

FEDERACIÓN DE DEPORTES AEREOS DE CASTILLA LA MANCHA

REGLAMENTO DE LA ESPECIALIDAD DE VELEROS DE RADIO CONTROL

CLASE F3J-B

PREAMBULO

En virtud de la reunión de Presidentes de clubes de aeromodelismo de esta Territorial, celebrada el día 15/10/1.993, y modificadas en las reuniones del Comité Técnico Nacional de Aeromodelismo de FENDA, los días 10/11/93, y 12/12/2009, acordando adoptarla como clase de iniciación Nacional, bajo la denominación clase F3J-B, manifestando que la misma esta orientada a atraer a los aeromodelistas que posean veleros al campo de la competición regulada; acercando a los mismos a la formula FAI/Fenda F3B.

REGLAMENTO CLASE F3J-B

ESPECIFICACIONES TECNICAS DE LOS MODELOS:

Veleros envergadura libre; radio sin límites.

SISTEMAS DE LANZAMIENTO:

Sandow.- Único, longitud máxima de la goma sin tensión: 30 metros.

Longitud máxima del cable, incluido el paracaídas, sin tensión 100 metros.

Se admite la utilización de poleas o polipastos de 150 mts. De longitud.

La organización dispondrá del número de sandows y/o poleas o polipastos que estime necesarios para la competición.

Círculo de aterrizaje de precisión 3 metros de radio.

COMPETICIÓN:

Se realizara a cinco mangas por competición, en caso de empate se realizara una manga de desempate a modo de Fly-Off.

En cada manga se considerara máximo cuando un participante complete un tiempo de vuelo de 12 (doce) minutos justos; dando un punto por segundo (máximo 720 puntos).

En caso de no llegar al máximo se darán los puntos por segundo conseguidos.

A partir de los 12 minutos se descontara un punto por cada segundo de vuelo que sobrepase el tiempo máximo de vuelo (12 minutos).

Se bonificara al participante con 100 (cien) puntos si el modelo, al aterrizar tiene parte del mismo dentro del círculo de aterrizaje de precisión. Cada manga tiene la duración de 45 minutos, se podrá agrupar las dos últimas mangas en una sola de dos horas de duración.

El participante pedirá cronometrador cuando esté preparado para la suelta del modelo y solo podrá demorar la suelta durante un minuto como máximo desde que tenga dispuesto un cronometrador, pasado el cual se considerará salida nula.

Se delimitara, de forma visible, con banderas o señales, los límites del campo de vuelo. El aterrizaje fuera de los límites del campo implicara que ese vuelo puntué 0.

Cualquier sistema de lanzamiento que se instale en el campo de vuelo se considerara de libre disposición para todos los pilotos

Se pondrá en marcha el cronometro en el momento de la suelta del cable de remolque.

El participante tiene, desde el momento de la suelta, 10 (diez) segundos para pedir al cronometrador “salida nula”, pasados los cuales se considerara la manga como vuelo oficial.

Solo podrá pedir una salida nula por manga.

El piloto, al inicio del vuelo oficial, podrá, a su elección ser auxiliado en el lanzamiento del modelo. Una vez este en el aire, el ayudante se retirara, estando prohibido que el piloto reciba ninguna clase de instrucciones de cómo, o donde volar de terceras personas. Solo estarán presentes el piloto y el cronometrador, y recibiendo únicamente la indicación del tiempo de vuelo transcurrido del cronometrador, a petición del piloto.

En tiempo de Competición solo se podrán hacer vuelos oficiales, estando prohibidos por tanto los vuelos de prueba.

FRECUENCIAS COINCIDENTES

Todos los participantes en esta circunstancia fraccionaran la manga en dos mitades de media hora, sorteando el turno de vuelo (primera o segunda media hora) y alternando el orden en las mangas posteriores; entregando los emisores a la dirección del concurso en el periodo en que no vuelen; será motivo de descalificación para un participante sobrepasar en 6 (seis) minutos su tiempo de vuelo, transcurrida la media hora asignada a su grupo de frecuencias. En caso de más de dos participantes con la misma frecuencia se procederá a arbitrar una solución antes del comienzo de la competición.

FLY-OFF

En caso de legar empate, los participantes en esta circunstancia dispondrán de una manga adicional a doble de tiempo (24 minutos).