

REGLAMENTO DE ACROBÁSICA.

1) Consiste en una categoría de acrobacia sencilla para vuelo circular. Su finalidad es mejorar el nivel de pilotaje de los participantes, adoptando técnicas y metodologías FAI pero manteniendo un bajo nivel de exigencias, para permitir al competidor una fácil incorporación de conocimientos y destrezas, que le servirán de plataforma básica al pasar a las categorías superiores.

2) La prueba será conducida por un Director de Concurso, sobre la base del presente Reglamento y al Código FAI para F2B, y cuyas directivas y decisiones todos los participantes convienen en aceptar al inscribirse.

3) Los pilotos y los modelos deberán estar encuadrados dentro de las normas de seguridad FAI.

4) Los modelos se adecuarán a la definición respectiva del Código FAI, y no tienen límites en tamaño y/o cilindrada de motor (el cual deberá tener silenciador), salvo los que surjan de las dimensiones de la pista en uso.

5) No hay límites de edad para los participantes.

6) Se efectuará la tracción de líneas estipulada por el Código FAI.

7) El participante podrá omitir maniobras. Se deberán indicar las mismas a los jueces, antes de cada vuelo y serán puntuadas con cero.

8) Maniobras a efectuar (se deberá respetar la secuencia indicada):

1- Arranque

El arranque deberá producirse dentro del período de 1 minuto contando a partir del momento en que el concursante hace una señal con la mano, antes de arrancar el motor. El motor deberá arrancarse golpeando con la mano o con uso de arrancador eléctrico. La suelta del modelo antes de un minuto recibe el total de puntos; la suelta del modelo después de un minuto no recibe puntos.

Se inicia cuando el participante indica a los jueces el comienzo de su tiempo de trabajo, levantando un brazo.

2- Despegue

Un despegue correcto consiste en que el modelo va rodando suavemente por el suelo a lo largo de una distancia no inferior a 4,5 metros, pero no superior a un cuarto de vuelta. Entonces el modelo se eleva paulatinamente en una trepada suave hasta alcanzar el nivel normal de vuelo sobre el punto en el cual el modelo comenzó su rodaje. El modelo sigue así por dos vueltas más hasta el punto en que inició el vuelo a nivel.

3- Recto y nivelado (hacer 4 vueltas)

El participante elegirá un nivel de vuelo entre 1,20m y 1,80m del suelo, y lo

mantendrá en forma estable al menos durante 2 vueltas. Hasta esta maniobra inclusive, el participante puede anular el vuelo, indicándolo por señas. En este caso se le considera una tentativa. Al finalizar esta maniobra, el vuelo ya es oficial.

4- Trepada (hacerla 1 vez)

El modelo comienza la maniobra en vuelo horizontal y realiza luego una trepada vertical hasta la altura en que las líneas de vuelo formen 60° con la horizontal, recuperando allí la posición horizontal de vuelo. La maniobra comienza $1/8$ de vuelta antes y $1/8$ de vuelta después respectivamente del recorrido vertical. Luego descenderá nuevamente hasta el nivel de vuelo recto y nivelado.

5- Semi-Mediavuelta (hacerla 2 veces)

Se inicia con una trepada, pasando el modelo por encima y frente al piloto con los cables a 60° respecto de la horizontal hasta llegar al otro lado al nivel de vuelo inicial, completando el círculo en vuelo recto y nivelado hasta llegar al lugar donde se inició la maniobra, y se la repite nuevamente.

6- Embudo (hacer 4 vueltas)

Se inicia con una trepada asumiendo el modelo una pendiente de 45° respecto de la horizontal, hasta colocar las líneas a 45° respecto de la horizontal, allí se efectúan cuatro giros iguales y a la misma altura, y se descende con pendiente de 45° respecto de la horizontal hasta el nivel de vuelo inicial. La trepada de inicio y la picada de finalización deberán conformar una "X".

7-Tobogán (hacerlo 2 veces)

Se inicia con una trepada, asumiendo el modelo una pendiente de 45° respecto de la horizontal, hasta colocar las líneas a 30° respecto de la horizontal e inmediatamente se efectúa una picada con pendiente de 45° respecto de la horizontal hasta llegar al nivel de vuelo inicial, completando el círculo en vuelo recto y nivelado hasta llegar al lugar donde se inició la maniobra, y se la repite nuevamente.

8- Looping interior (ruedas afuera). Se exige 1

Se considerará que los loopings interiores han sido bien ejecutados cuando el modelo comienza en posición de vuelo nivelado a la altura de vuelo normal y hace un rizo redondo y suave situando sus extremos inferiores sobre el nivel de vuelo normal y los superiores con los cables a 45 grados de elevación. Entonces el modelo, recupera el nivel normal de vuelo.

9- Meseta (hacerla 2 veces)

Se inicia con una trepada asumiendo el modelo una pendiente de 45° respecto de la horizontal, hasta colocar las líneas a 30° respecto de la horizontal, allí se efectúa un giro y, al llegar al punto de inicio del ascenso, se descende con pendiente de 45° respecto de la horizontal hasta el nivel de vuelo inicial, completando el círculo en vuelo recto y nivelado hasta llegar al lugar donde se inició la maniobra, y se la repite nuevamente. La trepada de inicio y la picada de finalización deberán conformar una "X". Las dos "X"

deberán estar superpuestas.

10- Aterrizaje

Se considerará que un aterrizaje se ha efectuado correctamente cuando el modelo desciende con suavidad a partir del nivel de vuelo normal hasta aterrizar sin dar saltos ni hacen ningún extraño, y sin que nada, aparte del tren de aterrizaje toque el suelo. El modelo se detiene en menos de una vuelta desde el punto de contacto con la pista. Dicho punto se sitúa a una vuelta del punto en que el modelo comenzó su descenso desde el vuelo a nivel. Tanto los aterrizajes sobre el tren principal como el de tres puntos están permitidos.

11. Entre cada maniobra se realizarán aproximadamente dos vueltas de vuelo recto y nivelado. No necesariamente se exigirá un cumplimiento estricto. Este punto no es objeto de juzgamiento.
12. Cada maniobra recibe una puntuación de cero a diez (No hay coeficiente de dificultad "K") aplicando, en lo que sea pertinente, lo preceptuado para el juzgamiento en el Código FAI para F2B.
13. De no existir la posibilidad de conformar un panel de por lo menos tres jueces expertos, los vuelos oficiales de cada competidor, serán juzgados por los otros participantes, exceptuando al que volará en el turno inmediatamente posterior. El Director de Concurso podrá exceptuar también a quien esté reparando su modelo. La puesta a punto del motor no se considera como reparación.
14. En caso de haber cinco o más jueces, para cada maniobra se descartarán el puntaje más alto (uno solo) y el más bajo (uno solo).
15. El tiempo de vuelo comenzará a partir de la señal que haga el competidor, con el modelo y las líneas colocados en la pista y antes de arrancar el motor.
16. El participante tiene dos minutos para colocar su modelo y líneas en la pista, y dar la señal de partida, a partir del momento en que el Director de Concurso, con la pista libre, lo llama para efectuar su vuelo oficial. En caso contrario se lo considerará como una tentativa. La nueva tentativa la podrá efectuar inmediatamente después, o luego de finalizados los vuelos de esa ronda de los demás participantes, a su elección.
17. El participante que termine toda la gama completa y aterrice (modelo totalmente detenido en el suelo) antes de los cuatro minutos del Despegue, recibirá una bonificación extra de diez puntos. Si el aterrizaje se efectúa después de los seis minutos, esa maniobra se puntuará con cero.
18. Se realizarán dos vuelos oficiales, con tres tentativas para realizar cada vuelo.
19. La cantidad de ayudantes que podrá tener el participante es libre. Cualquiera de ellos podrá arrancar el motor. También podrá lanzar el modelo desde la mano,

pero en este caso la puntuación de la maniobra Despegue será cero.

20. Se podrá usar arrancador eléctrico.

21. El participante cuyo modelo arranque e inicie su despegue del suelo dentro del minuto de haber dado la señal de partida, recibirá puntuación diez, si lo hace con posterioridad al minuto la puntuación será cero. Si no arranca en cuatro minutos deberá despejar la pista y se le considerará una tentativa.

22. Un vuelo podrá ser anulado por el propio competidor (y se lo considerará como una tentativa), haciendo señas a los jueces, hasta la maniobra 3 (Vuelo recto y nivelado) inclusive.

23. Si el participante intenta efectuar una maniobra, pero lo que ejecuta no es reconocido por los jueces como la que corresponde realizar según el orden del listado, la misma será puntuada con uno.

24. El vuelo no se anula por desprendimiento de partes del modelo, o por golpear el suelo durante su trayectoria y luego seguir volando.

25. El puntaje final de cada maniobra será el promedio (redondeado a dos decimales) de los puntajes de todos los jueces, previa eliminación de los puntajes indicados en el artículo 12.

26. El puntaje final de cada vuelo oficial será la sumatoria de los puntajes de cada maniobra.

27. El puntaje final del concurso será la suma de los puntajes de los dos vuelos oficiales. En caso de empate de algún puesto, el Director de Concurso determinará si se hace un vuelo de desempate, o bien los que han empatado comparten el puesto.

28. Se invita, a quien gane varios concursos de esta categoría, a pasarse a una superior

VUELO CIRCULAR - Maniobras Categoría ACROBÁSICA

1 - ARRANQUE

2 - DESPEGUE

3 - RECTO Y NIVELADO (4 vueltas)

4 - TREPADA (1 vez)

5 - CASI MEDIAVUELTA (2 veces)



LÍNEA DE VUELO NORMAL

↑
VIENTO

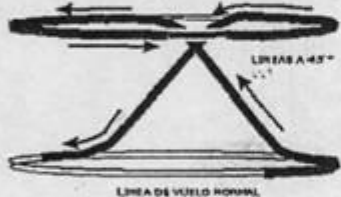


LÍNEA DE VUELO NORMAL

↑
VIENTO

6 - EMBUDO (4 vueltas)

7 - TOBOGAN (2 veces)



LÍNEAS A 45°

LÍNEA DE VUELO NORMAL

↑
VIENTO



DESCENSO A 45°

ASCENSO A 45°

LÍNEA DE VUELO NORMAL

↑
VIENTO

ALTIMA SUPERIOR DE
VUELO EQUIVALENTE A
TENER LAS LÍNEAS EN
30°

8 - LOOPING (1 vez)

9 - MESETA (2 veces)



LÍNEA DE VUELO NORMAL

↑
VIENTO



LÍNEAS A 30°

LÍNEA DE VUELO NORMAL

↑
VIENTO

10 - ATERRIZAJE