



### **Reglamento de la Liga de Veleros F5J 2011 en Baleares**

Se basa en la normativa base de la R. Federación Aeronáutica Española Modalidad F5J de Altura Limitada 2010, con las modificaciones aprobadas por la Federació Balear D' esports Aèris.

La liga constará de 6 concursos organizados por los clubes federados siguientes: club Voltor RC, club Alas d'Algaida y club Aeromodelisme Campos.

Las fechas programadas son:

27/2/2011 en Ariany (club Voltor RC) --- nueva fecha 23/07/2011---  
27/3/2011 en Algaida (club Alas d'Algaida) --- realizado ---  
17/4/2011 en Campos (club Aeromodelisme Campos) --- realizado ---  
15/5/2011 en Ariany (club Voltor RC) --- realizado ---  
19/6/2011 en Algaida (club Alas d'Algaida)  
11/9/2011 en Campos (club Aeromodelisme Campos)

En base a la clasificación resultante en cada concurso, y a efectos de la liga, se asignarán las siguientes puntuaciones por prueba:

- 1<sup>er</sup> clasificado: 25 puntos
- 2<sup>o</sup> clasificado : 20 puntos
- 3<sup>er</sup> clasificado: 16 puntos
- 4<sup>o</sup> clasificado : 13 puntos
- 5<sup>o</sup> clasificado : 11 puntos
- 6<sup>o</sup> clasificado : 10 puntos
- 7<sup>o</sup> clasificado : 09 puntos
- 8<sup>o</sup> clasificado : 08 puntos
- 9<sup>o</sup> clasificado : 07 puntos
- 10<sup>o</sup> clasificado : 06 puntos
- 11<sup>o</sup> clasificado : 05 puntos
- 12<sup>o</sup> clasificado : 04 puntos
- 13<sup>o</sup> clasificado : 3 puntos
- 14<sup>o</sup> clasificado : 2 puntos
- 15<sup>o</sup> clasificado y siguientes: 1 puntos

La clasificación final será la suma de los puntos obtenidos en los seis concursos, y se descartará una a cada piloto, el correspondiente al concurso de peor puntuación o bien no participado.

En el caso de que se hayan realizado únicamente 3 pruebas se computarán la totalidad.

En caso de producirse empates, y sólo para los puestos para los que haya que resolver el empate, se contabilizarán los puntos REALES que los participantes hayan

obtenido en cada una de las pruebas consideradas para obtener la clasificación inicial, quedando por delante el que más puntos haya obtenido.

En caso de persistir el empate, cada uno de los pilotos empatados recibirá la puntuación correspondiente al puesto en el que han quedado empatados.

Por ejemplo, si hubiera dos pilotos empatados tras el primer clasificado, los dos obtendrán la puntuación correspondiente al segundo y el siguiente piloto la correspondiente al 4º.

#### *Puntos a destacar de la normativa:*

Para simplificar, se muestran una serie puntos y ejemplos gráficos como interpretación y aplicación sobre la liga. Lo no contemplado en este resumen se fundamentará en el reglamento de la clase F5J de veleros con motor y altura limitada de la FBDA 2011.

- Deben borrarse todos los antiguos datos de vuelo almacenados en el altímetro antes del comienzo del concurso.

- Los aeromodelos pueden lanzarse en cualquier momento durante los 11 minutos del tiempo de trabajo. Siempre a menos de 4 metros de distancia del centro de la diana asignada al piloto. Se aplica esta regla en cualquier momento de la manga.

- El objetivo de 10 minutos de vuelo incluye el tiempo de subida y empieza cuando el aeromodelo deja la mano de quien lo lanza.

- La velocidad del modelo en la trepada debe ser constante e inferior a 10 m/seg. Es decir se debe controlar que el corte de motor por el altímetro se produzca entre los 20 y 30 seg. tras el lanzamiento. La palanca, interruptor o corredera de control de motor en el emisor debe estar en la posición máxima durante todo el periodo de funcionamiento del motor.

- El motor no debe estar en marcha después de los primeros 30 segundos de tiempo de vuelo y cualquier arranque intencionado del motor supone 0 puntos del vuelo.

- Si se produce una trepada cuyo registro indica una altura de 220 o más metros (10%) tras la desconexión del motor por efecto "zoom", se pierde toda puntuación del vuelo correspondiente.

- El cronometrador debe detener el reloj cuando el aeromodelo toca por primera vez el suelo, o cualquier objeto en contacto con el suelo incluido cualquier piloto, ayudante, cronometrador, etc...

- Si el modelo aterriza después del tiempo de trabajo o después de 10 minutos y 30 segundos de tiempo de vuelo, Su puntuación total en la manga será cero puntos.

- Puntúa el aterrizaje cuando este tenga lugar dentro de los 11 minutos de tiempo de trabajo y dentro de los 10 minutos y 30 segundos desde el lanzamiento.

- Un re-lanzamiento (re-fly o repetición de vuelo) es posible en cualquier momento dentro del tiempo de manga. Este nuevo re-lanzamiento anularía la puntuación del vuelo anterior.

- La bonificación por aterrizaje se otorgará siempre que el aeromodelo se detenga dentro del arco que cubre la cinta de aterrizaje entre 1 y 10 m. La medida se tomará al morro del velero.

Los puntos de aterrizaje serán otorgados de la manera siguiente:

0 a 1m = 50 puntos

1 a 2m = 45 puntos

2 a 3m = 40 puntos

3 a 4m = 35 puntos

4 a 5m = 30 puntos

5 a 6m = 25 puntos

6 a 7m = 20 puntos

7 a 8m = 15 puntos

8 a 9m = 10 puntos

9 a 10m = 5 puntos

Más de 10 metros = 0 puntos

Un aterrizaje fuera del campo de vuelo, aún dentro de tiempo de puntuación implica cero puntos.

*Ejemplos de posibles casos (ver a la par con los dibujos):*

#### **Caso A:**

**Fase motor:** trepada con motor correcta, desconexión por altura 200 m. entre los 20" y 30"

**Fase planeo:** correcta y anterior a los 10 min. Obtiene tantos puntos por segundo de vuelo, más los del aterrizaje si procede.

#### **Caso B:**

**Fase motor:** trepada con motor correcta, desconexión por tiempo del int.- altímetro a los 30". (Potencia excesivamente justa)

**Fase planeo:** correcta y posterior a los 10 min. Obtiene tantos puntos por segundo de vuelo y se le restan los segundos que ha excedido de los 10 min., más los del aterrizaje si procede.

#### **Caso C:**

**Fase motor:** trepada con motor NO correcta, desconexión por altura 200 m. antes de los 20". (Potencia excesiva). Sube excesivamente rápido >10 m/seg. y sobrepasa los 200 m. por el excesivo impulso (zoom > 10% de la altura)

**Fase planeo:** correcta y posterior a los 10 min., pero no puntúa la manga por la trepada incorrecta.

#### **Caso D:**

**Fase motor:** trepada con motor correcta, desconexión por altura 200 m. entre los 20" y 30".

**Fase planeo:** NO correcta, posterior a los 10 min 30 seg. NO obtiene puntos por haber sobrepasado el tiempo máximo posible de puntuación de vuelo (10' 30").

El aterrizaje tampoco puntúa, manga = 0.

#### **Caso E:**

**Fase motor:** trepada con motor NO correcta, desconexión por altura 200 m. entre los 20" y 30", pero la velocidad de subida no ha sido constante. Al final sube

excesivamente rápido >10 m/seg. y sobrepasa los 200 m. por el excesivo impulso (zoom)

**Fase planeo:** justo a los 10 min. pero no puntúa la manga por la trepada incorrecta. El aterrizaje tampoco puntúa.

#### **Caso F:**

**Fase motor:** Tiene algún problema que no despegar en el inicio de la manga, pero la trepada con motor es correcta, desconexión por altura 200 m. entre los 20" y 30"

**Fase planeo:** No correcta, vuela 10' 40". Excede los 10' 30" de vuelo máximo, pierde el aterrizaje y la manga por exceso de tiempo de vuelo.

#### **Caso G:**

**Fase motor:** trepada con motor NO correcta, no hay desconexión por altura ni por tiempo, pasa de los 30 seg. Fallo de interruptor – altímetro.

**Fase planeo:** correcta y justo posterior a los 10 min., pero NO puntúa la manga por la trepada incorrecta.

#### **Caso H:**

**Fase motor:** trepada con motor correcta, desconexión por altura 200 m. entre los 20" y 30" en las dos trepadas.

**Fase planeo:** la primera se pierde por haber optado al "refly", la segunda es la válida y es correcta, justo anterior a los 10 min., pero la puntuación sólo es desde el inicio de la segunda trepada.