

## Reglas carrera de pilones

1. **Carreras de pilón (Man on Man):** En las carreras de pilón pueden volar hasta tres aviones al mismo tiempo. El objetivo es terminar el primero las vueltas al circuito delimitado por los pilones y sumar el mínimo número de puntos posibles. La carrera estará dirigida por un juez principal que cronometrará la cuenta atrás y vigilará el giro en la base A. Además le acompañarán los ayudantes en la base B (los pilotos que en ese momento no vuelen en la manga) que vigilarán los giros en la base B y cuentavueltas en la base A para cada piloto. Para comunicar los giros en la base, se ayudarán de banderas de colores, luces u otros sistemas.
2. **Modelos:** Aviones construidos en foam (EPP, EPS) en su mayoría, con derivas en balsa o coroplast. Morro y borde de ataque de foam macizo(2cm.). Envergadura máxima 125cm.
3. **Desarrollo de la carrera:** La carrera tiene lugar entre dos bases (o pilones) A y B separados unos 80 m. Cada manga consta de 8 vueltas (16 largos, 15 giros). Los pilotos se agrupan en mangas de entre 2 y tres componentes. Una vez que todos los pilotos hayan volado (normalmente entre 2 y 3 mangas), se completa una vuelta. La puntuación de cada piloto en una vuelta, es la que obtenga en su manga. Si al completar todas las vueltas, hay empate entre varios pilotos, se hará una manga de desempate (fly offs).

Vuelta1: manga1+manga 2+...

4. **Deberes de los pilotos:** Todos los pilotos o los designados como ayudantes deberán actuar como piloneros de la base B durante la prueba. Las asignaciones se darán a conocer antes del comienzo de la primera vuelta. Normalmente se intentará que un piloto o ayudante en el pilón B no esté durante dos mangas consecutivas en la base B.
5. **Mangas:** Las mangas comenzarán a la señal del juez principal. La salida es similar a la utilizada en las regatas. Durante 30 seg. o el tiempo que el juez principal estipule, los aviones tomarán altura. Cuando termine el tiempo señalado para coger altura, los aviones podrán cruzar la base A y comenzar la manga.
  - 5.1. **Salida:** los modelos deberán cruzar la base A de fuera hacia adentro una vez suene la señal acústica del comienzo de la manga, independientemente de que se encuentren entre las dos bases o fuera de ellas
  - 5.2. **Vueltas:** serán entre los dos pilones, en forma de 8, girando siempre hacia fuera de la ladera, excepto en el aterrizaje.
  - 5.3. **Distancia entre pilones:** No hay una distancia fija, esta será acorde con las características de la ladera. Normalmente será de 80m para los modelos de 48" y 100m para los de 60". Hay que tener en cuenta que una distancia demasiado larga para aviones pequeños puede hacer aburrida la competición y que no es una carrera cronometrada.
  - 5.4. **El juez principal,** los pilotos y los encargados de contar las vueltas se situarán en la base A. El juez principal deberá controlar quién es el líder de la prueba.
  - 5.5. **Duración:** Las mangas constarán de 8 vueltas completas (16 largos y 15 giros). El ganador es el primero en completar las 8 vueltas. No es una carrera cronometrada, por lo que el conteo de las vueltas es crucial.

## 6. Puntuaciones:

6.1. **Primer puesto:** 1 punto

6.2. **Segundo puesto:** 2 puntos

6.3. **Tercer puesto:** 3 puntos

6.4. **Cuarto puesto:** 4 puntos

6.5. **No finaliza (NF):** Máximo número de pilotos por vuelta + 1 (5 puntos máx.). se obtiene cuando un piloto no finaliza la manga por cualquier razón (fallo humano, mecánico, colisión...). Asimismo, si un piloto se “come” dos pilones en la misma manga puntúa como NF. Si por causa de un vuelo errático el piloto es obligado a aterrizar por el juez principal, también puntúa como NF

6.6. **No comienza (NC):** Máximo número de pilotos por vuelta + 2 (6 puntos máx.)

– Un piloto puntúa un **NC** cuando no lanza su avión a la señal del juez principal o por cualquier causa no empieza la manga.

– Los pilotos no pueden recuperar un avión caído hasta que finalice la manga. Será considerado un **NF**

– Si un piloto no lanza su avión cuando ha finalizado el tiempo para ganar altura, se considera **NC**

– Si un piloto choca en vuelo y su avión cae, será considerado un **NF**. Igualmente si un avión cae por cualquier causa antes de finalizar el tiempo para ganar altura se considera un **NF**

– Si todos los aviones se caen en algún momento durante una manga por falta de condiciones, poco viento, mal orientado... la manga se anula y se dará comienzo una vez que las condiciones sean favorables.

– Si un piloto no pasa por una de las bases, se penalizará con una vuelta más. Si no pasa cualquiera de las bases dos veces durante la misma manga, se considerará **NF**. Una vez que el avión ha girado más de 90°, no podrá volver atrás para pasar el pilón, deberá continuar hasta la siguiente base. Un piloto puede ser descalificado si vuela de manera errática o peligrosa (sobrevuela por encima de los ayudantes, pilotos, jueces...

## 7. Carrera:

7.1. Los pilotos con sus modelos se sitúan en el ready box señalado por el juez principal. Cada modelo es identificado por los ayudantes de la base **B**

7.2. Antes de empezar la carrera se designa el área de lanzamiento, cercana a la base **A** y se da la señal de lanzamiento.

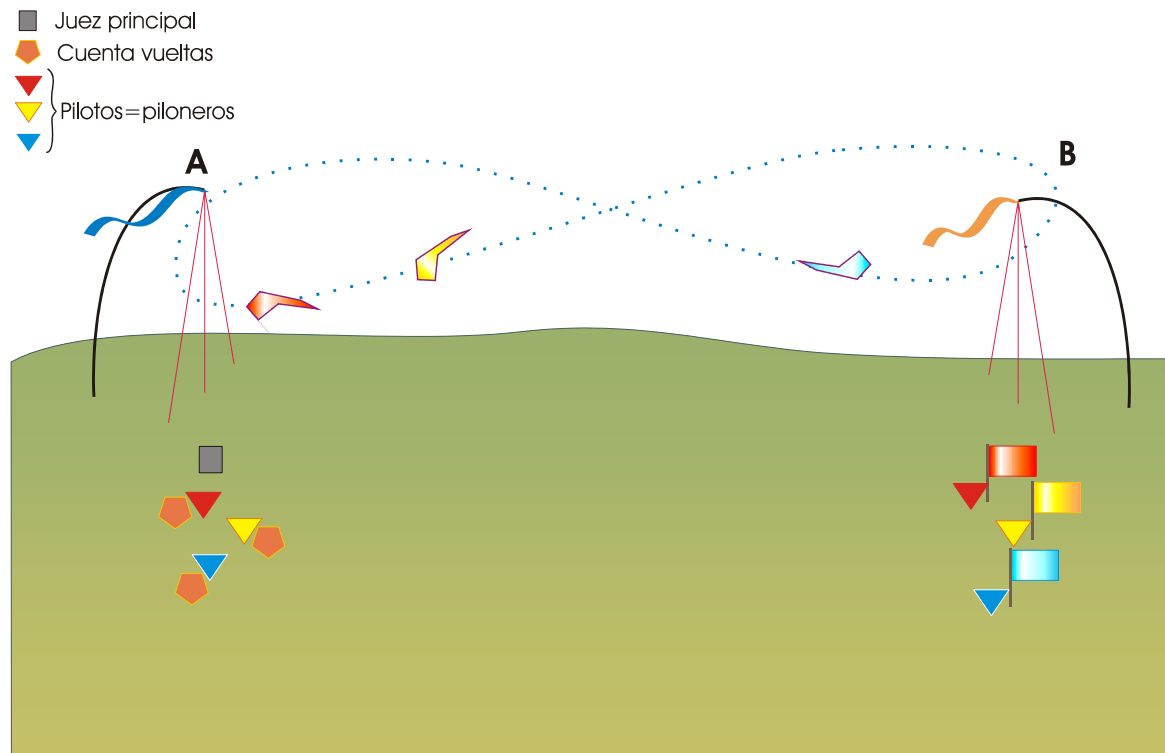
7.3. Cuando los modelos estén en el aire, el juez principal comenzará la cuenta atrás (30seg.) para coger altura. Si en este punto algún avión no empieza la carrera puntuará un **NF**. No se permite volver a empezar una vez ha comenzado la cuenta atrás.

7.4. Si un modelo cruza la base **A** antes de que finalice la cuenta atrás, deberá volver atrás y cruzarla de nuevo para poder comenzar la carrera una vez finalice la cuenta atrás.

7.5. Cuando el modelo cruce la base **B**, el ayudante en esta base indicará que puede girar y dirigirse a la base **A** mediante una señal (bandera, luces, etc.). Si cerca de la base **B** un piloto gira más de 90° y no sobrepasa la base, se entenderá como un giro o que se “come” el pilón, por lo que deberá recorrer una vuelta más. *No se permite volver hacia el pilón una vez se ha girado, ya que existe riesgo de colisión con los modelos que siguen la trayectoria normal.*

- 7.6. En la base **A**, el juez principal es el encargado de comprobar los giros e identificar al líder de la carrera.
- 7.7. Una vez se hayan completado todas las vueltas, la manga finaliza y se procederá a aterrizar lo antes posible para dar comienzo a la siguiente manga.

Posiciones durante el concurso:



# Carreras pilón

Fecha \_\_\_\_\_

Puntuación = Primer puesto 1, segundo puesto 2, tercer puesto 3, cuarto puesto 4

No finaliza (NF)= último puesto + 1 (max. 5), No comienza (NC) = último puesto + 2 (max. 6)

	Pilotos		Frecuencia	Tipo avión	Piloto nº	Vuelta 1	Vuelta 2	Vuelta 3	Vuelta 4	Vuelta 5	Vuelta 6	Vuelta 7	Total
	Nombre	Apellido											
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													

3 pilotos	Manga 1	Manga 2
Vuelta 1	1, 2	1, 3
Vuelta 2	2, 3	2, 1
Vuelta 3	3, 1	2, 3
Vuelta 4	1, 2	1, 3
Vuelta 5	2, 3	2, 1

5 a 6	Manga 1	Manga 2
Vuelta 1	1, 2, 3	4, 5, 6
Vuelta 2	1, 2, 5,	3, 4, 6
Vuelta 3	1, 4, 6	2, 3, 5
Vuelta 4	1, 6, 2	3, 4, 5
Vuelta 5	1, 5, 4	2, 3, 6

10 a 12	Manga 1	Manga 2	Manga 3	Manga 4
Vuelta 1	1, 3, 5	2, 4, 6	7, 9, 11	8, 10, 12
Vuelta 2	1, 2, 7	8, 3, 4	9, 10, 5	6, 11, 12
Vuelta 3	1, 4, 9	10, 5, 6	11, 12, 2	7, 8, 3
Vuelta 4	5, 7, 11	10, 1, 4	9, 8, 2	3, 6, 12
Vuelta 5	1, 8, 12	2, 3, 11	4, 5, 7	6, 10, 9

4 pilotos	Manga 1	Manga 2
Vuelta 1	1, 2,	3, 4
Vuelta 2	1, 3	2, 4
Vuelta 3	1, 4	2, 3
Vuelta 4	1, 2,	3, 4
Vuelta 5	1, 3	2, 4

7 a 9	Manga 1	Manga 2	Manga 3
Vuelta 1	1, 2, 3	4, 5, 6	7, 8, 9
Vuelta 2	1, 4, 7	2, 5, 8	3, 6, 9
Vuelta 3	1, 5, 9	2, 4, 8	3, 6, 7
Vuelta 4	1, 6, 8	2, 7, 9	4, 5, 3
Vuelta 5	1, 3, 8	2, 6, 9	4, 5, 7

### Sugerencias y problemas:

- Identificar a los aviones con una pegatina numerada para colocar en la deriva, de manera que se pueda identificar más fácilmente.
- Construir un sistema de luces y pulsadores para el pilón B.
- Preparar tablillas para las puntuaciones...
- Situación de carrera: Se comienza normalmente cogiendo altura, suena la señal de comienzo y empezamos la carrera: primer giro bien, veo la bandera y voy hacia la base A, giro y el cuentavueltas a mi lado anota 1 vuelta (el juez principal no dice nada, luego el giro es correcto) voy hacia la base B y no llego, giro antes de tiempo y el pilonero no levanta la bandera, como no puedo volver a girar, sigo hacia la base A. El cuentavueltas lo ha visto y no anota este largo, por lo que debo hacer una vuelta más. Sigo haciendo giros y ahora el que me como es el de la base A, (sería un **NF**, pero para explicar el caso nos lo saltamos) lo cual me hace saber el juez principal, por lo que el cuenta vueltas no anota este largo y me suma otro. En la base B seguramente no se habrá enterado, pero seguirá marcando los giros siempre que vea el avión pasar por allí.
- Está claro que es fundamental contar bien las vueltas e identificar el avión sin ninguna duda (supongo que con las pegatinas numeradas no habrá problema ¿?)
- Existe un problema si un piloto abandona en medio de la prueba, ya que habría que rehacer las asignaciones en las mangas y vueltas, puntuaciones, etc..
- Equipo necesario: pilón B (banderas, luces), pilón A, cronómetro, bocina.