

**APUCA – Asociación Pilotos U-Control Argentinos**  
**CURSO PARA JUECES DE ACROBACIA**  
**CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARTICIPANTES 2º CURSO – AÑO 2023**  
**CLASE 1A, - REGLAMENTO FAI**

PARTICIPANTE	CODIGO		PREGUNTA EN FORMA DE AFIRMACION	V	F	SI ES FALSO: ENUNCIAR CONCEPTO CORRECTO
	CLASE	ORDEN				
01	1a	01	Un competidor puede solicitar al juez general prueba de sonido del modelo de otro competidor.	X		
01	1a	02	se podrá ofrecer un nuevo vuelo si un incidente relacionado con la seguridad que esté fuera del control del ocurrente.	X		
01	1a	03	Un competidor puede tener hasta 4 ayudantes		X	Cada competidor tiene derecho a tres ayudantes por cada vuelo de concurso.
01	1a	04	Si un modelo pierde una parte durante el vuelo tendrá 0 puntos en todas las maniobras del vuelo	X		
01	1a	05	Paralelo significa vuelo en ascenso o descenso constante sin variar la línea de vuelo	X		Paralelo: Significa una línea imaginaria en la superficie del hemisferio de vuelo equidistante Al ecuador del hemisferio de vuelo y que marca la latitud.
01	1a	06	En la maniobra de loopings cuadrados las esquinas deben ser suaves y con un radio cerrado.	X		
01	1a	07	El tamaño de la maniobra de looping cuadrado es de 45° en altura y ¼ de vuelta de ancho.	X		La parte superior de los loopings se vuela a lo largo del paralelo de 45 grados. El ancho es de ¼ de vuelta.
01	1a	08	El tamaño de la maniobra de dos ochos cuadrados consecutivos Los segmentos superiores de los loopings se vuelan a lo largo del paralelo de 45 grados. La anchura es de ¼ de vuelta.	X		
01	1a	09	el inicio de la maniobra de 8 cuadrados es en el punto de interseccion	X		Con el aeromodelo en vuelo normal y nivelado a lo largo de la base (+/- 30 cm), desde el Punto donde el modelo inicia su primer giro hacia arriba en un ascenso vertical por 1a vez.
01	1a	10	el inicio de la maniobra de 8 verticales es después de que el aeromodelo haya volado la 1ª mitad de un looping interior, al pasar por el punto de intersección por primera vez.	X		
01	1a	11	El inicio de la maniobra reloj de arena es cuando pasa por el punto de intersección	X		La maniobra se inicia desde el punto en el que el aeromodelo comienza su 1ª vuelta desde la base (+/- 30 cm) en un ascenso por primera vez.
03	1a	01	El juez principal puede ofrecer un nuevo vuelo si en segundo intento la hélice se rompe golpeando el terreno y deteniendo el motor	V		
03	1a	02	Los jueces pueden moverse de manera voluntaria 1/4 de vuelta entre maniobras	F		4.2.11 los jueces pueden moverse 1/8 de vuelta desde su posición original
03	1a	03	Las vueltas intermedias deben ser voladas a una altura de entre 1.5m a 3m	F		4.2.14 c) las vueltas intermedias deben ser voladas entre 1m a 3m
03	1a	04	La parte superior de los loopings es tangente al paralelo de 45°	V		
03	1a	05	El inicio de la maniobra de los dos looping cuadrados exteriores consecutivos comienza a altura base	F		4.2.15.9 a) La maniobra comienza con el picado vertical desde el paralelo de 45°
03	1a	06	El tamaño de la maniobra de los loopings triangulares interiores comprende una anchura ligeramente superior a 1/8 de vuelta	V		
03	1a	07	La intersección de las trayectorias de ascenso y descenso en el reloj de arena debe estar ubicada en altura de 45°	V		
03	1a	08	El fin de la maniobra del reloj de arena se produce inmediatamente recuperado a vuelo horizontal	F		4.2.15.15 g) La maniobra termina en la posición donde comenzó la montada, por tanto recuperado a vuelo horizontal debe recorrerse el octavo de vuelta correspondiente a la base del reloj
03	1a	09	La parte superior de los 8's sobre la cabeza debe ser sobre el centro del círculo	V		
03	1a	10	La maniobra de aterrizaje finaliza cuando el modelo toca tierra	F		4.2.15.17 c) La maniobra finaliza cuando el modelo se detiene completamente
06	1a	01	Un vuelo de concurso se convierte en vuelo oficial en el momento en que comienza el carreteo en tierra en la maniobra número uno.		X	El vuelo se convertirá en oficial en el momento en que inicie su carreteo en tierra.
06	1a	02	Si el aeromodelo no pasa la prueba de ruido los puntajes recibidos en el vuelo oficial relacionado, son anulados.	X		
06	1a	03	Todos los concursos se organizan sobre la base de rondas, definiéndose una ronda completa cuando todos los competidores hayan completado su vuelo oficial.	X		Una ronda esta completa cuando todos los competidores registrados hayan completado su vuelo oficial o hayan realizado dos intentos cuando se incluye vuelo de desempate.
06	1a	04	Después de hacer un primer intento, el competidor puede optar por permanecer en el círculo de vuelo del concurso, en cuyo caso debe hacer su 2do. Intento de inmediato.	X		
06	1a	05	Peso máximo total del vuelo(incluyendo combustible) es de 3.5 kg	X		El peso máximo total de vuelo es 3.5 kilos excluyendo el combustible.
06	1a	06	La potencia eléctrica estará limitada a una tensión máxima en vacío de 42 volt.	X		
06	1a	07	Deberá utilizarse silenciador cuando el juez lo decida en los motores a pistón.	X		Deberá utilizarse un silenciador adecuado en todos los motores de pistón.
06	1a	08	La longitud de las líneas de control se comprobará antes de cada vuelo de concurso.	X		
06	1a	09	La carga de prueba de las líneas de control es de 40 veces el peso del modelo.	X		La carga de prueba es de 10 veces el peso total del modelo
06	1a	10	Cada competidor tiene derecho a tres ayudantes por cada vuelo de concurso	X		
07	1a	01	Si un participante omite una maniobra o no la intenta las otras maniobras que siguen el orden de vuelo no se puntúan.		F	Falso. Las maniobras se deben seguir puntuando en la continuidad del vuelo.
07	1a	02	Si el aterrizaje se produce pasados los 7 minutos de vuelo, o el modelo capota o pierde su tren de aterrizaje, se considera que el vuelo es nulo.		F	Falso, solo se pierden los puntos de la maniobra de aterrizaje.
07	1a	03	El juez principal le puede ofrecer a un participante un nuevo vuelo si durante el que estaba efectuando se produce una tormenta eléctrica y debe abortar el mismo.	V		
07	1a	04	Cuando un competidor es llamado a la pista y pasados 3 minutos no se presenta, se considera que ha realizado un intento.	V		
07	1a	05	El tiempo de preparación para el vuelo comienza cuando el piloto es llamado a pista.	V		
07	1a	06	Antes de cada ronda de vuelo, se debe probar la tensión de las líneas aplicando a la misma un peso equivalente a 10 veces el peso del modelo.	V		
07	1a	07	Si bien la guía de maniobras describe los puntos de inicio y fin de las mismas, el piloto podrá optar por otros de acuerdo a su criterio.	F		Falso. Se deben respetar los puntos de inicio y fin establecidos.
07	1a	08	Si el piloto no puede arrancar su motor una vez indicada con su señal dicha tarea puede solicitar una tentativa la cual efectuará a su criterio en cualquier momento del concurso.	F		Falso. Debe esperar la orden de acuerdo a si es una primera o segunda tentativa.
07	1a	09	Los 3 loopings internos deben efectuarse ubicados en un mismo lugar tal como si fuesen hechos uno sobre el otro.	V		
07	1a	10	Las maniobras se juzgan desde su comienzo hasta el final, las vueltas entre una y otra pueden volarse a menos o más altura de la reglamentaria.	V		
08	1a	01	Si una maniobra tiene menos cantidad de figuras a lo indicado en la gama (ejemplo, se hacen dos loopings en lugar de tres) se debe asignar un puntaje parcial a la misma.	X		Toda maniobra no intentada, omitida o con cantidad incorrecta de figuras (ya sea mayor o menor a lo estipulado), se puntuará con CERO. Lo mismo con las voladas fuera de secuencia.
08	1a	02	Si un modelo se estrella, se computarán los puntos obtenidos en dicho vuelo hasta la maniobra en la cual el modelo se estrelló, exclusiva.	X		
08	1a	03	Si un modelo sufre desprendimiento de partes durante el vuelo, el mismo se computará como válido.	X		En caso de desprendimiento, el vuelo quedará anulado y todas las maniobras se calificarán con CERO, excepto que dicho desprendimiento suceda al estrellarse el modelo.
08	1a	04	Los jueces juzgarán solamente las maniobras desde el punto de comienzo al punto de finalización de las mismas, tal lo indicado en el diagrama de maniobras. No se calificará el ingreso y el egreso de cada maniobra.	X		
08	1a	05	Si una maniobra no es completada, se calificará con CERO	X		
08	1a	06	El participante puede reintentar una maniobra	X		No está permitido el reintento de maniobras
08	1a	07	El participante podrá realizar maniobras luego de realizado el trébol de cuatro hojas para poder sumar puntaje extra.	X		Luego de terminada la gama, el piloto puede realizar cualquier maniobra que desee, pero las mismas no serán tenidas en cuenta para la puntuación.
08	1a	08	Si el piloto no deja el mínimo requerido de 1 y ½ vueltas después de la maniobra anterior, la maniobra será calificada con CERO.	X		
08	1a	09	Serán puntuadas normalmente las maniobras realizadas luego de transcurrido el tiempo máximo de 7 minutos de vuelo.	X		Toda maniobra efectuada luego de los siete minutos será calificada con CERO
08	1a	10	Cuando una maniobra se omite o no se intenta, todas las maniobras restantes se puntuarán normalmente, siempre y cuando las mismas sean voladas en la secuencia correcta.	X		
09	1a	01	La longitud de las líneas se mide desde el eje de la empuñadura hasta la punta del ala del aeromodelo		F	Se mide desde el eje de la empuñadura hasta la línea central de la hélice
09	1a	02	Las solicitudes de una prueba de ruido oficial de ruido se harán únicamente al director del concurso F2B	V		
09	1a	03	Un aeromodelo que no pase una segunda prueba oficial de ruido, tendrá 2 nuevos intentos de medición para revisar su aeromodelo.	F		Un aeromodelo que no pase la segunda prueba oficial de ruidos será prohibido de seguir volando en concurso.
09	1a	04	Si el aeromodelo no pasa la prueba de ruido, los puntajes recibidos en el vuelo oficial relacionado serán anulados.	V		
09	1a	05	Cada competidor tiene derecho a 3 ayudantes por cada vuelo de concurso	V		
09	1a	06	Cuando una maniobra se omite o no se intenta, las maniobras restantes no se puntúan	F		Cuando una maniobra se omite o no se intente, las maniobras restantes se puntuarán siempre que se intenten en el orden correcto.
09	1a	07	Se otorga la nota 0 (cero) para la maniobra aterrizaje si el avión aterriza al revés	V		
09	1a	08	El tiempo de preparación de un vuelo oficial son 4 minutos	F		el tiempo de preparación es de 3 minutos
09	1a	09	Cada competidor deberá dejar al menos 11/2 vueltas incluyendo el procedimiento recomendado de entrada y salida para cada maniobra.	V		
09	1a	10	Horizontal significa que el aeromodelo vuela en actitud normal con el tren de aterrizaje abajo o hacia arriba.	F		Vuelo normal es decir con el tren de aterrizaje posicionado hacia el suelo
11	1a	01	Maniobras iniciadas pero no completadas puede tener la mitad de puntaje	F		Las maniobras incompletas tienen puntaje 0
11	1a	02	Maniobras ejecutadas fuera de secuencia tienen puntaje 0	V		
11	1a	03	si el modelo se accidenta, los jueces deben poner los puntos promedio de otras rondas	F		Los Jueces deben aplicar 0 a todas las maniobras restantes
11	1a	04	El desprendimiento de partes con modelo volando genera puntuación 0 a dicho vuelo	V		
11	1a	05	Los vuelos de calibración de Jueces pueden realizarse en cualquier parte del concurso	F		El vuelo de calibración debe ser ejecutado antes del inicio de las rondas de vuelo
11	1a	06	El competidor puede optar por arrancar, calentar y parar su(s) motor(es) durante el tiempo de preparación, y debe informar al cronometrador si tiene la intención de hacerlo.	V		
11	1a	07	Antes del despegue, el aeromodelo debe rodar por el suelo una distancia no inferior a 4,5 metros y no más de ½ vuelta.	F		El modelo debe rodar mínimo 4.5 mts y máximo 1/4 de vuelta
11	1a	08	Ocho sobre la cabeza. Procedimiento de entrada recomendado: Desde el vuelo normal nivelado, el aeromodelo debe ascender en una trayectoria de vuelo en media vuelta en ascenso hasta un punto directamente sobre el centro del círculo.	V		
11	1a	09	Para el Trébol de 4 hojas, la entrada de la maniobra es Entrar desde el nivel estimado de las trayectorias de vuelo de conexión horizontal y Mantener durante aproximadamente ¼ de vuelta. Girar hacia la posición de las 9 horas del primer looping interior.	F		Existe una segunda alternativa: - Desde el vuelo nivelado normal a lo largo de la base mediante un giro interior en una subida vertical hacia la posición de las 9 horas del primer looping interior.
11	1a	10	La maniobra de aterrizaje se comienza cuando el modelo alcanza el vuelo normal nivelado a la altura de la base.	V		