



Club de Vuelo As Gaiotas

REGLAMENTO INTERNO F5J “AS GAIOTAS”

El presente reglamento está pensado para pruebas de carácter interno del Club con la intención de que participe la mayor cantidad de socios independientemente de sus capacidades y tipos de veleros. Está basado en uno de los Reglamentos FAI oficiales pero adaptado a las circunstancias particulares.

Los veleros pueden ser de cualquier envergadura hasta los 2,5 metros. No hay límite de peso. No hay restricciones de motor y batería. Se dispondrá de un tiempo de trabajo de 10 minutos incluyendo un máximo de (1) minuto de motor. Con objeto de compensar la diferencia de motorizaciones durante el primer minuto se podrá activar varias veces el motor, una vez concluido será penalizado.

La Zona de Vuelo

- La competición debe realizarse en una Zona de Vuelo de un tamaño suficiente para acomodar la competición, en un terreno razonablemente nivelado, que minimice la posibilidad del vuelo de ladera o vuelo de onda.
- La zona de vuelo debe incluir un punto de lanzamiento/aterrizaje claramente indicado por cada competidor de un Grupo. Los puntos de Lanzamiento/aterrizaje deben estar dispuestos cruzados al viento, con una distancia mínima entre ellos de diez (10) metros.

Reglas de Seguridad

- Cada acción contra las normas de seguridad (pactadas previamente a la prueba) será sancionada con la deducción de puntos o anulación del vuelo. Las sanciones deberán ser incluidas en el acta del concurso y en la manga en que la infracción ocurrió.
- El Director de Competición debe definir el Área de Seguridad

Vuelos del Concurso

- Al concursante se le permitirá un mínimo de cuatro (4) vuelos en las rondas de calificación.
- Al concursante se le permitirá un solo intento en cada vuelo.
- Hay un intento cuando el modelo se libera con el motor en marcha por el concursante o su ayudante.
- Todos los intentos deben ser cronometrados por un cronometrador. Si el tiempo no ha sido registrado, el participante tiene derecho a una repetición de vuelo.



Club de Vuelo As Gaiotas

Repetición de Vuelos

- El concursante tiene derecho a una repetición de vuelo si:
 - Su modelo colisiona con otro modelo en el proceso de lanzamiento
 - Su modelo, en vuelo, colisiona con otro modelo en vuelo
 - El intento no ha sido juzgado por el cronometrador
 - Su intento fue impedido o interrumpido por un acontecimiento inesperado, fuera de su control.
- En el caso de que el concursante continúe el lanzamiento o siga volando después de darse la condición que afectó u obstaculizó su vuelo, se considerará que ha renunciado a su derecho a un nuevo Tiempo de Trabajo.
- La manga en la que se repetirá el vuelo será determinada por el Director de competición.

Cancelación de un vuelo y/o descalificación

El vuelo se cancela y se registrará con una puntuación de cero si:

- el concursante utiliza un modelo de avión que no se ajuste a la categoría.
- el modelo pierde cualquier parte durante el lanzamiento o el vuelo, excepto cuando esto ocurre como resultado de una colisión en vuelo con otro modelo. Excepto que la pérdida de cualquier parte sea durante el aterrizaje modelo (que entra en contacto con el suelo) que no es tenido en cuenta.
- el modelo es pilotado por alguien que no sea el concursante.
- durante el aterrizaje, el morro del modelo no viene a caer dentro de los 75 metros del punto designado para el aterrizaje.

Mangas y Grupos

- El orden de vuelo para las mangas iniciales de clasificación debe ser dispuesto de acuerdo con las frecuencias de transmisión en uso, para permitir el máximo de vuelos simultáneos posible. Se debe programar un mínimo de cuatro (4) concursantes para cada grupo.
- Antes de comenzar el Tiempo de Trabajo de un grupo, los concursantes tienen derecho a cinco (5) minutos de tiempo de preparación, para tomar posición en el área designada de lanzamiento/aterrizaje y preparar sus modelos para el vuelo. El tiempo de preparación no debe comenzar antes de que finalice el Tiempo de Trabajo del Grupo anterior.
- El Tiempo de Trabajo de cada participante en un Grupo será de exactamente diez (10) minutos de duración
- El tiempo de trabajo se indicara con una señal acústica en la medida de lo posible o a viva voz por la persona encargada de ello.



Club de Vuelo As Gaiivotas

Lanzamiento

- La dirección general del lanzamiento debe ser fijada por el Director de Competición. Todos los lanzamientos deben hacerse en esta dirección general, incluso en condiciones de viento cero o condiciones de viento ligeros y variables. Una penalización de 100 puntos se aplicará en caso de violación de esta regla.
- El motor no se debe arrancar antes de la señal de comienzo del Tiempo de Trabajo. Una penalización de 100 puntos se aplicará en caso de violación de esta regla.
- A menos que se especifique lo contrario por el Director de Competición, los modelos deben ser lanzados a menos de cuatro (4) metros de la marca de lanzamiento/aterrizaje asignada al concursante. Se anulará el intento y se puntuará cero, si el modelo no se lanza dentro de la distancia especificada anteriormente.
- Los lanzamientos deben ser rectos hacia adelante, con el motor en marcha. Cualquier otro tipo de lanzamiento no está permitido. Una penalización de 100 puntos se aplicará en caso de violación de esta regla.
- El intento es anulado y registrado como nulo, si el modelo es lanzado antes del inicio del Tiempo de Trabajo del Grupo.
- Los Cronometradores deben estar en una posición detrás del piloto para observar el lanzamiento, pero no deberán estorbar al piloto o a su ayudante.

Aterrizaje

- Antes del comienzo del concurso, los organizadores deben asignar un punto de lanzamiento/aterrizaje para cada competidor en cada ronda. Es responsabilidad del competidor asegurarse de que siempre utiliza el lugar correcto para el aterrizaje.
- La dirección de la aproximación final y del aterrizaje debe ser fijada por el Director de Competición. Todas las aproximaciones finales deben hacerse en esta dirección, incluso en condiciones de viento cero o viento ligero y variable. Una penalización de 100 puntos se aplicará en caso de violación de esta regla.
- Los Cronometradores deben estar en una posición detrás del piloto para observar el aterrizaje, pero no deberán estorbarle, ni a su ayudante.
- Cronometradores, ayudantes y competidores no deben obstaculizar otros competidores o sus ayudantes en los puntos adyacentes.
- Después del aterrizaje, los concursantes pueden recuperar sus modelos antes de que finalice su Tiempo de Trabajo, siempre y cuando no entorpezcan a otros concursantes u otros modelos en su Grupo.



Club de Vuelo As Gaivotas

Puntuación

- El intento debe ser cronometrado a partir del momento de la liberación de la mano del concursante o su ayudante y hasta que:
 - El modelo toca por primera vez el suelo
 - El modelo toca por primera vez cualquier objeto en contacto con el suelo
 - Finaliza el Tiempo de Trabajo del Grupo.
- El tiempo de vuelo en segundos, se redondeará, por abajo, al segundo más cercano.
- Se otorgará un punto por cada segundo completo de vuelo dentro del Tiempo de Trabajo, hasta un máximo de 600 puntos (es decir, 10 minutos como máximo).
- Puntuará cero el vuelo si se excede, en vuelo, el final del Tiempo de Trabajo del Grupo en más de un (1) minuto.
- Se otorgará una bonificación por aterrizaje de conformidad con la distancia desde el punto de aterrizaje marcada por los organizadores y de acuerdo a la siguiente tabla:

Distancia (m)	Puntos
Hasta 1	50
2	45
3	40
4	35
5	30
6	25
7	20
8	15
9	10
10	5
Más de 10	0



Club de Vuelo As Gaivotas

- La distancia de aterrizaje para la bonificación se mide desde el morro del modelo, en reposo, hasta el centro del punto de toma asignado al concursante. Una cinta métrica fija, no elástica, marcada con los puntos de bonificación será la forma de medir esta distancia.
- Si durante el procedimiento de aterrizaje, el modelo toca al concursante o su ayudante o cualquier otra obstrucción colocada deliberadamente, el bono de aterrizaje asignado debe ser cero.
- No se otorgarán puntos de bonificación de aterrizaje si el modelo está en vuelo después del final del tiempo de Trabajo del Grupo.
- El concursante que obtenga el mayor número de puntos, incluidos los puntos de vuelo más los puntos de aterrizaje, menos la deducción por la Altura de Inicio, será el ganador del Grupo y se le otorgará una puntuación corregida de mil (1.000) puntos para ese Grupo.
- Al resto de concursantes del Grupo se otorgará una puntuación corregida en función de su porcentaje sobre la puntuación total del ganador del Grupo antes de la corrección (es decir, antes de ser normalizado para ese Grupo) y calculado a partir de su puntuación total propia de la siguiente manera:

Puntos del concursante x 1000

Puntuación más alta del Grupo antes de la 'corrección'

- Las sanciones deberán ser incluidas en el acta del concurso, en la ronda en que la infracción ocurrió. Todas las sanciones son acumulativas y se deducirá de la puntuación total del competidor al final de las rondas preliminares.

Clasificación Final

- Si se vuelan cuatro (4) o menos mangas de calificación, la puntuación global alcanzado por el concursante, será la suma de sus puntuaciones de todas las mangas de vuelo. Si se vuelan más de cuatro (4) mangas, entonces, su puntuación más baja será descartada antes de determinar su puntuación global.
- Un mínimo de tres (3) o un máximo de cuatro (4) rondas deben ser voladas. Excepcionalmente, el DC puede reducirlas a dos (2), en caso de mal tiempo o de mala visibilidad.

NOTA: El presente reglamento es de uso interno. Las pruebas no tienen carácter de competición oficial. El campeonato solo es válido para ranking del Club no teniendo validez oficial.