

# **REGOLAMENTO THERMIK 3Metri**

## **Descrizione della gara**

E' una gara per motoveleggiatori elettrici con apertura alare fino a 3,00 mt.

Un logger con specifico programma provvede all'arresto del motore dopo 30 secondi dall'involò del modello oppure alla quota di 100 metri.

La gara è un confronto fra piloti che saranno suddivisi in gruppi, con punteggio normalizzato a 1000.

Ogni concorrente deve dimostrare di essere in possesso di una valida copertura assicurativa per la pratica dell'aeromodellismo sportivo.

E' facoltà dell'organizzazione stabilire regole per la partecipazione che rispettino le direttive delle Autorità per la prevenzione della pandemia in atto.

## **Svolgimento gara**

I concorrenti vengono divisi in gruppi di almeno 5 piloti.  
Numero di lanci è libero a scelta dell'organizzazione.

Tempo operativo di 7 minuti. (Nota 1)

Basi di atterraggio poste fra loro possibilmente ad una distanza di almeno 10 metri

L'inizio e la fine del tempo operativo sarà dato da un segnale acustico.

L'atterraggio deve avvenire entro il tempo operativo, pena

l'annullamento del lancio.

Il concorrente nei 7 minuti può fare più lanci. Vale l'ultimo lancio.

Il cronometraggio è fatto dal concorrente che ha appena terminato il lancio. (Nota 3)

## **Punteggi**

Viene conteggiato il tempo di volo con un massimo 360 sec (sei minuti).

Ogni secondo di volo oltre i 360 secondi (sei minuti volati) comporta una penalità di 1 punto.

Il tempo di volo valido da registrare sul cartellino esclude i decimi di secondo.

Il cronometrista fa partire il cronometro al momento dell'abbandono del modello.

Se il modello atterra dopo il tempo operativo il lancio è nullo

Si assegna un abbuono di atterraggio come segue:

- Distanza di 2,00 metri dal centro 30 punti
- Distanza dal centro da 2,01 a 5,00 metri 15 punti
- Oltre i 5 metri zero punti.

La misura va fatta dal muso del modello, o dalla ogiva, al centro.

## **Vincoli tecnici**

L'apertura alare massima è di 3 mt.

Batteria massimo 11.1 volt nominali (3S).

Nessun limite al numero di servi in ala azionanti le parti mobili.

Sono proibite le ali ed i piani costruiti in composito con rivestimento in tessuto di fibra con l'impiego di un apposito stampo. (Nota 2)

Nel caso di scontro in volo, a richiesta del concorrente entro 30 secondi, il volo stesso sarà ripetuto dopo l'ultimo lancio di quello specifico round. Al concorrente danneggiato verrà assegnato il punteggio millesimale del reflly, agli altri il miglior punteggio millesimale tra quello realizzato nel volo ufficiale e il volo del reflly.

Alla fine di ogni volo, il cronometrista deve segnare sul cartellino dell'organizzazione il tempo di volo e la distanza dal centro.

Il logger deve essere in grado di svolgere la funzione di spegnimento del motore dopo 30 secondi di volo o 100 metri di quota.

Non è consentita la trasmissione a terra di dati dal modello tranne RSSI e batteria ricevente. (FAI MODE) E' vietato l'uso di telemetrie, giroscopi, stabilizzatori o sistemi di autopilota. Potranno essere fatti controlli durante la gara ad insindacabile giudizio dell'organizzazione.

## **Classifica**

Il punteggio segnato da ogni concorrente di un gruppo viene normalizzato a 1000 punti che vengono assegnati al vincitore del volo di quel gruppo.

Ai fini della classifica vale la somma dei punti realizzati dal concorrente con esclusione del punteggio più basso se si fanno almeno sei voli e dei due più bassi se si fanno almeno dieci voli. In caso di parità varrà il punteggio scartato più alto.

## Note esplicative

Nota 1) Il tempo operativo è quel lasso di tempo, segnalato da apposito segnale acustico, durante il quale si può fare il volo di sei minuti massimi. Se si decide di rilanciare, ad esempio per un volo in cui non si è agganciato nulla e quindi di breve durata, si atterra velocemente, si spegne e si riaccende velocemente il logger per resettarlo e si ridecolla, il cronometrista dovrà azzerare il cronometro e farlo ripartire al momento del secondo decollo. In teoria si potrebbero fare un numero illimitato di voli, in pratica se ne farà al massimo un secondo perché si deve comunque atterrare prima della scadenza del tempo operativo, che ricordo finisce con l'inizio del segnale acustico di fine tempo, I due secondi della sua durata non sono utilizzabili per l'atterraggio in tempo valido.

Nota 2) Ali in polistirolo o altro materiale espanso, tagliate a filo caldo, rivestite con la tecnica del sacco vuoto o con l'uso delle matrici di taglio dei pani, sono permesse anche se rivestite in carbonio o altro materiale composito.

Nota 3) I concorrenti che avranno finito il loro volo, durante il tempo di preparazione del lancio successivo, dovranno portare i loro modelli nell'area di parcheggio modelli e tornare immediatamente sul centro in cui hanno svolto il loro volo di gara, per cronometrare i concorrenti del volo successivo.