

COMBAT PROFILE - Manuale del Direttore di Gara.

Il Direttore di Gara ha il compito di scandire i tempi delle varie fasi del Round, e controllare che tutto si svolga nel rispetto delle regole, con particolare attenzione alla SICUREZZA.

Il Direttore di Gara deve essere equipaggiato con Casco regolamentare, cronometro e dispositivi di segnalazione acustica che possono essere claxon o un semplice fischiello.

Prima della gara, il DG illustrerà a Piloti e Giudici-Piloti, i segnali e le relative indicazioni.

3 colpi (claxon o fischio): inizio fase di preparazione.

2 colpi (claxon o fischio): 30 secondi al via

1 colpo (claxon o fischio): Start Round.

1 colpo (claxon o fischio): Start Combat.

Il DG deve controllare che:

-Tutti i Piloti prendano posizione nelle Start-Pits assegnate.

-Ogni Pilota abbia il suo Giudice-Pilota.

-TUTTI indossino in casco regolamentare.

-Nella Start-Pit ci siano solo il Pilota e relativo Aiutante.

-Tutti quelli che non sono direttamente interessati allo svolgimento del Round, siano dietro le previste zone protette.

-Durante la fase di preparazione, sono permessi voli di prova e viene applicata la prevista penalty per eventuale sconfinamento.

-Nel caso che tutti i concorrenti siano pronti prima dello scadere dei 3 minuti, il DG può (a sua discrezione) anticipare la partenza.

2 colpi (claxon o fischio): 30 secondi al via.

Il DG deve controllare che:

Tutti i Piloti si portino dietro la Start-Line.

Dopo aver scandito gli ultimi 5 secondi, dare il VIA al combattimento

1 colpo (claxon o fischio): Start Round.

Il DG fa partire il proprio cronometro e controlla che i lanci si svolgano in maniera regolare e non ci siano tentativi di ostacolare gli avversari.

Dopo il lancio, tutti i Piloti si riportino immediatamente dietro la Pit-Line.

Non ci siano sconfinamenti e nel caso avvisare il GP del Pilota che applicherà la prevista penalty.

Trascorsi 15 secondi di NO COMBAT dal segnale di partenza, comunicherà l'inizio della competizione con un ulteriore segnale acustico lungo(**COMBAT!**).

Nel caso di atterraggio prima della fine del tempo di gara, il Pilota può recuperare il proprio modello ma SOLO dopo il permesso del DG. Il permesso per il recupero, viene accordato solo se il modello atterra entro la prevista Landing-Zone e non prima di aver avvisato gli altri Piloti del recupero tramite un segnale preventivamente concordato (solitamente una sirena) . Dopo il recupero, il DG avvisa con un secondo segnale convenuto, l'avvenuto recupero.

Il DG, deve richiamare i Piloti che si allontanano troppo dalla zona di combattimento e nel caso avvisare il GP che deciderà per un eventuale penalty "no combat".

Il DG, deve richiamare quei piloti che volano in maniera ritenuta pericolosa o insicura ed ha facoltà di far interrompere il loro volo, nel caso risulti pericoloso per concorrenti e/o pubblico.

Alla fine dei previsti 5 minuti, il DG segnala la fine del combattimento con un lungo segnale, possibilmente scandendo gli ultimi secondi, in modo da permettere ai Giudici Cronometristi di sincronizzare i loro cronometri.

Finito il combattimento, il DG controlla il corretto svolgimento delle procedure di atterraggio e nel caso di qualche reclamo, chiama un "briefing" tra tutti i Concorrenti per decidere e risolvere la questione, prima del proseguo della gara.