



Programa de actividades

2004

DIA DEL CLUB

El tradicional Día del Club tendrá lugar el **domingo 26 de septiembre**, coincidiendo con una de las pruebas de la liga Fun-Fly.

Además de conseguir la puntuación habitual, los tres primeros clasificados en la prueba, con independencia de que sean de nuestro club u otros clubes invitados, obtendrán premio consistente en vales canjeables o material de aeromodelismo.

También se podrán incorporar, pero solo a efectos de conseguir estos premios, pruebas tales como “caza del zorro”, “dobles limbos”, “romper globos”, etc. Los importes de estos premios serán:

1º Premio valorado en 200 €.

2º Premio valorado en 150 €.

3º Premio valorado en 80 €.

El club ofrecerá una comida informal para que todos pasemos un rato juntos.

Después de tomarnos el café, y para premiar la participación en este día tan importante, se sorteará entre todos los participantes que ese día vuelen de verdad su aeromodelo, o por lo menos lo intenten fehacientemente (nada de corretear el avión por la pista), diversos regalos de aeromodelismo, que procuraremos que sea lo máximo que permita el presupuesto. El sorteo será con papeletas nominativas, y en caso de socio familiar, deberá ser capaz de volar solo el aeromodelo.

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

DIA DEL MERCADILLO

El Día del Mercadillo se celebrará el **domingo 30 de mayo**, coincidiendo con una prueba del Fun-fly.

El que quiera podrá comprar o vender todo relacionado con el aeromodelismo. Es una buena ocasión para deshacernos de ese avión que nunca se estrella, para cambiarlo por otro.

Podrá haber también exhibiciones, y exposición de las maquetas y proyectos de nuestros socios.

El club ofrecerá un sencillo almuerzo a todos los presentes, hasta agotar las existencias.

LIGA FUN-FLY - 2004

CALENDARIO DE PRUEBAS

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

25 de enero	Limbo + Loopings
28 de marzo	Carrera de velocidad + Lanzamiento de huevo con artilugio.
30 de mayo -Día del mercadillo	Permanencia + Precisión aterrizaje.
25 de julio	Limbo + Vuelo invertido.
26 de septiem. -Día del Club	Carrera de velocidad + Lanzamiento de huevo con vaso.
28 de noviembre	Permanencia + Precisión aterrizaje.

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

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 **50 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.

Los premios serán escogidos en material de aeromodelismo dentro de las tiendas que colaboren con el club en este campeonato, y se distribuirán de la siguiente manera:

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 aerodelismo. Para mayor flexibilidad se darán las siguientes alternativas.

a) Premio canjeable en el comercio que designe la junta directiva. Esta será la única opción en la que el club pagará los gastos de transporte en caso de venir en un único envío, además, se considera la elegida si el socio premiado no indica nada en el plazo de una semana desde la finalización de la competición.

b) Transferencia bancaria a la cuenta del comercio nacional que gestione el interesado.

c) Cheque nominativo, previa presentación de factura de compra a nombre del interesado con fecha posterior a la entrega de premios.

Para cada prueba, excepto la que coincida con el Día del Club, se establecen unos premios especiales de 200, 150 y 80 euros respectivamente para los participantes invitados de otros clubes, solo para el caso de que consigan estar entre los tres primeros clasificados de ese día. Dichos participantes, deberán elegir antes de comenzar la primera prueba en la que participen durante la temporada, y de forma permanente, si desean integrarse en la puntuación final de la liga, o participar en la opción de premio especial para invitados. En este último caso no puntuarán a efectos de dicha puntuación final.

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.

DESARROLLO DE LAS PRUEBAS

Las pruebas empezarán a las 11,00 horas con la inscripción de los concursantes, que indicarán a la mesa los aerodelos con que participan (un máximo de dos por concursante) y la frecuencia de la radio.

El participante se considera inscrito cuando informada la mesa de estos aspectos deposite la cuota de inscripción, que será de **10 €**.

Si algún concursante dormilón, se inscribiese en los siguientes 60 minutos, deberá abonar doble cuota (20 €). Una vez pasado este tiempo no se admitirán más inscripciones.

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

Los dos aerodelos podrán utilizarse indistintamente a lo largo de cada una de las mangas si las hubiera, pero no podrán compartirse con otros concursante a menos que se hubiese declarado en la inscripción. Los aerodelos podrán ser de cualquier tipo, al igual que su 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.

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.

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. Si durante la competición, el avión sufre un incidente, tampoco se podrán “hacer pruebas para ver como va”.

IMPORTANTE: 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. Una vez que este aterrice y se detenga, dispondrá de 5 minutos improrrogables para arrancar su motor. Si no lo consiguiera, se le trasladaría al final, pero con una penalización del 10% de los puntos que obtenga. Si volviese a ocurrir lo mismo, los puntos de la manga serán cero.

Los participantes deben estar pendientes de su turno de vuelo, ya que si no se presentasen al ser llamados, pasarían al final, con la penalización citada del 10 %. En caso de que tampoco lo hicieran, la puntuación de la manga será cero.

En las paradas de motor durante alguna prueba, el piloto dispondrá de 3 minutos para arrancarlo de nuevo. Si no lo consiguiese la puntuación de la manga, sería la que tuviese hasta ese momento. En ningún caso se pasará el turno para utilizar posteriormente el tiempo restante.

Si en la carrera de despegue, o ya en vuelo, se parase el motor, se consideraría que ya está utilizando la posibilidad de detener el cronómetro por una sola vez que se cita en las pruebas. Dispondrá igualmente de 3 minutos para arrancarlo de nuevo.

LAS PRUEBAS

Paso del Limbo

Consistirá en el paso del limbo a 2,5 metros de altura. Se puntuará 10 puntos en vuelo normal y 20 puntos en invertido. El tiempo será de 2 minutos desde el despegue.

En caso de que se corte la cinta, o se pare el motor, se detendrá el cronómetro, pero sólo en una ocasión por manga. El piloto dispondrá de 3 minutos para volver a arrancar el motor, y si no lo consiguiese la puntuación de la manga será la que tuviese hasta ese momento. Se pondrá de nuevo el cronómetro, cuando el modelo vuelva a pasar por la misma zona donde ocurrió la incidencia. No se entiende el rodar por la pista como vuelo normal, pero sí el tocar puntualmente el suelo. Sólo se considerará pasado el limbo si el avión pasa por debajo de la cinta y no aterriza o estrella.

Loopings con aterrizaje de precisión.

Se trata de realizar el máximo número de rizos (loopings) con motor y sin motor. Dada la salida, el avión despegará y realizará rizos en la subida (10 puntos cada uno). A los 40 segundos, el juez mandará parar el motor y se realizará también el máximo número de rizos sin motor (20 puntos cada uno). Valen campanazos, pero siempre hacia atrás. Se bonificará el aterrizaje como en la prueba de precisión.

El tiempo contará desde el despegue. Una vez realizado el primer rizo no existirá una segunda oportunidad de despegue.

Carrera

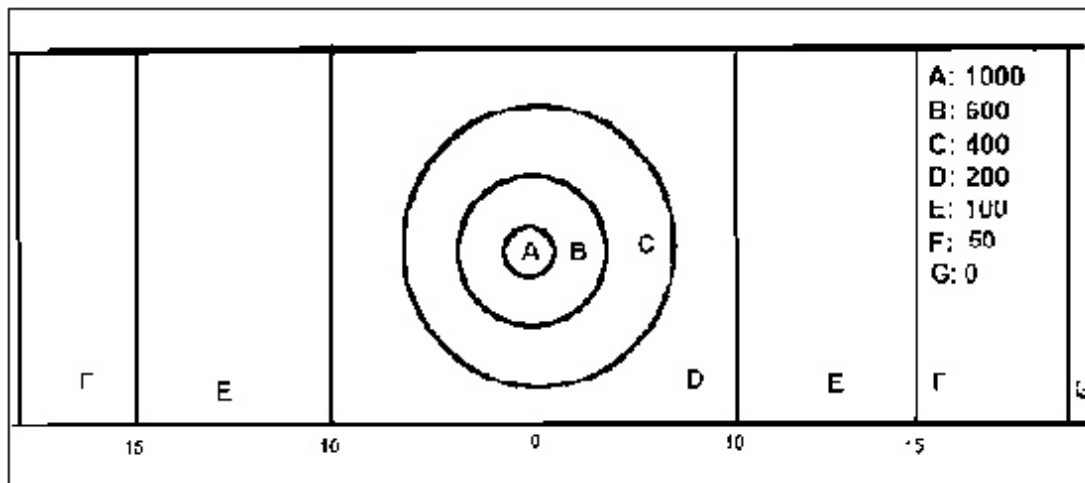
Consiste en recorrer el mayor número de largos realizados entre dos bases separadas 100 metros, provistas de señales acústicas, en un tiempo de 2 minutos contados desde el despegue. Cada largo sumará 300 puntos. Esta prueba no contempla la parada de cronómetro una vez iniciado el primer giro.

Lanzamiento de huevo con dispositivo.

Con algún artificio de libre diseño, habrá que lanzar un huevo desde el aeromodelo con una asignación de puntos según esquema anexo. A cada participante se le entregarán sólo dos huevos que cuidará como propios, y que deberá lanzar en un máximo de tres pasadas por cada uno de ellos.

Lanzamiento de huevo con vaso.

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. Los helicópteros, llevarán algún sistema de gancho o similar, y deberán hacerlo en traslación, no en estacionario.



Permanencia y precisión + permanencia limitada y precisión

Consistirá en dos mangas entre las cuales se sumará el número de puntos para obtener la clasificación final.

La primera manga consiste en volar el mayor tiempo posible con un máximo de 30 segundos de motor, al final de los cuales el motor deberá pararse totalmente. Cada segundo equivaldrá a 1 punto.

En la segunda manga, el tiempo de permanencia en el aire está limitado a 5 minutos. Cada segundo que se exceda tendrá una penalización de 1 punto, hasta un máximo de 300 en el cual la puntuación será cero, pero sí puntuará la precisión.

La precisión del aterrizaje se puntuará según el esquema adjunto. Se efectuará un aterrizaje de precisión, con 50 puntos en la zona asfaltada de la pista y 100 puntos si la punta del morro del modelo se detiene a una distancia de 15 mts. del punto central. No se considera zona asfaltada de la línea pintada para fuera.

El piloto elegirá pista o hierba antes de despegar, con independencia del tipo de avión. Se considerará hierba desde la línea exterior de la pista hasta las señales que indiquen una anchura idéntica de la misma.

Vuelo invertido.

La prueba consiste en mantenerse el máximo tiempo de vuelo en invertido, y aterrizar con precisión.

Desde el despegue, el avión ascenderá durante 30 segundos. El juez mandará detener el motor, y una vez se coloque en invertido se contabilizará el tiempo que permanezca en dicha posición, hasta que gire. Cada segundo equivaldrá a 2 puntos.

El aterrizaje no se podrá efectuar en invertido. La bonificación de precisión se hará como en las pruebas precedentes.

LIGA VELEROS - 2004

CALENDARIO DE PRUEBAS

El campeonato constará de cuatro pruebas.

29 de febrero	Velocidad en Ladera
25 de abril	Permanencia en Pista con torno
27 de junio	Velocidad en Ladera
31 de octubre	Vuelo eléctrico.

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, solo que **se necesitará al menos apuntarse en dos de ellas para conseguir premio.**

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

La inscripción será también **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.

Permanencia con torno

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

F5b- Eléctricos

Veleros eléctricos de cualquier medida y motorización. 6 vuelos con la misma batería sin recargar, cada uno de 6 minutos, con 1 máximo de motor. Además, aterrizaje de precisión.

Nota: Para equilibrar la diferencia con los motores brushless, este año en la prueba de eléctricos, a los que usen motores de escobillas tipo Venti600 o similar, se les permitira que usen 2 packs de baterías, uno durante las 3 primeras mangas y otro en las 3 segundas, siempre que los packs sean de Ni-cd o Ni-mh, con un máximo de 7 elementos. Para cualquier otra configuración solo se permitira un pack para toda la prueba.

San Roque, 11 de enero de 2004.