

Normas de Combate.

1.- Objetivo.-

Recrear la excitación de las luchas aéreas durante una competición agradable, segura y estimulante

No hay ninguna limitación a la forma, número de mandos y mezclas del modelo participante.

A cada participante le está permitido usar un solo modelo para cada combate, pero puede cambiar el modelo para el combate siguiente

La seguridad de la competición es determinante. Cada participante que, en la opinión exclusiva del juez de la competición, no se adapte perfectamente a las reglas, pueden ser inmediatamente descalificado.

2.- Modelos admitidos y sus características.-

El modelo apropiado para el combate estará construido en material extrudido (FOAM, EPP, EPS OREGÓN EPE, etc..)

La envergadura máxima será de 48" (1200 mm).

El peso máximo del modelo en orden de vuelo no podrá superar los 1.300 gramos.

El borde de ataque de las alas debe de estar en el material original por lo menos en los primeros 3 centímetros, medidos a lo largo de la longitud entera del borde de ataque de la superficie alar, podrá estar recubierto con material termoretractil, cinta en Vinilo o Mylar, etc..., pero no reforzado en fibra de vidrio o cualquier combinación de ésta.

Madera, fibra de vidrio, Kevlar, fibra de carbono o cualquier otro material rígido empleado como refuerzo de las alas o de las superficies de mando, se prohíbe tasativamente y ello traerá la inhabilitación inmediata del modelo en la competición.

Se admiten los largueros de cualquier material no metálico, si no viola la regla del borde de ataque enunciada anteriormente. La sección máxima de los largueros no podrá superar un total de 4 cm². No se contarán las superficies móviles del borde de salida para la determinación de la sección total de los largueros

El fuselaje podrá tener un larguero, si la sección total del mismo no supere los 3.5 cm² y podrá estar recubierto con termoretractil, cinta de Vinilo o Mylar, cinta americana, etc. , pero no reforzado en fibra de vidrio o cualquier combinación entre éstos.

Madera, fibra de vidrio, Kevlar, fibra de carbono o cualquier otro material rígido empleado en el refuerzo del fuselaje se prohíbe el tasativamente y ello traerá la inhabilitación inmediata del modelo en la competición.

Está prohibido cualquier forma de motor o sistema de reacción química o física que pueda producir un empujón.

3. Reglas de la competición.-

- 1.- La zona de competición será determinada por el juez durante la competición, la anchura utilizable máxima será de 100 m de longitud.
- 2.- Los espectadores tendrán que estar a por lo menos 10 metros distancia del borde de la ladera, y si esto determina alguna dificultad, a 10 m de la línea de vuelo establecida previamente.
- 3.- Cualquier modelo que por cualquier razón, pase a volar sobre los espectadores será descalificado de la manga y deberá aterrizar inmediatamente.
- 4.- Todos los modelos deben de ser lanzados con la mano. No se admiten ruedas, tiradores de goma, catapultas, etc...para la puesta en vuelo del modelo.
- 5.- A cada participante se le concede la posibilidad de utilizar un ayudante lanzar el modelo.
- 6.- El modelo que resulte deteriorado en el transcurso de una manga, no puede ser sustituido por otro, pero si reparado y continuar en la misma, siempre que se respeten las normas sobre los materiales empleados, enunciadas en el apartado 2.
- 7.- Durante una manga no se admiten las sustituciones, pero entre una manga y otra cada participante puede escoger libremente entre todos sus modelos disponibles si cumplen las características descritas al punto 2.
- 8.- El juez de la competición tiene que verificar constantemente las condiciones del viento para mantener la seguridad en el vuelo de los modelos ocupados en la competición e interrumpir la competición si fuera necesario en espera de que las condiciones vuelvan a ser favorables.
- 9.- Las decisiones del juez de la competición son inapelables.

4. Desarrollo de la competición.-

Los participantes se distribuyen por sorteo (teniendo en cuenta las frecuencias) en grupos (de 3 a 10), los cuales realizarán todas las pruebas en conjunto, no cruzándose con los participantes del resto de los grupos hasta la final.

La competición constará de las siguientes mangas, que serán realizadas por orden y por todos los grupos, antes de pasar a otra manga:

1.- Una manga de combate de 15 minutos de duración.

2.- Una carrera de pilón, entre dos pilones situados a 50 m y en el borde la ladera, los miembros de cada grupo divididos de 3 a 5 concursantes, deberán de realizar un total de 10 vueltas, girando en los pilones siempre contra el viento y por debajo de la altura máxima de éstos.

El concursante que caiga al suelo, por choque contra el pilón, contra el suelo, con otro concursante o derribado por un adversario quedará eliminado.

3.- Una manga de combate de 15 minutos de duración.

4.- Una carrera de pilón, entre dos pilones situados a 50 m y en el borde la ladera, los miembros de cada grupo divididos de 3 a 5 concursantes, deberán de realizar un total de 10 vueltas, girando en los pilones siempre contra el viento y por debajo de la altura máxima de éstos.

El concursante que caiga al suelo, por choque contra el pilón, contra el suelo, con otro concursante o derribado por un adversario quedará eliminado.

Los tres primeros clasificados de cada grupo, y sin tener en cuenta los puntos hasta ahora obtenidos, pasarán a la **final** en donde realizarán una manga de combate de 20 minutos de duración.

El Juez de la competición, tiene autoridad plena, para inspeccionar a cualquier modelo del que pueda tener inseguridad durante la lucha. Si el juez declara que un modelo no es el apropiado para el vuelo, tal modelo no podrá ser usado. El propietario del modelo podrá efectuar las reparaciones necesarias y presentar nuevamente el modelo al Juez de la competición. Si el modelo es considerado como válido, podrá incorporarse inmediatamente al combate.

5. Puntuación.-

5.1.- Se obtiene un punto en las pruebas de combate si se hace que el modelo del adversario cese de volar y toque tierra. El punto va a quien continúa volando, independientemente de quién diera el primer golpe.

El punto debe ser verificado por el piloto victorioso con una maniobra de confirmación, que será:

- Un tonel de 360 grados y vuelta al vuelo nivelado.
- Un looping de 360 grados y vuelta al vuelo nivelado.

Si el piloto vencedor no realiza la maniobra de confirmación, no llevará los puntos del ganador. La maniobra de confirmación se realizará inmediatamente después de haber conquistado el punto y antes de empezar otra lucha.

Las colisiones que no provocan el cese del vuelo de uno de los competidores no dan ningún punto.

5.2.- El ganador de las carreras de pilón obtiene un punto