

## REGOLAMENTO PYLON FOAM PROFILE

### **MODELLO**

#### CARATTERISTICHE GENERALI

I modelli devono avere perfettamente evidente un proporzionato simulacro di cabina in fusoliera e che deve essere ben individuabile.

Non è necessario che ricordino le linee tradizionali di un classico aereo, ma possono essere anche di fantasia.

In pratica questa formula vuole essere uno stimolo a nuove esperienze come disegno e geometrie.

#### MATERIALI

Il modello deve essere realizzato con materiali reperiti tra le materie plastiche conosciute come: polistirolo – polistirene – polipropilene sia espansi che estrusi (vedi climaform, depron, ecc.) sia per la fusoliera che per le ali ed i piani di governo di coda. Ai soli fini di contribuire alla resistenza strutturale viene tollerata l'applicazione di nastro adesivo sul bordo d'attacco dell'ala.

Anche se all'interno possono essere disposti materiali diversi da quelli citati, essi non devono sporgere dalla superficie esterna del modello.

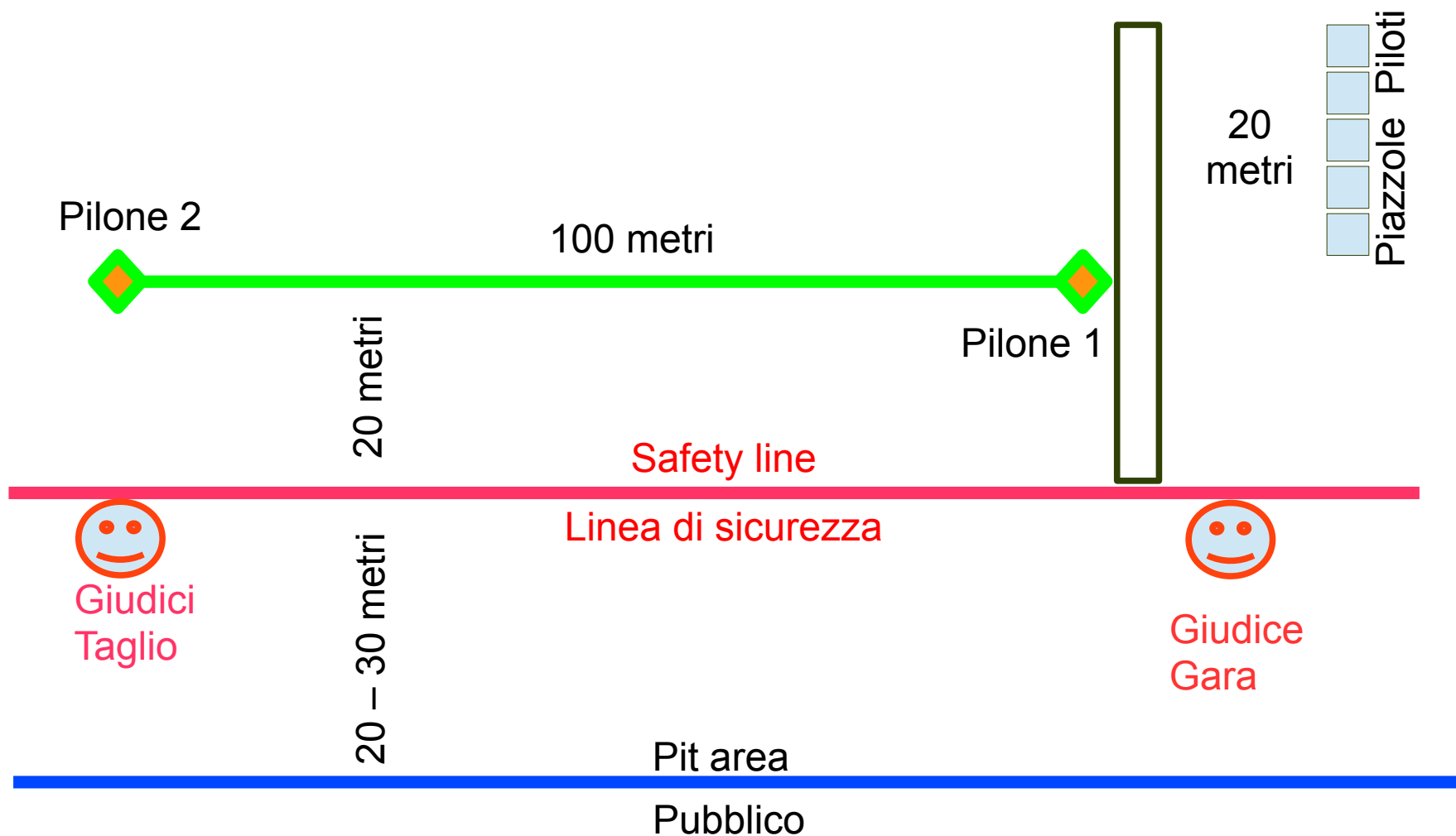
#### CARATTERISTICHE GEOMETRICHE

- Apertura alare minima 80 cm
- Apertura alare massima 100 cm
- Peso minimo 400 g

#### MOTORIZZAZIONE

- Il motore non deve essere visibile, deve cioè essere contenuto nelle pareti della fusoliera o carenatura vera a propria, proibendo così il motore totalmente a vista.
- Propulsore (brushless o brushed) di potenza massima (Volts x Ampères assorbiti) di 170 Watts.
- Batteria: LiPo 1P3S massimo da 1350 mAh.
- Elica esclusivamente in materiale plastico reperibile nei normali rivenditori di materiale modellistico.
- Il pacco batteria di bordo deve essere assemblato in modo che sia possibile la lettura della capacità - Obbligo di usare la stessa batteria anche per l'alimentazione del ricevitore (cioè usare regolatori con il BEC)

**CAMPO DI GARA**



## **CAMPO DI GARA**

Il percorso è delimitato da due piloni di 3 mt. di altezza, posti a una distanza tra loro di circa 100 metri.

La postazione dei piloti è al di fuori del percorso, nei pressi di uno dei due piloni a circa 10 metri della linea di partenza e arrivo che sarà tracciata in maniera evidente sul terreno.

I giudici saranno in numero uguale ai concorrenti e saranno dotati di bandiera colorata (o idoneo sistema di segnalazione ottica).

Sarà cura dei partecipanti mettersi a disposizione per ricoprire a turno le funzioni di giudice sbandieratore per agevolare lo svolgimento della competizione.

All'inizio di ogni manche il giudice di gara chiama i piloti che dovranno mostrare ai giudici il proprio modello. Il giudice segnalerà di aver identificato il modello sbandierando visivamente.

La loro posizione dovrà essere fuori dal percorso di gara a circa 10-20 metri dal pilone opposto ai piloti e segnaleranno con lo sventolamento della bandiera l'eventuale taglio del percorso del modello a loro assegnato.

Si considera taglio se una parte qualsiasi del modello passa all'interno della linea del prolungamento del pilone: il modello deve aggirare completamente il pilone.

Ogni taglio comporta la penalizzazione di 5 punti.

Sono ammessi massimo tre tagli, il quarto rende nullo il lancio.

## **SVOLGIMENTO DELLA GARA**

Prima della gara ogni concorrente deve eseguire una prova di qualificazione volando da solo per almeno 2 o 3 giri di percorso.

Tale prova ha lo scopo di permettere al pilota la ricognizione della base, di consentire ai giudici la valutazione dell'idoneità del modello, la sua identificazione e la capacità del pilota di gestire il modello.

La manche inizia quando il Giudice di gara chiama i Piloti sulla linea di partenza per presentare il modello ai giudici del secondo pilone.

Finita la presentazione il giudice di gara chiama i piloti avvisando "2 minuti al via" con due segnali (fischietto o clackson) in questo frangente il pilota prepara modello e radio nella postazione assegnata, può effettuare un lancio di settaggio e centraggio a sua discrezione.

Successivamente il giudice di gara chiama i piloti avvisando "1 minuto al via" con un segnale (fischietto o clackson), i piloti sono tenuti a depositare modello e radio nella piazzola a loro assegnata ed attendere il count-down del giudice di gara che segnalerà gli ultimi dieci secondi scandendoli ad alta voce prima del via.

Un segnale acustico lungo sarà il segnale di partenza.

I piloti a questo punto potranno prendere il radiocomando e lanciare il modello (chi lo ritiene opportuno si può far assistere da un aiutante).

Il modello compie un giro completo quando attraversa completamente la linea di partenza.

Bisogna percorrere 10 giri in senso antiorario per completare la gara.

Se un concorrente non completa tutti i dieci giri non acquisisce alcun punteggio.

### **COMPOSIZIONE DELLE MANCHES E FORMULA DI GARA**

La composizione delle manches di qualificazione sarà stabilita dall'organizzazione cercando di favorire il confronto tra tutti i concorrenti, quindi dovranno essere effettuate diverse manches di qualifica da parte di ogni concorrente.

A seconda del numero degli iscritti l'organizzazione stabilirà il numero complessivo delle manches prima dell'inizio della gara e ne renderà ampia diffusione tra i concorrenti.

Le manches dovranno essere formate ognuna minimo da 3 concorrenti e massimo da 5 concorrenti.

Al primo classificato di ogni batteria viene assegnato il punteggio di 10 punti gara.

Al secondo classificato di ogni batteria viene assegnato il punteggio di 5 punti gara.

Al terzo classificato di ogni batteria viene assegnato il punteggio di 3 punti gara.

Al quarto classificato di ogni batteria viene assegnato il punteggio di 1 punto gara.

Al quinto classificato di ogni batteria viene assegnato il punteggio di 0 punti gara.

Terminate le prove di qualificazione ed acquisiti i relativi punteggi vengono preparati gli elenchi delle manches successive.

Se il numero degli iscritti è inferiore o uguale a 10 si prepareranno direttamente le due manches di finale con la prima che vedrà partecipare i piloti col punteggio più alto e l'altra, di consolazione, vedrà partecipare i piloti col punteggio più basso;

Se invece il numero degli iscritti è maggiore di 10 sarà stabilito un turno di semifinale (due o più manches) ad eliminazione diretta, da cui infine passeranno alla finale i primi cinque piloti classificati con il maggior punteggio.

L'organizzazione, in caso si verificassero situazioni di parità nei punteggi, potrà stabilire una composizione numerica diversa dei concorrenti in finale consentendo anche la partecipazione di 6 piloti contemporaneamente.

La finale prevede l'azzeramento dei punteggi e quindi i finalisti ripartono alla pari per lo scontro che determinerà il vincitore dell'evento.

### **MATERIALI E NORME ORGANIZZATIVE:**

- Si raccomanda agli organizzatori di prevedere una piccola barriera protettiva in rete metallica o materia plastica per piloti e giudici.

- I piloni debbono essere elastici, in grado di flettersi in caso d'urto e rivestiti da un tubo di gomma spugna per almeno 2,5 metri, partendo dall'alto.

### **ASSICURAZIONE**

E' obbligatorio il possesso di un'assicurazione che copra i danni che il pilota dovesse arrecare ad altri, o ad oggetti presenti sul campo di gara

### **ISCRIZIONE**

Le iscrizioni saranno fatte via E-mail, con un anticipo di almeno 3 giorni, comunicando almeno 2 frequenze: gli organizzatori debbono cercare di assegnare ad ogni partecipante una frequenza diversa per evitare la consegna delle radio.

### **FREQUENZE:**

Nel caso due partecipanti abbiano la stessa frequenza, sarà loro cura fare in modo da non interferirsi a vicenda, accendendo il trasmettitore solo previo reciproco consulto.

Nel caso vi sia frequenza uguale nella stessa batteria, dovrà cambiarla colui che ha totalizzato il punteggio peggiore nella batteria precedente.