

EPA (Electric "Polystyrene" Air Combat)

1,1 . EPA è stato ideato per ricreare l'atmosfera delle battaglie aeree della WW II, in una prospettiva storica, in modo divertente e sicuro, un combattimento che sarà interessante per gli spettatori ed una sfida per i concorrenti.

1,2 . Regole generali – A questo evento si applicano tutti i regolamenti FAI per il modellista, il suo aereo e per le attrezzature, tranne per quello indicato qui di seguito. Il partecipante è responsabile della navigabilità dell'aeromobile utilizzato. L'organizzazione e il **giudice di campo** sono responsabili del controllo delle frequenze radio durante l'evento.

1,3 . Materia di sicurezza - La sicurezza è sempre di massima priorità. Il comportamento di un partecipante valutato dal **giudice di campo** o dalla organizzazione dell'evento come pericoloso, sarà motivo di squalifica immediata del concorrente dalla competizione. Il concorrente che non è conosciuto dall'organizzazione potrebbe essere invitato a compiere un volo di prova, per dimostrare che è in grado di far volare un aeromodello EPA in totale padronanza e sicurezza.

2. Campo di Volo

Area di Volo

~20m

Area di Atterraggio

Linea di Sicurezza

min.3m

Linea dei Piloti



Piazzole Piloti

min. 10m

Linea del Pronti

min.10m

Zona di Preparazione

Linea Spettatori

Area Pubblico

2,1. La zona di volo è sempre davanti alla linea di sicurezza. Durante tutto il giorno della competizione, tutti i modelli devono volare al davanti della linea di sicurezza (non appena la linea di sicurezza è tracciata). Sanzioni da 200 punti per chi attraversa la linea di sicurezza durante il volo sono valide tutto il giorno, (compresi i voli di prova, prima, e dopo i combattimenti)

2,2. Piazzole di lancio e la zona preparazione

Le piazzole di lancio misurano da 3 a 5 metri di lato, sono poste da tre a cinque metri tra loro e circa tre metri dietro la linea di sicurezza. E' essenziale per i piloti rimanere nelle loro piazzole di lancio durante il volo.

La zona di preparazione è segnata da una linea (Linea del Pronti) a circa 10 metri dietro le piazzole di lancio (13 metri dietro la linea di sicurezza).

Nella fase di pronti al volo, i piloti e il loro assistente devono stare dietro a questa linea.

2,3. Area di atterraggio

L' area di atterraggio è una striscia di terreno di circa 20 m di larghezza di fronte alla linea di sicurezza, in zona di volo.

Se un modello atterra in area di atterraggio, è permesso riportarlo alla piazzola di lancio ed effettuare di nuovo il lancio.

Se il modello è atterrato al di fuori della zona di atterraggio è vietato andare a recuperarlo fino alla conclusione della manche di volo, significa fino a quando tutti gli aerei in volo siano atterrati.

2,4. Spettatori

L' Area per gli spettatori deve essere chiaramente segnata da striscia di plastica a distanza di almeno 20 metri dalla linea di sicurezza.

Non è consentito attraversare questa linea per gli spettatori ed è obbligo per l'organizzatore della competizione prendersi cura della sicurezza degli spettatori.

3. ATTREZZATURA

3,1. Modello

Il modello deve essere una scala scala o semi scala di un caccia da combattimento costruito tra il 1935 e il 1945.

Le dimensioni del modello sono determinate come segue:

- Apertura alare per il modello monomotore max **850** millimetri
- Apertura alare per il modello multimotore. max **1000** millimetri
- Apertura alare minima per il modello è di **800** mm

Sarà necessario ricalcolare tutte le altre dimensioni del modello che devono essere in scala corrispondente alla apertura alare.

Sarà tollerata una differenza Max. di 2 cm di queste altre dimensioni a confronto con la scala corrispondente alla apertura alare.

Non è obbligatorio avere fusoliera tridimensionale, è possibile disporre di fusoliera "flatling" a tavoletta.

La sua lunghezza è misurata dalla estremità posteriore della fusoliera alla estremità anteriore o dall' elica (se l'elica esiste).

Nessun dispositivo sporgente può esistere sul bordo anteriore dell'ala, della deriva e dello stabilizzatore.

Ciò significa che non è consentito realizzare parti di modello che siano situate al davanti dei bordi d'attacco dell'ala, dei piani di coda e della deriva del modello (antenne – tubi di pitot – canne di mitragliatrici- ecc.).

Rinforzi interni del bordo d'attacco dell'ala e dei piani di coda non sono ammessi. La copertura dei bordi d'attacco dell'ala con nastro adesivo rinforzato con fibra di vetro o tessuto sarà tollerata.

L'applicazione di carta vetrata a striscie per facilitare il taglio è permessa.

Il modello deve essere costruito da EPP o materiali simili.

Non è consentito dare alla superficie del modello mani di stucco di riempimento

Il modello deve assomigliare all' originale, completo di mimetizzazione emblemi decori e così via.

È obbligatorio per i piloti (concorrenti) sostenere gli aspetti visivi del modello con le immagini o fotografie del aereo riprodotto se c'è qualche richiesta di chiarimenti del **giudice di campo**.

Il pilota (concorrente) può non essere il costruttore del modello.

3,2. Motori

E' possibile utilizzare solamente l'alimentazione elettrica in CA(=) o CC(~) dei motori.

3,3. Accumulatori

Sono ammessi accumulatori LiPo, LiIon, LiFe in un massimo di 3 celle, o accumulatori NiCd / NiMh in Max 9 celle.

3,4. Accumulatori Capacità Limitazioni

Per motori in AC (brushless)

Modello monomotore:

LiPo, LiIon, LiFe per due celle max 1800mAh, per tre celle max 1350mAh;
Fino a 7 celle NiCd / NiMh 1800mAh, da 7 a 9 celle NiCd / NiMh 1350mAh;

Modello multimotore:

Max. 2500mAh;

Per motore DC (brushed)

Modello monomotore:

LiPo, LiIon, LiFe per due celle max 2100mAh, per tre celle max 1500mAh;
Fino a 7 celle NiCd / NiMh 2100mAh, da 7 a 9 celle NiCd / NiMh 1500mAh;

Modello multimotore:

Max. 3000mAh;

3,5. Eliche

Possono essere utilizzate solo eliche che sono commercialmente disponibili. L'elica deve poter essere acquistata nei normali negozi di hobby.

E' obbligatorio per l'organizzatore dell'avvenimento impedire l'utilizzo di eliche pericolose (dannose) in gara.

3,6. Peso del modello

Peso Max arbitrario dei modelli è **520 g**

3,7. Striscia

Lunghezza striscia è **10 m** ± 0,5 m in un unico pezzo, **6-10mm** di larghezza.

La fine della striscia deve essere marcata (ultimi 50 cm).

Il materiale deve essere adatto per la visualizzazione corretta di tagli.

3.8. Casco

In EPA il casco non è obbligatorio (anche se consigliato !).

3,9. Apparecchiature radio

Le apparecchiature radio devono avere una valida certificazione europea.

Il concorrente è responsabile del corretto funzionamento delle apparecchiature radio

4 Torneo

4,1. Organizzazione

Il numero di competizioni deve essere stabilita ed annunciata prima dell'inizio del torneo. (Il numero di competizioni minimo raccomandato è di 3);

- Ogni competizione è articolata in diversi turni;
- Ogni turno è articolato in diverse manches (hit);
- Ogni manche (hit) consiste della partecipazione di almeno **due** e fino al massimo di **sette** piloti che volano l'uno contro l'altro.
- Quando tutti i piloti avranno volato almeno un hit, si parla di un turno completato.
- Nel turno successivo le liste dei partecipanti agli hits vengono cambiate in maniera da permettere ad ogni pilota di incontrarsi con tutti i piloti in diversi hit.
- In ogni competizione si effettuerà anche un **hit finale** cui partecipano i sette piloti con il punteggio più alto.
- Il pilota che ha più punti dopo la finale vince la competizione.

Il numero di turni di ogni competizione è deciso dal **gruppo organizzatore** della competizione stessa e deve essere preannunciato all'atto dell'inizio della competizione.

4,2. Combattimenti

Un hit è diviso in tre fasi:

- la fase di attesa e preparazione
- la fase del pronti al lancio
- la fase di combattimento in volo

4.2.1 Attesa e preparazione

La durata della fase di attesa può essere decisa arbitrariamente dal gruppo organizzatore, ma è consigliabile che nelle piccole competizioni duri circa 7 minuti. Inizia quando il **giudice di campo** emette tre segnali a fischio gridando **"Sette minuti al pronti"**.

Durante questa fase i concorrenti possono eseguire dei lanci di prova e centraggio. Quando mancano 30 secondi prima del pronti al lancio il **giudice di campo** emette due segnali col suo fischietto e chiama **"30 secondi per il pronti al lancio"**.

4.2.2. Pronti al lancio

Il pronti al lancio segue immediatamente dopo la fase di attesa e preparazione, ed è proclamata dal **giudice di campo** gridando **"pronti al lancio"**.

Durante la fase del pronti al lancio tutti i piloti e gli assistenti devono essere dietro la linea di preparazione.

Tutte le apparecchiature devono rimanere nelle piazzole di partenza ed i motori non devono essere in funzione.

La durata della fase di pronti al lancio può variare su decisione del giudice di campo.

4.2.3. Combattimento in volo

La parte di combattimento in volo ha inizio quando il **giudice di campo** emette un segnale lungo con il suo fischiotto. I piloti e aiutanti possono ora raggiungere i loro modelli e lanciarli in volo.

L'hit termina quando il **giudice di campo** emette un suono lungo con il suo fischiotto. I piloti possono ora volare liberamente sempre al davanti della linea di sicurezza ed atterrare a propria discrezione nella landing zone.

Non appena tutti i modelli sono atterrati, può essere avviata la fase di attesa e preparazione per l'hit successivo.

4,3. Aiutante

Ogni concorrente può avere un aiutante.

4,4. Decollo

Il decollo è consentito solo nella zona compresa tra la linea pilota e la linea di sicurezza.

4,5. Punti Tempo di volo

Per ogni tre secondi di volo viene assegnato un punto.

Il tempo massimo di volo è di sette minuti.

4,6. Riavvio (nuovo decollo)

Un numero illimitato di riavvii sono consentiti durante un combattimento. Quando un pilota vuole riprendere il suo modello dalla zona di atterraggio in un hit, deve chiedere ed ottenere il permesso dal **giudice di campo**. Il giudice dà quindi un avvertimento per garantire che tutti i piloti siano consapevoli della situazione.

Ogni riavvio deve essere effettuato dalla stessa piazzola dove ha avuto luogo la prima partenza. Un riavvio è ammesso solo se il modello finisce all'interno della zona di atterraggio. Anche il riavvio si deve effettuare esclusivamente tra la piazzola di partenza assegnata al pilota e la linea di sicurezza.

4,7. riparazione di Modello

Prima che il modello rientri in gara il **giudice di campo** deve verificare il modello che è stato riparato durante la competizione.

4,8. Cambio del modello

Lo stesso modello deve essere utilizzato in tutto un hit. Un nuovo modello può essere utilizzato nel successivo hit.

Il modello è definito dalle sue parti principali di *fusoliera* e *ali*.

4,9. Sconfinamento della linea di sicurezza

Lo sconfinamento può capitare sia quando il modello è in volo sia sul terreno.

Quando è in volo il modello deve essere chiaramente oltre la linea.

Quando è sul terreno viene considerato elemento sconfinante il motore.

Se un modello dispone di più motori, qualsiasi motore superi la linea è valutato come sconfinamento.

4.10. Sconfinamento della linea di sicurezza

La prima volta che un pilota attraversa la linea di sicurezza con un modello nel corso di una gara, il pilota riceve una penalità di 200 punti. La seconda volta che un pilota attraversa la linea di sicurezza con un modello, il pilota è immediatamente squalificato dalla gara e gli viene ordinato di atterrare immediatamente se ancora in volo.

4.11. Perdita della Striscia

E' responsabilità del concorrente decollare con una striscia di appropriata lunghezza attaccata al suo modello.

Dopo l'atterraggio, se la striscia è mancante o accorciata vistosamente si viene penalizzati di 50 punti, a meno che la striscia sia stata persa durante il contatto col terreno all'atterraggio. Questo fatto deve essere comprovato, trovando il segmento o la striscia mancante.

4.12. Taglio della striscia

Un concorrente che taglia striscia del modello di un nemico in aria, ottiene 100 punti. Se il concorrente conserva la propria striscia integra durante tutto il volo guadagna 50 punti (punti per striscia intatta).

Un taglio effettuato ad una striscia già tagliata, conta come un taglio su una striscia nemica, e il concorrente guadagna 100 punti.

Se nel corso di un hit alla propria striscia vengono effettuati diversi tagli da modelli avversari, il conteggio rimane come se fosse stato effettuato un unico taglio.

Se nel corso di un hit vengono effettuati tagli ad una striscia incastrata su di un modello, chi effettua il taglio guadagna 100 punti, mentre chi lo subisce non subisce penalizzazioni.

Se un taglio avviene insieme a una collisione più o meno nello stesso momento (durante un hit), viene considerato solo il taglio.

4.13 Valutazione bonus

Ai concorrenti che utilizzano i modelli multimotore o biplano saranno aggiunti 25 punti. I concorrenti che utilizzano un modello con fusoliera a tavoletta subiranno una penalizzazione di 25 punti.

4.14. Collisione

Non saranno assegnati punti per chi abbatte un nemico né punti di consolazione per chi viene abbattuto. Il tempo di volo deve essere fermato quando la fusoliera del modello colpisce il suolo.

4.15. Passività

Un concorrente che chiaramente evita il combattimento in volo per più di 30 secondi sarà ammonito dal giudice di campo. Se il concorrente non rispetterà questo ammonimento e persisterà nel non accettare l'ingaggio subirà la penalità di 50 punti.

4.16. Spareggio

Se i punti della classifica generale finale del torneo sono uguali per due o più piloti, vince quello con il punteggio più alto ottenuto in una singola competizione.

Se è ancora uguale, vince il pilota con il punteggio più alto in un singolo hit del torneo (eccetto le finali).

4.17. Frequenze

I concorrenti devono essere in grado di cambiare tra almeno due frequenze radio. Il **giudice di campo** prima di ogni volo controlla la separazione delle frequenze, ma è responsabilità del concorrente evitare le sovrapposizioni e le interferenze di frequenza. Quando si verifica una sovrapposizione di frequenza in finale, il concorrente con il più basso punteggio totale deve cambiare frequenza. Per questo cambiamento deve essere dato tempo supplementare, in modo che la parte di attesa e preparazione della finale non si avvii fino a quando il cambiamento non sia avvenuto.

4.18. Valutazione Meteorologica

Se le condizioni meteorologiche si modificano durante la gara, l'organizzazione deve decidere se la competizione deve proseguire o terminare. Questa valutazione dovrebbe essere presa in condivisione con tutti i concorrenti anche perché bisogna decidere se i punteggi fino ad ora registrati in questa competizione debbano essere computati ai fini della classifica generale.

4.19. Protesta

Ogni concorrente può esprimere una protesta contro le decisioni del giudice.

Le proteste dovranno essere sempre decise con un voto di ballottaggio tra i concorrenti. La decisione dovrebbe essere presa il più presto possibile.

Una protesta dovrebbe sempre essere considerata.

Se la protesta è supportata dal voto, il giudice di campo è tenuto ad osservarla.

5 Giudici

5,1. giudice di campo

E' sotto la responsabilità del giudice di campo scandire la tempistica di tutte le parti della competizione.

Il giudice di campo è anche responsabile per il rispetto di tutte le norme di sicurezza e per la sorveglianza dei modelli volanti, se non sono al di qua della linea di sicurezza.

5,2. commissario per la sicurezza

Il commissario per la sicurezza è responsabile della sicurezza generale della competizione. Il suo parere sulle regole di sicurezza è obbligatorio e vincolante per tutti i concorrenti, giudici ed anche per il giudice di campo.

Il commissario per la sicurezza è particolarmente competente per:

- Verifica del modello prima dell'inizio della competizione;
- Controllo della tracciatura linee prima della competizione;
- Il rispetto delle regole di sicurezza durante la competizione;
- Verifica del comportamento dei concorrenti durante i voli;

Se valuta che un concorrente si comporta in modo pericoloso può squalificare il concorrente stesso dalla competizione.

5.3. giudice del pilota

Il giudice del pilota cronometra il tempo di volo effettivo e ne scrive il punteggio sulla scheda di volo del pilota cui è assegnato. Inoltre conta e annota i tagli effettuati in volo dal pilota sulle code degli avversari e verifica l'integrità o meno della coda del pilota assegnato alla fine dell' hit, trascrivendone il punteggio.

6. Punteggio

Sconfinamento sulla linea di sicurezza (ogni volta per tutta la competizione).	- 200
Passività	- 50
Conservazione coda integra alla fine del volo	+ 50
Valutazione per il bonus multimotore o biplano	+ 25
Penalità per fusoliera a tavoletta	- 25
Taglio di coda avversaria	+ 100
Tempo di volo (ogni 3 sec.)	+ 1

%_ %_ %_ %_ %_ %_ %_ %_ %_