partirá de la situación inicial en el que piloto y juez se sitúan aproximadamente en la posición indicada y el aeromodelo se ubica dentro del círculo grande de la diana, pudiendo hacerlo el piloto o su ayudante.

Durante la manga, si el modelo tiene una interrupción por cualquier motivo, el piloto no podrá abandonar nunca el puesto de pilotaje, salvo autorización del director de pista, pudiéndose desplazar, si fuese necesario, su ayudante.

Composición de pruebas de la manga:

Tiempo 10 minutos

- Despegue y lanzamiento de globo
- Secuencia. Limbo, looping y toca y sigue (máximos 3 min)
- Aterrizaje de precisión

2.2.3 DESCRIPCION DE LAS PRUEBAS

- Despegue y lanzamiento de globo: Consistente en la realización de un despegue seguido del lanzamiento de un globo relleno de arena 0e aproximadamente el tamaño de un huevo sobre un punto marcado sobre el eje de la pista y perpendicular a la posición del piloto y sin que el modelo se pare en ningún momento. Esta prueba no tiene límite de tiempo pero estará corriendo el tiempo de trabajo.
- Secuencia. Limbo, looping y toca y sigue: Consistente en la repetición de esta secuencia el máximo nº de veces durante tres minutos. El comienzo del tiempo se iniciará cuando el aeromodelo realice el primer paso de limbo y previamente el piloto o su ayudante informará al juez del comienzo de la secuencia, con la voz de “comienzo secuencia”. El mismo juez contara el nº de secuencias completas realizadas dentro de los tres minutos de tiempo, comunicando al piloto con la voz de “fin de tiempo” el final del tiempo de la prueba. (Se permitirá que el ayudante lleve cuenta del tiempo de la prueba y se lo comunique al piloto).
- Aterrizaje de precisión: Una vez concluida la prueba anterior y hecha la pasada inversa en blanco, el juez comunicara al piloto el comienzo de la prueba de aterrizaje de precisión con la voz de “aterrizaje” el piloto dispondrá de 10 segundos para tomar altura y posicionarse, el juez comenzara a contar en voz alta “101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110” durante este tiempo el modelo deberá ascender verticalmente (entre 45° y 90°), debiéndose parar el motor o ponerlo en posición de Ralentí bajo. Tanto un juez auxiliar como el director del evento supervisarán que no se altere durante la prueba. De darse esta circunstancia se eliminará la manga completa de dicho piloto. Al transcurrir los 10 segundos, el modelo realizara un tonel descendente y el aterrizaje de precisión, tocando la pista y rodando.

Las pruebas se realizarán en el sentido del despegue, incluido lanzamiento de globo. El aterrizaje de precisión se podrá realizar en cualquier sentido.

Después de la realización de cualquier prueba, de tierra o aire, y antes de cambiar de rumbo e iniciar el vuelo en el sentido contrario, deberá de sobrepasarse la banderola situada a los 20m. en el sentido del despegue. Una vez realizado el giro se hará una pasada en blanco en el sentido contrario al despegue. Antes de girar, para tomar el sentido del despegue de nuevo y ejecutar la prueba que corresponda, deberá sobrepasarse como mínimo la banderola opuesta situada a otros 20 mts del limbo.

En caso de que el modelo no rebasa la banderola (en el sentido del despegue), o no pase por delante del piloto (en el sentido contrario al despegue) tal como se ha explicado anteriormente, el juez avisará al piloto, y no podrá proseguir con la prueba hasta que no haya rebasado dichos extremos. Posibles figuras realizadas en esta condición no se puntuarán hasta que se haya cumplido con el paso obligado por los límites establecidos.

Será el propio juez o sus auxiliares quienes verifiquen visualmente el paso por la banderola.

Durante la manga podrán darse las siguientes circunstancias que conllevarán las acciones indicadas:

Parada de Motor: Durante el vuelo, si el motor se para, este podrá ser arrancado cuantas veces sea necesario dentro del tiempo de la manga.

Accidente con el aeromodelo: Sin parar el cronometro, el juez verificará que el avión está en orden de vuelo antes de permitir que vuelva a volar. Si no está en orden de vuelo, según el criterio del juez que es el único válido en estos casos, el piloto podrá cambiar de avión según el reglamento. En todo este proceso el tiempo seguirá corriendo.

Vuelo errático: Si el juez considerara por cualquier razón que el aeromodelo está realizando un vuelo errático o peligroso (normalmente después de algún incidente durante la prueba), éste parará el cronometro y ordenará el aterrizaje para su revisión. Una vez concluida la misma el juez determinará:

- Si el avión está en condiciones de vuelo, volverá a despegar y se reanudará la cuenta del tiempo cuando el aeromodelo levante las ruedas del suelo.
- Si el avión NO está en condiciones de vuelo, se reanudará la cuenta de tiempo y el piloto podrá cambiar de aeromodelo. (Se trata de un caso similar al de cambio de aeromodelo por accidente, con la salvedad de que durante la inspección ha estado parado el cronómetro)

Rotura del Limbo o Banderola: En caso de rotura del limbo o la banderola durante la prueba, por cualquier razón, ya sea esta debida o no a un impacto del aeromodelo, el juez parará el cronometro inmediatamente después del suceso, y el piloto tendrá que aterrizar. Cuando esté reparado el juez volverá a poner en marcha los cronómetros cuando el avión una vez en vuelo rebasa la banderola de 20 mts en sentido despegue. Sólo se permitirá la rotura de un limbo por manga, puntuando 0 en esta prueba el piloto que lo rompa por segunda vez. Si se hubiera producido la circunstancia de que en la rotura del limbo o banderola el modelo también se hubiese accidentado, los cronómetros se pondrán de nuevo en marcha una vez que se haya restituido el limbo o la banderola, aunque el modelo no estuviese en condiciones de despegar.

2.5 PUNTUACION DE LAS FIGURAS

Lanzamiento de globo relleno de arena/sal:

- 10 puntos: si la posición final del globo es dentro del círculo de 2m
- 9 puntos: si la posición final del globo es dentro del círculo de 4m
- 8 puntos: si la posición final del globo es dentro del círculo de 6m
- 7 puntos: si la posición final del globo es dentro del círculo de 8m
- 6 puntos: si la posición final del globo es dentro del círculo de 10m
- 5 puntos: si la posición final del globo es dentro del círculo de 12m
- 4 puntos: si la posición final del globo es dentro del círculo de 14m
- 3 puntos: si la posición final del globo es dentro del círculo de 15m
- 2 puntos: si la posición final del globo es dentro del círculo de 18m
- 1 punto: si la posición final del globo es dentro del círculo de 20m
- 0 puntos: si no se puede lanzar, si el globo cayó antes de la pasada para el lanzamiento, si el globo es lanzado fuera de los veinte metros de diámetro.

Secuencia Limbo, looping y toca y sigue:

Se otorgará 3 puntos por cada secuencia completada dentro del tiempo de tres minutos.

Aterrizaje de precisión:

- 10 puntos: si el aeromodelo toca la pista dentro del círculo de 1m
- 9 puntos: si el aeromodelo toca la pista dentro del círculo de 2m
- 8 puntos: si el aeromodelo toca la pista dentro del círculo de 3m
- 7 puntos: si el aeromodelo toca la pista dentro del círculo de 4m
- 6 puntos: si el aeromodelo toca la pista dentro del círculo de 5m
- 5 puntos: si el aeromodelo toca la pista dentro del círculo de 6m
- 4 puntos: si el aeromodelo toca la pista dentro del círculo de 7m
- 3 puntos: si el aeromodelo toca la pista dentro del círculo de 8m
- 2 puntos: si el aeromodelo toca la pista dentro del círculo de 9m
- 1 punto: si el aeromodelo toca la pista fuera del círculo de 9m y dentro de los límites de 20m + 20m "en la pista".
- 0 puntos: si el aeromodelo no toca la pista dentro de la zona delimitada 20+20, si no se completa toda la secuencia del aterrizaje de precisión (toma de altura, tonel descendente y aterrizaje), o se utiliza el motor después de la toma de altura.

2.5.1 NOTA IMPORTANTE SOBRE EL TOCA Y SIGUE

De cara a aclarar posibles polémicas sobre los “rebotes” en pista derivados de figuras tales como los TOCA Y SIGUE queda estipulado en este reglamento que se permitirá el carreteo de los modelos en pista durante dichos rebotes.

Por el contrario, no se permitirá la parada completa de los modelos. En este caso la figura puntuara cero.

2.5.2 NOTA IMPORTANTE SOBRE EL ATERRIZAJE DE PRECISION

En esta figura, el aterrizaje se considera al tocar y rodar, por lo cual el punto de medida será donde el modelo toque pista y ruede. Se permitirá un único bote de no más de un palmo durante el aterrizaje. De rebotar alto o ms de una vez la puntuación en ese ejercicio se reducirá a 0 puntos.

Los aterrizajes de precisión se realizarán siempre en la zona marcada y dentro de la pista, de lo contrario puntuará cero.

Jueces de la prueba

La dinámica de la prueba estará dirigida por el JUEZ PRINCIPAL y ,al menos, un AUXILIAR. El primero será el responsable de anotar las puntuaciones, llevar el tiempo de las diferentes pruebas dentro de cada manga, controlar el plano de seguridad y tomar las decisiones correspondientes de acuerdo con el presente reglamento, mientras que el/los juez/jueces auxiliar/auxiliares serán los responsables de la medida del tiempo de trabajo, Llamamiento de participantes, control de la zona de boxes y público, así como de apoyar al juez principal ante dudas que puedan surgir respecto a la ejecución realizada por el piloto.

Los jueces serán 2 miembros de la organización o personas designadas por esta, su función será supervisar, cronometrar y puntuar según este reglamento.

La decisión de los jueces será inapelable.

4. INFRAESTRUCTURA NECESARIA PARA LA PRUEBA

Para la realización de la prueba el club organizador deberá contar con:

- En la pista, aproximadamente en el centro, deberán de estar marcado un círculo de un metro de diámetro.
- 2 líneas horizontales a la pista a cada lado del centro geométrico de la diana, y a cada lado a 20m.
- Limbo compuesto por 2 pértigas de al menos 2,5 metros de altura, y amovibles. La parte superior el limbo estará delimitado por cinta de video o de carrocería doblada por su eje longitudinal, de forma que no quede descubierta la cara con pegamento para evitar en la medida de lo posible la adherencia de los modelos ante el roce.
- 2 banderolas para clavar en el terreno, y visibles desde 20 metros.
- Globos rellenos de arena, del tamaño de un huevo con un peso de 30 gramos y vasos de plástico y palillos.
- Copias impresas de las hojas de puntuación.
- Un juez principal y (al menos) un juez auxiliar
- Dos cronómetros para la medida del tiempo.

5. SEGURIDAD

Los pilotos deberán situarse en el puesto de pilotaje y el cual no se podrá abandonar en toda la prueba, salvo autorización expresa del del director de pista. (Se atenderán casos especiales de movilidad donde no se aplicará esta norma).

Todos los pilotos serán informados de la situación exacta del plano de seguridad.

Cualquier piloto o ayudante que acceda a la zona de vuelos sin estar dentro de su turno de vuelo, será advertido por el juez auxiliar la primera vez; a la segunda perderá los puntos de su mejor manga.

El vuelo siempre se realizará frente al piloto y este deberá darle la espalda siempre a los jueces.

El piloto que sobrepase con su avión el plano de seguridad será descalificado de la manga y perderá los puntos obtenidos en dicha manga.

Esta terminantemente prohibido:

- Encender el motor o equipo de radio sin previa autorización.
- Consumir cualquier tipo de bebida alcohólica o estupefacientes.
- La realización de cualquier vuelo no autorizado.
- Cualquier tipo de conducta o actitud antideportiva.
- Molestar a cualquier piloto durante su vuelo.

