

## COMBAT PROFILE NORD - MANUALE DEL GIUDICE PILOTA

Al Giudice Pilota, spetta il delicato compito di osservare il pilota assegnato e relativo modello ed assegnare i punteggi, secondo le regole .

E' basilare una buona conoscenza del Regolamento .

Le regole che interessano il GP sono essenzialmente quelle relative all'assegnazione dei punteggi.

### **Prima dell'inizio del Round, il GP deve:**

-Procurarsi la scheda gara del Pilota assegnato.

-Indossare il casco regolamentare.

-Sincerarsi del buon funzionamento del proprio cronometro.

-Individuare e presentarsi al Pilota assegnato, portandosi a ridosso della postazione di lancio.

-Farsi mostrare il modello, in modo da poterlo ben riconoscere in volo.

-Al primo segnale del Direttore di Gara ( 3 colpi di claxon o di fischiello), partono i 3 minuti di preparazione in cui il Pilota deve portare il proprio modello e relativa attrezzatura di lancio nella piazzola attribuita.

### **Compito del GP.:**

-Assicurarsi che il Pilota indossi il casco regolamentare.

-Nel caso che il Pilota faccia un volo di prova, controllare che non superi la linea di No-Fly e nel caso la superi, applicare la prevista penalty di -200 pt.

-Il GP, può richiedere un controllo dell' assorbimento di corrente, nel caso lo ritenga opportuno.

-Il GP, può richiedere al Pilota un volo dimostrativo, nel caso ci fossero dubbi sulla capacità dello stesso di pilotare in assoluta sicurezza e a suo insindacabile giudizio, impedirne il volo.

-Al secondo segnale del DG ( 2 colpi di claxon o fischiello), il Pilota deve abbandonare la postazione di lancio e portarsi dietro la Start-Line.

### **Compito del GP:**

-Portarsi a sua volta dietro il Pilota per non ostacolarlo nella corsa.

-Sollecitare il Pilota che indugia in postazione.

-Al terzo segnale del DG ( 1 colpo di claxon o fischiello), ha inizio il tempo di VOLO che durerà 5 minuti.

-Dopo 15 secondi di NO COMBAT verrà dato un ulteriore segnale di inizio combattimento(1 colpo di claxon o fischiello) e solo da quel momento sarà possibile ingaggiare gli avversari (COMBAT !).

### **Compito del GP:**

-Seguire il Pilota fino ad una distanza di circa 4 mt.

-Tenersi pronto col cronometro e farlo partire non appena il modello abbandonerà la mano del lanciatore, che può essere un Aiutante o lo stesso Pilota.

-Nel caso di "sconfinamento" oltre la linea di No-Fly applicare la prevista penalizzazione di -200 pt. e alla seconda penalty, il Pilota va squalificato e fatto atterrare immediatamente.

-Tenere gli occhi perennemente sul modello del proprio Pilota per individuare subito e con sicurezza eventuali tagli fatti. I tagli subiti non hanno alcuna rilevanza e non vanno annotati.

Durante il combattimento, i Piloti cercheranno di attirare l'attenzione del GP su presunti tagli ma il GP dovrà assegnare SOLO quelli che vede e di cui è sicuro, senza lasciarsi influenzare dall'entusiasmo del Pilota.

-Nel caso di atterraggio prima del termine del combattimento, il cronometro va stoppato appena il modello tocca terra. Il Pilota può recuperare e rilanciare il proprio modello SOLO dopo aver ottenuto il permesso del DG, perciò il GP dovrà impedire i recuperi non preventivamente autorizzati.

-Nel caso di ripartenze, anche il cronometro ripartirà di nuovo appena il modello lascia la mano del lanciatore.

-Il cronometro sarà stoppato definitivamente al segnale del DG di fine combattimento ( 1 lungo colpo di claxon o fischiello).

-Durante il combattimento, nel caso il Pilota voli troppo lontano ed eviti l'ingaggio, richiamarlo e se recidivo applicare il previsto Penalty di -50 pt. per "no combat".

### **-Dopo il combattimento:**

-Permettere il recupero dei modelli solo dopo che TUTTI sono atterrati e non ci siano situazioni di potenziale pericolo.

-Prima che il Pilota tocchi il modello, sincerarsi che la sua striscia sia integra ed abbia ancora il previsto segno di MARK alla fine e nel caso, assegnare il relativo bonus di 50 pt. Se manca COMPLETAMENTE il segno di MARK, barrare l'apposita casella con un NO.

-Annotare il tempo di volo in minuti e secondi

-Annotare il numero di tagli ( se ci sono ).

-Annotare Bonus e Penalty.

-Far controllare la scheda al Pilota, prima di farlo firmare ed apporre poi la propria firma.

-Ogni contestazione da parte del Pilota, va presentata al DG prima di apporre la firma sulla scheda.

-Una volta firmata, la scheda si ritiene accettata dal Pilota e ufficializzata dal GP, quindi non è più possibile apporre modifiche o presentare reclami.

-Dopo le firme, la scheda va riconsegnata agli addetti alle classifiche.