



LIGA FUN-FLY *2007*

Para que las pruebas sean más entretenidas y evitar las interminables esperas intermedias, se adopta el sistema de la prueba continua.

Consiste básicamente en hacer el conjunto de la prueba (despegue-competición-aterrizaje), de forma encadenada.

Desde que el juez da la orden al piloto, se dispone de 10 minutos para arrancar, hacer las pruebas (de 1 minuto cada una), incluso descartando alguna, y finalmente aterrizar. Sobra tiempo.

Este sistema fomenta la igualdad de los participantes al utilizar el mismo avión en toda la prueba, evitando la súper-especialización en cada modalidad.

Para este tipo de competición donde se mezclan pruebas de todo tipo y enlazadas unas con otras el avión ideal es del tipo "Limbo Dancer", con un motor glow .40 o eléctrico, pero está permitido cualquier tipo, tamaño y motorización con la única limitación de que no se podrá cambiar de modelo a lo largo del transcurso de la prueba.

Pretendemos que todos puedan participar en igualdad de condiciones, con un avión fácil de construir, barato de motorizar y al alcance de todos, que nos permita participar a cuantos más mejor y con la certeza de que solo puntúan la pericia del piloto y algo de suerte.

Este tipo de competición fomenta la participación en equipo, ya que cada piloto deberá de tener un mínimo de dos ayudantes en caso de parada de motor, corte de la cinta del limbo o cualquier otro tipo adversidad durante el desarrollo de la prueba. Así que ya podemos ir pensando con quien vamos a contar como ayudantes.

CALENDARIO DE PRUEBAS

El campeonato constará de cuatro pruebas.

18 de Febrero	Despegue + Loopings + Limbo + Touch&Go con tonel + Permanencia y aterrizaje de precisión.
20 de Mayo	Despegue + globos + Limbo + Touch&Go con loopings + Refresco en vuelo y aterrizaje de precisión
23 de Septiembre	Despegue + Loopings con Tonel + Limbo + Doble Touch&Go + Permanencia y aterrizaje de precisión.
02 de Diciembre	Despegue + Loopings + Limbo+ Touch&Go con loopings + Permanencia en invertido y aterrizaje de precisión Prueba especial cazería del zorro (En conjunto de 4 pilotos a la vez)

En caso de que por fuerza mayor se suspendiera alguna prueba, sería trasladada al siguiente domingo.

PUNTUACIONES

De acuerdo con el objetivo del campeonato, el sistema de puntuación favorecerá especialmente no solo la mejor actuación, sino la participación y la regularidad.

Por tanto, habrá una clasificación final en la que para poder entrar, deberá contarse con un mínimo de tres inscripciones de las cuatro pruebas y que vendrá dada por la suma de las cuatro puntuaciones finales de cada una de las pruebas.

Cada prueba, una vez realizado el cómputo de sus mangas por el procedimiento que se arbitre, asignará una clasificación de la cual se obtendrá un número de puntos acorde con la tabla adjunta. En cualquier caso, el modelo debe despegar del suelo para entrar en la clasificación de la prueba.

En caso de no participar en la prueba se recibirá 50 puntos por inscribirse.

Puntuación por prueba					
1º clasif.	400 puntos	10º	180	19º	90
2º	360	11º	170	20º	80
3º	330	12º	160		
4º	300	13º	150		
5º	270	14º	140	Del 21º en adelante:	
6º	250	15º	130	70 puntos	
7º	230	16º	120		
8º	210	17º	110		
9º	195	18º	100		

LOS PREMIOS

El montante total de los premios vendrá dado por 300 € que aportará el club.

Los premios serán escogidos en material de aeromodelismo y se distribuirán de la siguiente manera:

Reparto de premios	
Primer clasificado	150,00€
Segundo	100,00€
Tercero	50,00€

Los premios serán canjeables exclusivamente por material de aeromodelismo.

La entrega de premios oficiales de la liga será el día del último concurso, normalmente después del almuerzo. A igualdad de puntos al final del campeonato, decidirá la suma de los puntos parciales de las cuatro competiciones.

INSCRIPCIONES Y NORMAS

Por ser el primer año que hacemos este campeonato, la inscripción será gratuita.

Los requisitos para apuntarse es aportar:

Nombre

DNI

Fotocopia de tarjeta federativa activa.

El cierre de inscripciones será a las 10:45 horas.

El comienzo de las pruebas será a las 11:00 horas.

Se deberá poseer licencia federativa o un seguro de responsabilidad civil de daños.

Los aeromodelos podrán ser de cualquier tipo, tamaño y motorización.

Bajo ningún concepto nadie se podrá inscribir una vez comenzada la competición.

Existirá un comité de competición que estará compuesto por los jueces de la prueba, cuya interpretación de las bases será inapelable, y que elevarán a definitivas las clasificaciones provisionales realizadas por los jueces el día de la prueba, previo análisis si las hubiera, de las reclamaciones presentadas.

Las reclamaciones se presentarán por escrito.

El incumplimiento malicioso de las normas (hacer trampas), supondrá la descalificación en todas las pruebas de la jornada, por parte del comité de competición.

Solo se dispondrá de un único avión para la prueba.

Se podrá arrancar y reparar el modelo las veces necesarias pero dentro del tiempo de la prueba.

LAS PRUEBAS

Arranque del motor y despegue

Si se arranca el motor y se despegue en el primer minuto, tendrá una bonificación de 100 puntos. Será válido utilizar arrancador eléctrico.

El inicio del cronómetro total empezará a la orden del juez y el parcial empezará en el instante que se coloque la pinza (chispa) en el motor.

Loopings

Se trata de realizar el máximo número de rizos (loopings) durante 1 minuto. Puntuarán 10 puntos los normales y 20 puntos los invertidos. Una vez que el avión despegue, el piloto podrá subir todo lo que desee y su minuto de loopings comenzará cuando inicie el primero de ellos, antes de empezar el piloto deberá comunicar al juez si los hará normales o invertidos y solo le puntuaran los del tipo decidido.

Paso del Limbo

Consistirá en el paso del limbo a 2,5 metros de altura. Se puntuará 40 puntos en vuelo normal y 80 puntos en invertido. El tiempo será de 1 minuto desde el primer intento de paso del limbo.

Sólo se considerará pasado el limbo si el avión pasa por debajo de la cinta y no toca el suelo durante la maniobra.

A diferencia de la prueba de loopings, en esta se podrá hacer el paso del limbo normal o invertido indistintamente, puntuando todos los pasos del limbo realizados.

Nunca se parará el cronómetro por rotura de la cinta, por lo que los ayudantes de confianza del piloto deberán ser rápidos y eficientes al reparar la cinta.

En el caso de rotura de la cinta de forma fortuita (sin que lo haga el avión), se detendrán los dos cronómetros hasta su reparación.

Touch & Go + figura

Puntuará 30 puntos por secuencia completa, se podrán hacer todas las secuencias que se puedan a lo largo de la pista con la única limitación de que el Touch & Go deberá ser en la zona de asfalto de la

pista. El tiempo será de 1 minuto a partir del primer Touch & Go. Si el avión se para en el Touch & Go se podrá arrancar el modelo y hacer la figura restante, contando como válida la secuencia.

Doble Touch & Go

Puntuará 30 puntos por secuencia completa. Se elimina en la parte central 20 metros donde no se puede tocar. El tiempo será de 1 minuto a partir del primer Touch & Go.

Caza de globos

La prueba consistirá en la rotura de globos. Tiempo de trabajo 1 minuto. Puntuará 150 puntos por globo.

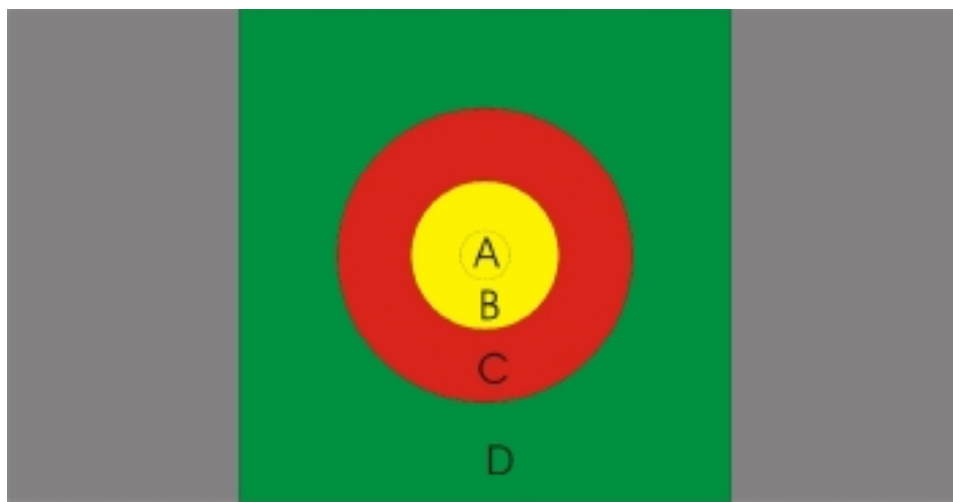
Refresco en vuelo

Habrà que beberse durante el vuelo un refresco embotellado de 200 cc situado en una mesa. El tiempo comienza una vez efectuado el despegue y acaba cuando el avión toque en el aterrizaje. La puntuación será la que resulte de restar a 250, los segundos consumidos.

Lanzamiento de Huevo

El sistema será el del clásico vaso semirígido de un solo uso, que aportará el club, que se podrá recortar o doblar. Cada participante lo podrá sujetar a su avión como desee.

Se dispondrán de 2 minutos para lanzar 5 huevos, el tiempo comenzara al colocar el primer huevo en el vaso, solo puntuaran los huevos que caigan en una de las zonas puntuables según el esquema anexo.



Zona de 3 mts (círculos A y B)	200 puntos.
Zona de 6 mts (círculo C).....	100 puntos.
Zona de 10 mts (cuadrado D).....	50 puntos.

Permanencia a motor parado y precisión de aterrizaje

La prueba comenzará al pasar por la zona del limbo. Se cronometrará 20 segundos hasta la parada del motor, consistirá en mantenerse el mayor tiempo en vuelo a razón de 1 punto por segundo de

vuelo. En la prueba de vuelo invertido, contará 2 puntos por segundo hasta que se recupere la posición normal. En este caso, no se podrá volar en el cuadrante donde esté el sol, para poder observar el giro del aeromodelo, sin daño para la vista de los jueces.

La bonificación del aterrizaje consistirá en 50 puntos si se aterriza dentro de la pista de asfalto, en la zona central de 20m. (no en el arcén). La punta del morro, marcará el punto de aterrizaje.

Desde el momento que el juez verifique la parada del motor del modelo, se detendrá el cronometro total y empezará a contar el tiempo de permanencia.

Cazería del zorro

La prueba consiste en cazar (cortar) una cinta que llevará un avión tipo entrenador, se hará en grupos de cuatro participante, el primero que corte la cinta se lleva 100 puntos. El tiempo limite son 10 minutos. Los grupos serán por sorteo.

NOTA: La comisión técnica se reserva el derecho de cambiar este reglamento sin previo aviso.

Ronda, 11de enero de 2007