



CAVV MESONAUTA

CAMPEONATO DE CANARIAS DE DURACION/PRECISION EN LADERA

Las Peñuelas (Mesa Mota) 19/06/21

El objeto es establecer unas reglas básicas de un concurso o competición que permita la más amplia participación posible, tanto en tipos de modelos como de aeromodelistas, simplificando asimismo el sistema de puntuación o clasificación. El reglamento deriva en parte del empleado en los nacionales de F5j, en donde se establecen dos condiciones, una duración de vuelo específica y un extra de puntos por precisión al aterrizaje. Se ha diseñado para la competición anunciada para el próximo 17 de julio.

Se admitirá volar con cualquier modelo de velero con o sin motor eléctrico. El objetivo es divertirse, volar todo lo posible y minimizar el riesgo para modelos y pilotos. Dependiendo de las condiciones, pueden volarse diferentes modelos por parte de un mismo piloto, hasta un máximo de tres, siempre dentro de las limitaciones de altura y distancia que se especifiquen en su día para la prueba.

Se volarán tantas mangas como sea posible hasta un máximo de seis mangas. Dependiendo de los medios disponibles, puede realizarse una salida de participante cada 2 minutos y 30 segundos para aumentar el número de vuelos. Los vuelos se organizarán en mangas, cuyo resultado, el tiempo de vuelo y los puntos por aterrizaje se anotarán en la ficha de cada piloto por su cronometrador. Dicha ficha se entregará a la organización al terminar la sexta o la última manga.

Cada piloto deberá volar con un cronometrador (cualquier piloto que no esté volando puede realizar dichas funciones), el cual tomará los tiempos y medirá la distancia del morro al centro del círculo de aterrizaje y los anotará, junto con las observaciones del vuelo si las hubiere en la ficha de piloto.

PUNTUACIÓN INICIAL MANGA:

Se parte en cada vuelo con 300 puntos (5x60 segundos) como puntuación máxima mas los puntos por aterrizaje.

DURACIÓN:

Desde el momento del lanzamiento se pone cronómetro en marcha (habrá un cronometrador por piloto) y el piloto tendrá que volar exactamente 5 minutos, desde el momento del lanzamiento hasta la toma. Se descontará 1 punto por segundo en exceso o defecto en la duración del vuelo.

Una vez se haya lanzado el modelo, no se permite el uso del motor; caso de ponerlo en marcha, el vuelo puntuará cero, salvo por frustrada que penalizará 100 puntos (ver abajo). Si fuese necesario el motor para un lanzamiento seguro, se empezará

a cronometrar desde que se apague el mismo, no pudiendo superar los 5 segundos el uso en ésta fase. El cronometrador avisará al piloto. Caso de excederse, el piloto deberá optar por lanzar de nuevo. Si hubiese que frustrar haciendo uso del motor, se detendrá el cronómetro en éste momento y se penalizará con 100 puntos. No contará bonificación de aterrizaje (pero el modelo estará seguro 😊)

ATERRIZAJE:

La zona de aterrizaje se compone de un círculo de doce metros de radio con las bonificaciones que se detallan. El modelo debe permanecer inmóvil hasta que la distancia sea determinada por el cronometrador. La distancia se medirá desde el centro del círculo (se marcará un punto) hasta el morro del modelo, la puntuación obtenida será la siguiente:

Distancia Bonificación:

Hasta 3 metros de diámetro (0 a 1,5m radio) 25 puntos
Más de 3 y hasta 6 metros (1,5 a 3m de radio) 20 puntos
Más de 6 y hasta 9 metros (3 a 4,5m de radio) 15 puntos
Más de 9 y hasta 12 (4,5 a 6m de radio) 10 puntos
Más de 12 metros (6m de radio), no se obtendrá ningún punto de bonificación por aterrizaje.

Si durante la fase de aterrizaje el cronometrador dejase de ver el modelo, detendrá el cronómetro y el vuelo puntuará el tiempo de vuelo registrado hasta la pérdida de vista.

PUNTUACION DE CADA MANGA:

El vencedor de cada vuelo es el que obtiene la puntuación REAL más alta, dicha puntuación se considera como relativa de mil puntos, valorándose la de los demás participantes de la manga proporcionalmente a su puntuación real. Es decir, las puntuaciones se “normalizan a 1000”

$$PRC = (1000 \times P_c) / P_v$$

Siendo

PRC= puntos relativos del vencedor, P_c = puntos reales del concursante y
 P_v = puntos reales del vencedor.

Al final, caso de haberse volado 6 (ó más) mangas, se desechará la de peor puntuación. Si fuesen 5 ó menos mangas, se tendrán en cuenta todas ellas, y la puntuación final será la media de las puntuaciones de las mismas.

Caso de empate en la clasificación final, el vencedor será el que haya obtenido mejor puntuación en la suma de puntos reales de todos los vuelos.

FICHA DE PILOTO:

NOMBRE: _____

MANGA	MINUTOS	SEGUNDOS	METROS (del morro al centro del círculo)	OBSERVACIONES (anotar si se ha puesto el motor en marcha en vuelo o si se ha frustrado con motor)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Esta ficha debe entregarse a la organización al final de la prueba o al final de las mangas (según se establezca)

Al finalizar la competencia, caso de haber volado 6 mangas o más, debe de indicarse cuál se quiere descartar para la puntuación final.