

## **Reglamento categoría Slow Combat Vuelo Circular.**

**Vigencia: A partir del 14 de agosto de 2010.**

Actualización y reforma realizada por Néstor Varas.

### **A-APLICABILIDAD**

Todos los reglamentos FAI vigentes (Código Deportivo Sección IV, Código Deportivo Volumen ABR y Sección General) aplicarán , excepto las especificaciones indicadas más abajo.

### **B-DEFINICIÓN DEL EVENTO DE SLOW COMBAT**

Es un concurso de combate, modalidad SLOW COMBAT, en el cual dos pilotos hacen volar dos modelos al mismo tiempo, en el mismo círculo, por un lapso determinado, siendo el objeto cortar la cinta de papel crepe, unida al modelo del oponente, recibándose puntos por cada corte; es un certamen durante el cual a las pruebas eliminatorias siguen las semifinales y la final, luego de ésta, para determinar posiciones a partir del tercer puesto, se desarrollarán nuevas series eliminatorias con idéntico procedimiento entre todos los perdedores de las dos primeras series, logrando así que todos tengan su posición en el concurso, Ej: Una serie para el 3º y 4º puesto, otra para el 5º y 6º puesto y así sucesivamente de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

En casos que el número de participantes sea impar, el que quedara luego del sorteo competirá con el que resulte con mayor puntaje de los perdedores.

### **C-DEFINICIÓN DEL MODELO**

1-1 Aeromodelo en el cual la energía de propulsión es provista por un motor(es) a pistón y en el cual la sustentación es obtenida por fuerzas aerodinámicas que actúan sobre superficies sustentadoras que deben permanecer fijas (excepto las superficies de control) durante el vuelo.

El modelo debe parecerse a un avión real con su tren de aterrizaje (convencional, triciclo o tándem), cabina (puede ser simplemente una silueta pintada) y grupo de cola completo (quedan excluidas las alas volantes).

1-2 El motor debe estar ligado al eje del balancín o a las líneas mediante un cable de acero resistente tomado alrededor del cilindro.

1-3 Conviene que el tanque esté dimensionado para una autonomía de alrededor de los seis minutos.

1-4 Deberá llevar a remolque una cinta de papel crepé de dos metros de largo con un ancho mínimo de 5 (cinco) centímetros, mediante un hilo de algodón de dos metros y medio de largo.

1-5 El motor deberá estar provisto de un silenciador o muffler que reduzca efectivamente su ruido.

1-6 La velocidad máxima será de 100 (cien) KM/hora (cuatro segundos la vuelta en vuelo nivelado a dos metros del suelo).

### **D-CONTROLES-VERIFICACIÓN TÉCNICA.**

2-1. Las líneas serán de acero trenzado (cable) de no menos de 0.015 pulgadas de diámetro (se recomienda el uso de líneas de 0.018).

2-2. El largo de las mismas será de 18 (dieciocho) metros entre terminal y terminal de líneas con una tolerancia del 1 % en más o en menos de largo. En cada combate la diferencia entre el largo de las líneas de los participantes no podrá ser superior al 2 %.

2-3. La parte inferior de la manija deberá estar ligada a la muñeca del piloto mediante un cordón de seguridad resistente en forma de lazo, de tal manera si se suelta la manija, el mismo se aprieta firmemente alrededor de la muñeca, debiendo permanecer en su lugar durante todo el vuelo. El director del concurso debe asegurar que este requisito se cumpla y cualquier tentativa de infringirlo llevará a una descalificación de ese vuelo.

2-4. Las líneas deberán estar en buen estado sin presentar rulos ni dobleces.

2-5. Las líneas solo podrán estar extendidas sobre la pista durante el turno de vuelo del participante.

2-6. Antes de cada combate, debe verificarse la longitud de los cables y se aplicará una prueba de tracción al conjunto del sistema de control y el modelo, igual a 10 veces el peso del modelo en orden de vuelo con una tracción no mayor a 20 kg; igual procedimiento se adoptará para el cordón de seguridad que va de la manija a la muñeca del piloto.

2-7. El uso de cascos de seguridad es obligatorio para los mecánicos y opcional para los pilotos.

## **E-COMPETIDOR**

3-1. Cada piloto podrá contar con dos mecánicos que serán nombrados en el momento de ubicar los modelos y serán los únicos autorizados para prestar asistencia técnica durante el combate.

3-2. Los pilotos no podrán abandonar el círculo central mientras su modelo esté en el aire, y en caso de hacerlo, será penalizado con 100 (cien) puntos en contra cada vez que lo hagan, sí podrán hacerlo mientras su modelo esté en el suelo, avisando a su oponente y éste deberá volar alto y mantenerse a la espera.

## **F-AUTORIDADES DEL CONCURSO-FUNCIONES**

4-1. El jurado estará compuesto por un director de concurso y tres jueces.

4-2. Las funciones del director del concurso son:

Controlar la inscripción de los participantes y sorteo de largada.

Controlar que los equipos cumplan con la reglamentación.

Asesorar a los jueces, y resolver cualquier situación de conflicto de acuerdo a este reglamento.

El director del concurso del concurso podrá asumir las funciones del juez N° 1.

4-3. Las decisiones del director no podrán ser cuestionadas mientras dure el concurso.

4-4. Los jueces llevarán el control de la competencia.

El juez número uno controlará la secuencia del combate, dando las señales correspondientes en cada caso así como el cumplimiento del punto 2-2.

Los jueces números 2 y 3 serán asignados uno a cada modelo y a partir del inicio de los cuatro minutos del combate contarán el número de cortes realizados por el modelo que les corresponda, así como los segundos que éste está en el suelo durante los cuatro minutos del

combate y que serán descontados de los doscientos cuarenta (240) correspondientes al vuelo completo.

4-5. Quedará prohibido el acceso de toda persona no autorizada a la pista de vuelo.

## **G-CONCURSO-PROCEDIMIENTO**

5-1. Se procederá a la inscripción de los participantes a la hora fijada para la iniciación del concurso y quedará definitivamente cerrada antes de iniciar el sorteo de las parejas.

Una vez comenzado el concurso la pista quedará cerrada para todo tipo de pruebas.

5-2. Producido el llamado a pista, los concursantes tendrán un tiempo máximo de 10 (diez) minutos para colocar su modelo en pista, listo para salir. De no hacerlo así, se lo declarará perdedor.

Se controlará el cumplimiento del punto 4 en todos los modelos presentados.

5-3. Para el inicio de cada vuelo el director del concurso convocará a los pilotos a la pista y procederá a la revisión del equipo, controlando el cumplimiento del punto 6. Previamente, se despejará la pista de los restos de cintas del combate anterior.

f. Una vez cumplido el paso anterior, el juez número uno se hará cargo del control general de los tiempos, dando –con un silbato–, la señal de arranque. A partir de la misma, se contará un minuto para el arranque y despegue de los modelos. Si un modelo tarda más en hacerlo, perderá puntos, tantos como el modelo demore el despegue (un segundo = un punto). Durante ese primer minuto, si ambos modelos han despegado antes que se cumpla, deberán volar separados por una distancia de media vuelta. Al finalizar ese primer minuto, el juez número uno tocará dos veces el silbato dando comienzo a los cuatro minutos del combate. Cada segundo en el aire se premiará con un punto y cada corte de cinta con 100 (cien) puntos. La longitud de cinta cortada debe ser por lo menos igual al ancho de la misma para que se compute un corte (ver 1-4.). A los cuatro minutos de combate se dará por finalizado éste mediante un silbato largo. A partir de este los modelos tendrán un plazo máximo de dos (2) minutos para aterrizar. Los que se excedan de ese tiempo, que será anunciado con un último silbato, serán penalizados con un punto por cada segundo excedido (ver recomendación 1-3.)

5-4. No se computarán como cortes aquellos realizados por el hilo.

5-5. Si se produjera un desprendimiento parcial o total de la cinta de uno de los modelos, éste no podrá seguir en combate hasta reemplazarla y se le descontarán puntos como si estuviese en tierra hasta que lo haga.

5-6. Si se produjera un cambio de modelo, la cinta tal cual está debe ser transferida al nuevo modelo.

5-7. Los cortes pueden hacerse con la hélice, el modelo, o los cables.

5-8. De producirse un empate en un vuelo se desempatará con otro vuelo, inmediato, y de seguir con el empate, se echará a suerte (moneda, dados, etc.) si es que no hubiera tiempo para seguir desempatando con vuelos.

## **H-SUGERENCIAS**

Los concursantes son anotados en una planilla según el orden de un sorteo previo. Las parejas quedan determinadas de dos en dos, para establecer cada serie. Si el número de concursantes es impar el que quedare luego del sorteo compita con uno de los perdedores de la primera serie, el que resulte con mayor puntaje

En casos que el número de participantes sea impar, el que quedara luego del sorteo competirá con el que resulte con mayor puntaje de los perdedores.

## **I-PUNTAJE**

Aplicable a la Copa de Clubes de FAA

1º Puesto	1.000 puntos
2º Puesto	900 puntos
3º Puesto	800 puntos
4º Puesto	700 puntos
5º Puesto	600 puntos
6º Puesto	500 puntos
7º Puesto	400 puntos
8º Puesto	300 puntos
9º Puesto	200 puntos
10º Puesto	100 puntos.