



Programa de actividades

2006

Día del Club

• 24 de septiembre •

El tradicional Día del Club tendrá lugar el **domingo 24 de septiembre**, coincidiendo con una de las pruebas de la liga Fun-Fly, a la que podría añadirse, fuera de concurso, alguna prueba más.

Una vez terminada la prueba de la liga Fun-Fly que corresponda, el club ofrecerá una comida informal en el mismo campo de vuelo a todos los socios y familia, para que pasemos un agradable rato juntos.

Después de tomarnos el café, y para premiar la participación en este día tan importante, se sorteará entre todos los socios y participantes que ese día vuelen su aeromodelo, o por lo menos lo intenten fehacientemente (nada de corretear el avión por la pista), diversos regalos consistentes en material de aerodelismo, que procuraremos que sea lo máximo que permita el presupuesto. El sorteo será con papeletas nominativas para cada piloto y socio familiar, que halla sido capaz de volar por sí mismo el aeromodelo.

Esperamos contar con exhibiciones de los más expertos en cada especialidad.

Día del Festival Aéreo y Mercadillo

• 30 de abril •

Se celebrará el **domingo 30 de abril**, y contará con exhibiciones de todo tipo, presentación de maquetas y proyectos, y en general cualquier actividad que sea vistosa en un festival aéreo. Será abierta a otros clubes, y coincidirá con un Mercadillo de Ocasión.

El club ofrecerá un almuerzo a todos los presentes.

Al final de los vuelos, se procederá al sorteo de diverso material de aerodelismo entre los participantes.

Rogamos que todos nuestros socios traigan lo mejor de sus hangares para este evento. Sobre todo queremos pasar un buen día de convivencia y apoyar la ardua tarea de todos los pilotos que se esfuerzan en tener aviones únicos a base de horas de trabajo y a los que perfeccionan su vuelo a costa de litros y litros de combustible.

Exhibición de helicópteros

• 13 y 14 de mayo •

Se celebrará el sábado día 13 de mayo y el domingo día 14. Asistirán pilotos expertos de otros clubes españoles.

El domingo el club ofrecerá un almuerzo a todos los presentes.

LIGA FUN-FLY • 2006

Para que las pruebas sean más entretenidas, emocionantes, adaptables a cada piloto y evitar las interminables esperas intermedias, se adopta el sistema de la "prueba continua".

Consiste básicamente en hacer el conjunto de la prueba (despegue-competición-aterrizaje), de forma encadenada.

Desde que el juez da la orden al piloto, se dispone de 7 minutos para arrancar, hacer las pruebas (de 1 minuto cada una), incluso descartando alguna, y finalmente aterrizar. -Sobra tiempo.

Este sistema fomenta la igualdad de los participantes al utilizar el mismo avión en toda la prueba, evitando la súper-especialización en cada modalidad.

Para este tipo de competición donde se mezclan pruebas de todo tipo y enlazadas unas con otras el avión ideal es del tipo "Limbo Dancer", con un motor glow .40 o eléctrico, pero está permitido cualquier tipo, tamaño y motorización con la única limitación de que no se podrá cambiar de modelo a lo largo del transcurso de la prueba.

Con estos cambios pretendemos que todos puedan participar en igualdad de condiciones, con un avión fácil de construir, barato de motorizar y al alcance de todos, que nos permita participar a cuantos más mejor y con la certeza de que solo puntúan la pericia del piloto y algo de suerte.

Este tipo de competición también fomenta la participación en equipo, ya que cada piloto deberá de tener un mínimo de dos ayudantes en caso de parada de motor, corte de la cinta del limbo o cualquier otro tipo adversidad durante el desarrollo de la prueba. Así que ya podemos ir pensando con quien vamos a contar como ayudantes.

CALENDARIO DE PRUEBAS

El campeonato constará de **seis pruebas**, coincidiendo con el último domingo de los meses impares.

En caso de que por fuerza mayor se suspendiera alguna prueba, sería trasladada al siguiente domingo.

Fecha	Pruebas
29 enero	Despegue + Loopings + Limbo + Touch&Go con tonel + Permanencia y aterrizaje de precisión.
26 marzo	Despegue + Globos + Limbo + Touch&Go con loopings + Permanencia en invertido y aterrizaje de precisión
28 mayo	Despegue + Loopings con tonel + Carrera + Doble Touch&Go + Permanencia y aterrizaje de precisión.
30 julio	Despegue + Loopings + Limbo + Touch&Go con loopings + Refresco en vuelo
24 septiembre Día del Club	Despegue + Lanzamiento de huevo + Globos + Limbo + Permanencia y aterrizaje de precisión.
26 noviembre	Despegue + Loopings + Limbo + Touch&Go con loopings + Permanencia en invertido y aterrizaje de precisión.

PUNTUACIONES

De acuerdo con el objetivo del campeonato, el sistema de puntuación favorecerá especialmente no solo la mejor actuación, sino la participación y la regularidad.

Por tanto, habrá una clasificación final en la que para poder entrar, deberá contarse con un **mínimo de cuatro inscripciones** de las seis pruebas y que vendrá dada por la suma de las seis puntuaciones finales de cada una de las pruebas.

Cada prueba, una vez realizado el cómputo de sus mangas por el procedimiento que se arbitre, asignará una clasificación de la cual se obtendrá un número de puntos acorde con la tabla adjunta. En cualquier caso, el modelo debe despegar del suelo para entrar en la clasificación de la prueba.

En caso de no participar en la prueba se recibirá **40 puntos por inscribirse**.

Puntuación por prueba					
1º clasif.	400 puntos	10º	180	19º	90
2º	360	11º	170	20º	80
3º	330	12º	160		
4º	300	13º	150		
5º	270	14º	140		
6º	250	15º	130		
7º	230	16º	120		
8º	210	17º	110		
9º	195	18º	100		
				Del 21º en adelante:	70 puntos

LOS PREMIOS

El montante total de los premios vendrá dado por 1.200 € que aportará el club, más las inscripciones recaudadas.

Reparto de premios			
Primer clasificado	15 %	Séptimo	6,5 %
Segundo	12 %	Octavo	6 %
Tercero	9 %	Noveno	5,5 %
Cuarto	8 %	Décimo	5 %
Quinto	7,5 %	Undécimo	4,5 %
Sexto	7 %	Duodécimo	4 %

El 10 % restante, se repartirá según este orden: primero, los clasificados del 13º en adelante si los hubiera, sin superar el 4 % cada uno, y después, entre la totalidad de los clasificados a partes iguales.

Para fomentar la participación, el club asegurará a todos los participantes que se hayan inscrito en al menos cuatro pruebas, un premio valorado en 40€.

Con el fin de redondear cantidades, o completar los premios a los últimos clasificados, el club podrá hacer alguna pequeña aportación más.

Los premios serán canjeables exclusivamente por material de aeromodelismo en el comercio que designe la junta directiva.

La entrega de premios oficiales de la liga será el día del último concurso, normalmente después del almuerzo. A igualdad de puntos al final del campeonato, decidirá la suma de los puntos parciales de las seis competiciones.

INSCRIPCIONES

El participante se considera inscrito cuando informe a la mesa de la frecuencia, y deposite la cuota de inscripción, que será de **10 €**.

El cierre de inscripciones será a las 10:45 horas.

El comienzo de las pruebas será a las 11:00 horas.

Se deberá poseer licencia federativa o un seguro de responsabilidad civil de daños.

Bajo ningún concepto alguien se podrá inscribir una vez comenzada la competición.

NORMAS

Solo se dispondrá de un único avión para la prueba, pudiendo ser de cualquier tipo, tamaño y motorización.

Existirá un comité de competición que estará compuesto por los jueces de la prueba y tres miembros de la Junta directiva, cuya interpretación de las bases será inapelable, y que elevarán a definitivas las clasificaciones provisionales realizadas por los jueces el día de la prueba, previo análisis si las hubiera, de las reclamaciones presentadas.

Los participantes del club considerados como novatos (que están en fase de aprendizaje de pilotaje) tendrán una bonificación del 10% en la primera y segunda prueba de la liga y del 5% para las restantes. No se considerará novato a quien haya participado en la liga de cualquier año anterior.

Se podrá arrancar y reparar el modelo las veces necesarias pero dentro del tiempo de la prueba.

No estará permitido repostar de combustible ni cambiar baterías durante la prueba.

Las reclamaciones se presentarán por escrito, previo pago de 20 €, que se añadirán al fondo de los premios en caso de que no prospere.

El incumplimiento malicioso de las normas (hacer trampas), supondrá la descalificación en todas las pruebas de la jornada, por parte del comité de competición.

DESARROLLO DE LAS PRUEBAS

- 1) Se cronometrará la prueba con dos cronómetros:
 - El primero contabilizará el tiempo total de la prueba con un máximo de 7 minutos hasta el principio de la permanencia.
 - El segundo contabilizará el minuto de cada prueba parcial y el tiempo de permanencia.
- 2) Cuando termine el tiempo de trabajo, si el avión se encuentra en el aire, finalizará su prueba, no pudiendo realizar las que le queden, si se encuentra en medio de una prueba parcial, dejará de contabilizar puntos, se dará por concluida su manga y deberá aterrizar lo antes posible.
- 3) El juez, una vez el piloto en el aire, le recordará qué prueba parcial va a comenzar, para que el piloto no se confunda en el orden de las mismas.
- 4) El piloto puede decidir no realizar alguna o varias de las pruebas pero necesariamente deben realizarse en el orden establecido. Perderá entonces el 10% de la puntuación final por cada una que rechace. Puede igualmente consumir el tiempo que desee entre prueba y prueba pero a costa de gastar su tiempo total de vuelo de 7 minutos.

- 5) En ningún caso, a excepción de graves problemas achacables a la organización, se pararán los cronómetros por lo que en caso de parada de motor, corte de la cinta o cualquier otro percance los ayudantes del piloto deberán ser rápidos y eficientes.
- 6) En caso de empate de puntos se tendrá en cuenta el tiempo total consumido en la prueba y quedará en primer lugar el piloto que hubiera consumido menos tiempo en el desarrollo de la misma.
- 7) Para que las pruebas no se eternicen, y por respeto a los demás participantes, los pilotos deben estar preparados, para que inmediatamente que su antecesor comience la prueba, estén listos con sus aviones en el box de arranque. El cronometro total empezará en el momento que el juez le de la orden al piloto.

Se supone que los participantes que siempre necesitan ajustar y probar sus modelos el mismo día, serán muy madrugadores y harán sus experimentos al amanecer, ya que una vez comenzada la competición, el orden de los participantes no se podrá variar, excepto en caso de repetición de frecuencias. Si durante la competición, el avión sufre un incidente, tampoco se podrán "hacer pruebas para ver como va".

LAS PRUEBAS

Arranque del motor y despegue

Si se arranca el motor y se despegue en el primer minuto, tendrá una bonificación de 100 puntos. Será valido utilizar arrancador eléctrico.

El inicio del cronómetro total empezará a la orden del juez y el parcial empezara en el instante que se coloque la pinza (chispa) en el motor.

Si alguien previese que por problemas técnicos no va a poder arrancar su motor en su turno de vuelo, y siempre antes de colocar la pinza, informará al juez de esta circunstancia, pasando a la cola con una penalización del 25% de la puntuación.

Loopings

Se trata de realizar el máximo número de rizos (loopings) durante 1 minuto. Puntuarán 10 puntos los normales y 20 puntos los invertidos. Una vez que el avión despegue, el piloto podrá subir todo lo que desee y su minuto de loopings comenzará cuando inicie el primero de ellos, antes de empezar el piloto deberá comunicar al juez si los hará normales o invertidos y solo le puntuaran los del tipo decidido.

Paso del Limbo

Consistirá en el paso del limbo a 2,5 metros de altura. Se puntuará 40 puntos en vuelo normal y 80 puntos en invertido. El tiempo será de 1 minuto desde el primer intento de paso del limbo.

Sólo se considerará pasado el limbo si el avión pasa por debajo de la cinta y no toca el suelo durante la maniobra.

A diferencia de la prueba de loopings, en esta se podrá hacer el paso del limbo normal o invertido indistintamente, puntuando todos los pasos del limbo realizados.

Nunca se parará el cronometro por rotura de la cinta, por lo que los ayudantes de confianza del piloto deberán ser rápidos y eficientes al reparar la cinta.

En el caso de rotura de la cinta de forma fortuita (sin que lo haga el avión), se detendrán los dos cronómetros hasta su reparación.

Touch & Go + figura

Puntuará 30 puntos por secuencia completa, se podrán hacer todas las secuencias que se puedan a lo largo de la pista con la única limitación de que el Touch & Go deberá ser en la zona de asfalto de la pista. El tiempo será de 1 minuto a partir del primer Touch & Go. Si el avión se para en el Touch & Go se podrá arrancar el modelo y hacer la figura restante, contando como válida la secuencia.

Doble Touch & Go

Puntuará 30 puntos por secuencia completa. Se elimina en la parte central 20 metros donde no se puede tocar. El tiempo será de 1 minuto a partir del primer Touch & Go.

Caza de globos

La prueba consistirá en la rotura de dos globos de helio, soltado en una secuencia de 30 segundos desde la parte central. Tiempo de trabajo 1 minuto. Puntuará 150 puntos por globo.

Refresco en vuelo

Habrà que beberse durante el vuelo un refresco embotellado de 200 cc situado en una mesa. El tiempo comienza una vez efectuado el despegue y acaba cuando el avión toque en el aterrizaje. La puntuación será la que resulte de restar a 250, los segundos consumidos.

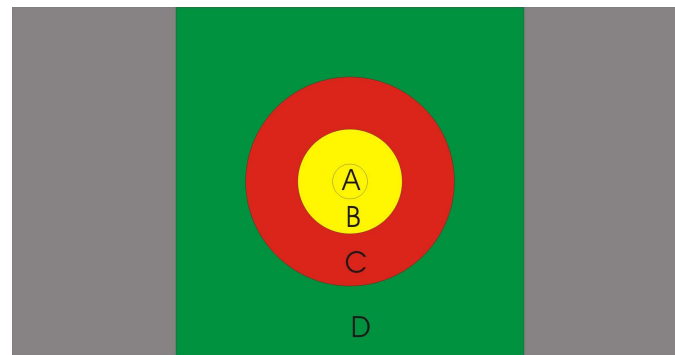
Carrera

Consistirá en recorrer el mayor número de largos realizados entre dos bases separadas 100 metros, provistas de señales acústicas, en un tiempo de 1 minuto contados desde el paso por la primera base. Cada largo sumará 30 puntos.

Lanzamiento de Huevo

El sistema será el del clásico vaso semirígido de un solo uso, que aportará el club, que se podrá recortar o doblar, pero no llevar ningún mecanismo de suelta. Cada participante lo podrá sujetar a su avión como desee.

Se dispondrán de 2 minutos para lanzar todos los huevos posibles, el tiempo comenzara al colocar el primer huevo en el vaso, solo puntuaran los huevos que caigan en una de las zonas puntuables según el esquema anexo.



Zona de 3 mts (círculos A y B) 200 puntos.
 Zona de 6 mts (círculo C).....100 puntos.
 Zona de 10 mts (cuadrado D).....50 puntos.

Permanencia a motor parado y precisión de aterrizaje

La prueba comenzará al pasar por la zona del limbo. Se cronometrará 20 segundos hasta la parada del motor, consistirá en mantenerse el mayor tiempo en vuelo a razón de 1 punto por segundo de vuelo. En la prueba de vuelo invertido, contará 2 puntos por segundo hasta que se recupere la posición normal. En este caso, no se podrá volar en el cuadrante donde esté el sol, para poder observar el giro del aeromodelo, sin daño para la vista de los jueces.

La bonificación del aterrizaje consistirá en 50 puntos si se aterriza dentro de la pista de asfalto, en la zona central de 20m. (no en el arcén). La punta del morro, marcará el punto de aterrizaje.

En caso de aterrizar fuera de la pista de asfalto no se puntuará el tiempo de permanencia.

Desde el momento que el juez verifique la parada del motor del modelo, se detendrá el cronometro total y empezará a contar el tiempo de permanencia.

LIGA VELEROS • 2006

Se plantea un campeonato compuesto por **cinco pruebas**

CALENDARIO DE PRUEBAS

Fecha	Prueba	Si no sopla viento de Levante
26 de febrero	Velocidad en Ladera/ Combate	Remolque con avión
30 de abril	Permanencia en Pista con torno	
25 de junio	Velocidad en Ladera/ Combate	Remolque con avión
27 de agosto	Remolque de veleros.	
29 de octubre	Permanencia en Pista con torno	

En caso de que por fuerza mayor se suspendiera alguna prueba, sería trasladada al siguiente domingo, siempre que no coincida con alguna prueba de la Liga Fun-Fly, es este caso se aplazaría otra semana más.

PUNTUACIONES Y PREMIOS

Este campeonato se regirá por la misma normativa, puntuaciones y reparto de premios que la liga Fun-Fly. Cada participante descartará la prueba en la que obtenga peor puntuación,

Se necesitará al menos apuntarse en tres de ellas para conseguir premio.

La hora de comienzo será a las **11,00** horas.

La inscripción será también de **10 euros** y para animar a la participación, las normas de cada prueba se han flexibilizado, especialmente en cuanto a las características de los modelos. La cantidad aportada por el club para premios será de **300 euros**.

RESUMEN DE LAS PRUEBAS

F3f- Velocidad en ladera

Veleros de cualquier medida. Prueba de velocidad contra el cronómetro, consistente en 10 largos de 100 metros.

Se tratará de hacer un mínimo de 3 mangas. Si las condiciones y el tiempo permiten hacer más de 3 mangas y se descartará el peor resultado.

Permanencia con torno

Velero de cualquier medida, lanzado con torno. 6 minutos de permanencia y aterrizaje de precisión.

Se tratará de hacer un mínimo de 3 mangas. Si las condiciones y el tiempo permiten hacer más de 3 mangas y se descartará el peor resultado.

Remolque de veleros

Constará de 2 mangas. Salvo fallo grave del remolcador o anomalía accidental, solo se podrán hacer 3 remolques para completar las 2 mangas. El avión a usar deberá de tener al menos 2'5m.

La primera manga será de permanencia con aterrizaje de precisión. Tras la suelta del remolcador se deberán permanecer 6 minutos exactos y aterrizar con precisión.

La segunda manga consistirá en realizar tras la suelta hasta 3 figuras acrobáticas simples a escoger por el piloto, las anunciará antes de realizarlas. También se puntuará la precisión en el aterrizaje.

Puntuaciones:

100 puntos por remolcar el velero (max 200 puntos entre las dos mangas)

1 punto por segundo de permanencia dentro de los 6 minutos, se descontará 1 punto por cada uno que exceda de los 6 minutos

100 puntos cada una de las 3 figuras acrobáticas que se completen.

50 puntos por aterrizar a menos de 15m de la base. (se tomara el morro del avión como punto de referencia para medir)

La puntuación de la prueba será la suma total de los puntos obtenidos entre las dos mangas.