

## VUELO CIRCULAR COMANDADO

Reglamento técnico para vuelos de acrobacia con motores de hasta 0,8 cm<sup>3</sup>.

### Características de los modelos :

Cilindrada máxima motor : ,050 pg<sup>3</sup>.

Excepción : quedan excluidos los motores Tee Dee .049 y Medallion .049

### + Definición de tentativa :

Es una tentativa cuando el modelo no está en el aire dentro de los 3 minutos desde la señal de partida ó el competidor no ingresa al círculo de vuelo dentro de los 2 minutos de haber sido llamado para volar.

### Cantidad de tentativas :

Cada competidor tiene derecho a dos tentativas para cada vuelo oficial. Después de su primer tentativa , podrá hacer la segunda inmediatamente , ó sino lo hará inmediatamente después que tres competidores hayan hecho sus vuelos oficiales.

### Definición de un vuelo oficial :

Un vuelo es oficial cuando el modelo despega.

### Cantidad de vuelos :

Cada competidor tiene derecho a hacer 3 vuelos.

### Anulación de vuelos :

El vuelo queda anulado cuando haya desprendimientos de partes.

### Cantidad de ayudantes :

Cada competidor está autorizado a tener dos ayudantes.

### Ejecución de maniobras :

Las maniobras deben ser ejecutadas en el orden listado. Entre maniobras consecutivas el competidor completará un mínimo de 2 vueltas en vuelo nivelado. El competidor puede intentar una maniobra de una sola vez en cada vuelo. El competidor debe completar el programa de vuelo dentro de los 4 minutos incluyendo el despegue y el aterrizaje.

sigue

El tiempo de 4 minutos comienza a contarse desde el momento en que el participante da una señal con la mano, antes de arrancar el motor, pero no más tarde de 3 minutos desde el momento que ingresa al círculo de vuelo.

#### Puntaje :

Durante el vuelo, cada maniobra puede ser calificada entre 0 y 10 puntos por cada uno de los jueces.

Estos puntajes son multiplicados con un coeficiente que varía con la dificultad de la maniobra. Una maniobra realizada fuera del orden establecido no se computará. Las maniobras omitidas no son computadas, pero las maniobras sucesivas se considerarán como consecutivas si se vuelan en el orden establecido para el resto del programa.

#### Jueces y Cronometristas :

El organizador deberá nombrar un conjunto de por lo menos tres jueces los que serán preferentemente de diferentes clubes.

Los jueces deberán ser los mismos para cada competidor en una misma rueda de vuelos. En el caso de ser 5 jueces se descartarán los puntajes más alto y más bajo de cada vuelo y solo contarán los tres restantes.

Un jefe de cronometristas dará indicaciones visuales del tiempo transcurrido desde el momento en que el participante da la señal con la mano antes de arrancar su motor, en lapsos de 1.1/2 minuto, 3 y 4 minutos.

#### Clasificación :

Los puntajes de los jueces, multiplicados por el coeficiente respectivo, son sumados para clasificar a los competidores.

La clasificación final se hará con la suma de los 2 mejores vuelos de los 3 autorizados a realizar.

+

#### Prueba de cables :

Se realizará una inspección visual del conjunto de manija control, cables y modelos de que esté en condiciones seguras de realizar un vuelo.

#### LISTA DE MANIOBRAS ACROBATICAS

##### 1) Partida :

El despegue debe hacerse dentro del minuto y medio siguiente al momento en que el participante hace con su mano la señal previa  
sigue



al arranque del motor.

La partida dentro del minuto y medio recibe puntaje total y si se hace luego del minuto y medio no recibe puntos.

$$K = 1$$

2) Despegue :

Un despegue correcto consiste en que el modelo carreteee suavemente en tierra , por una distancia no menor de 1 metro , pero no mayor de  $1/4$  de vuelta. El modelo entonces se eleva suavemente en forma gradual y llega al vuelo nivelado en forma suave sobre el punto donde comenzó el carreteo.

$$K = 2$$

Errores : el modelo rebota en tierra ó despega muy rápido o muy lentamente. El despegue , ascenso o restablecimiento no son graduales ni suaves.

El vuelo a nivel ocurre muy pronto o muy tarde.

La recuperación y la altura de vuelo normal no están comprendidas entre 1,2 y 1,8 metros.

3) Vuelo horizontal : (se exige 2 vueltas)

Se juzga correcto cuando el modelo hace 2 vueltas suaves y estables a la altura normal de vuelo.

El vuelo horizontal comienza una vuelta despues que el competidor levanta la mano para indicar el comienzo de la gama de vuelo.

En las maniobras sucesivas no será necesario levantarla para indicar el comienzo de las mismas.

$$K = 1$$

Errores : la altura de vuelo no está comprendida entre 1,2 y 1,8 metros.

4) Trepada : (una exigida)

El modelo comienza la maniobra en vuelo horizontal y realiza luego una trepada vertical hasta la altura en que las líneas de vuelo formen con la horizontal unos  $60^\circ$  , recuperando luego la posición horizontal de vuelo. La maniobra comienza y termina  $1/8$  de vuelta antes y  $1/8$  de vuelta despues respectivamente , respecto del recorrido vertical.

$$K = 2$$

Errores : la trepada no es perfectamente vertical o se balancea al realizarla. La salida no es horizontal ó se realiza a mucha altura ó a muy baja altura. Los angulos son demasiados redondos , impidiendo una trayectoria vertical.

5) Picada : ( una exigida )

El modelo comienza la maniobra  $1/8$  de vuelta antes de realizar la

sigue



trayectoria vertical desde una altura donde los cables forman unos 60º aproximados con el piso. Luego realiza un descenso vertical para recuperar la posición horizontal a la altura normal de vuelo. La maniobra finaliza 1/8 de vuelta después de la trayectoria vertical

$$K = 3$$

Errores : el comienzo de la maniobra no es perfectamente horizontal ó está demasiado alto o demasiado bajo respecto de la trayectoria correspondiente a los 60º. El descenso no es perfectamente vertical o se balancea en su recorrido. La salida no está a la altura normal de vuelo o se balancea al realizarla. Los ángulos son demasiados redondos

6) Media vuelta ; (una exigida)

Se juzga correcta cuando el modelo inicia la maniobra desde el vuelo normal nivelado, asciende verticalmente y luego baja, pasando directamente sobre la cabeza del piloto cortando el círculo en tierra en su mitad y recobra su vuelo en posición horizontal.

$$K = 3$$

Errores : el modelo no comienza desde el vuelo nivelado o se balancea durante el ascenso. El modelo no cruza directamente sobre la cabeza del piloto.

7) Looping : (dos exigidos)

Se juzga correcto cuando el modelo comienza desde la altura normal de vuelo y realiza 2 loops suaves y redondos, con su parte inferior a la altura normal de vuelo y su parte superior a una altura tal que las líneas de control tengan un ángulo de 60º aproximados.

$$K_1 = 1 \quad K_2 = 2$$

Errores : el loop es brusco e irregular (Ovalado, etc.)

La parte inferior no está comprendida entre 1,2 y 1,8 metros de altura.

8) Aterrizaje : (Aproximación)

Se juzga correctamente realizado cuando el modelo descienda suavemente desde la altura normal de vuelo hasta aterrizar sin rebotes ni brusquedades y llega a detenerse sin que ninguna parte del modelo, salvo el tren de aterrizaje, toque el suelo.

El punto de toque de tierra está una vuelta después que el modelo comienza su descenso desde una altura normal de vuelo. Se permiten aterrizajes sobre rueda(s) principal o en sus tres puntos.

$$\text{Aterrizaje } K = \quad \text{ó} \quad \text{Aproximación } K =$$

Errores : El modelo rebota u otra parte del modelo que no sea el tren de

## ACROBACIA 1/2 A (0,8cm<sup>3</sup>)

PARTICIPANTE:

CLUB:

Nº F.A.A.:

JUEZ Nº:

NOMBRE JUEZ:

MANIOBRA	VUELO 1			VUELO 2			VUELO 3		
	PUN.	COEF.		PUN.	COEF.		PUN.	COEF.	
1. PARTIDA		1			1			1	
2. DECOLAJE		2			2			2	
3. VUELO HORIZ.		1			1			1	
4. TREPADA		2			2			2	
5. PICADA		3			3			3	
6. MEDIA VUELTA		3			3			3	
7. LOOP 1		1			1			1	
LOOP 2		2			2			2	
8. ATERR/APROX		/			/			/	
	TOTAL			TOTAL			TOTAL		

SUMA 2 VUELOS:

POSIC. FINAL: