



11^a COPA TRIANGULAR DE FUN FLY SEGOVIA, MADRID, AVILA. 6 – Julio - 2025

INTRODUCCION:

Estimados Amigos, un año más continuamos con una serie de actividades para fomentar e iniciarnos en la competición.

Como en años anteriores nos hemos puesto en contacto con el Club Huy Huy Huy de Ávila, y el Club Icaro de Madrid, para organizar la 11ª Copa Triangular de Fun Fly 2025.

De lo que tratamos con esta iniciativa, es divertirnos y pasar un día distinto entre nuestros amigos de Ávila y los de Madrid y a la vez crear afición entre jóvenes pilotos.

Este año al igual que en años anteriores, contamos con la inestimable ayuda de la FACYL que ha tenido a bien, aceptar nuestra solicitud de poner este evento dentro del calendario oficial de la misma, de tal manera que, aunque, los eventos se realizarán en estos tres Clubes, al estar en el calendario oficial podrán participar todos aquellos pilotos que en posesión de, la licencia FACYL , FAM o similar así lo deseen, haciendo de esta competición, una de las más importantes y divertidas.

Habr  diplomas para los tres primeros finalistas y para el premio Astillas de la Triangular de Segovia y al finalizar las tres pruebas, concretamente en  vila, se dar n trofeos a los tres primeros puestos.

As  mismo, el primer puesto de la final que se celebrar  en  vila, se llevar  un premio importante y se sortear  otros dos premios m s para el resto de participantes, que al menos participen en dos de las tres pruebas.

Por motivos de organizaci n, las inscripciones se realizar n, antes del 3 de Julio de 2025, al correo electr nico eliasricor@hotmail.com.

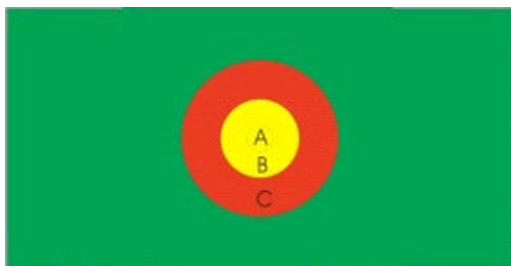
PRUEBAS DE FUN FLY 2025

Descripci n de las pruebas:

1  PRUEBA: Lanzamiento del huevo

Esta prueba consiste en hacer diana con un huevo lanzado mediante un vaso de pl stico sujeto al aeromodelo, de forma que el huevo se soltara al realizar una maniobra de looping, tonel, etc., intentando depositarlo lo m s cercano posible al centro de un c rculo que estaba dibujado en la pista, no vale ning n artificio m s que el del vaso para hacer caer el huevo. Tamb n se puntuar  el aterrizaje de precisi n.

*Hay dos c rculos conc ntricos internos **Zona A:** 1 metro de di metro; **Zona B:** 5 metros di metro **Zona C:** 10 metros que otorgan distintas puntuaciones seg n la distancia al centro del mismo.*



Se lanzar n dos huevos contabilizando s lo el mejor resultado y se dispone de 3 minutos para realizar esta prueba comenzando a contar en el momento que se inicia la maniobra de arranque

Cada piloto se traer  su vaso, deber  tener como m ximo 70 mm de di metro y 100 mm de altura, con su sistema de amarre al avi n.

No obstante el club tendr  a disposici n de los pilotos, vasos para tal ejercicio.

Los huevos lanzados ser n normales con una cinta pegada al huevo para ver mejor donde cae y los preparar  la organizaci n

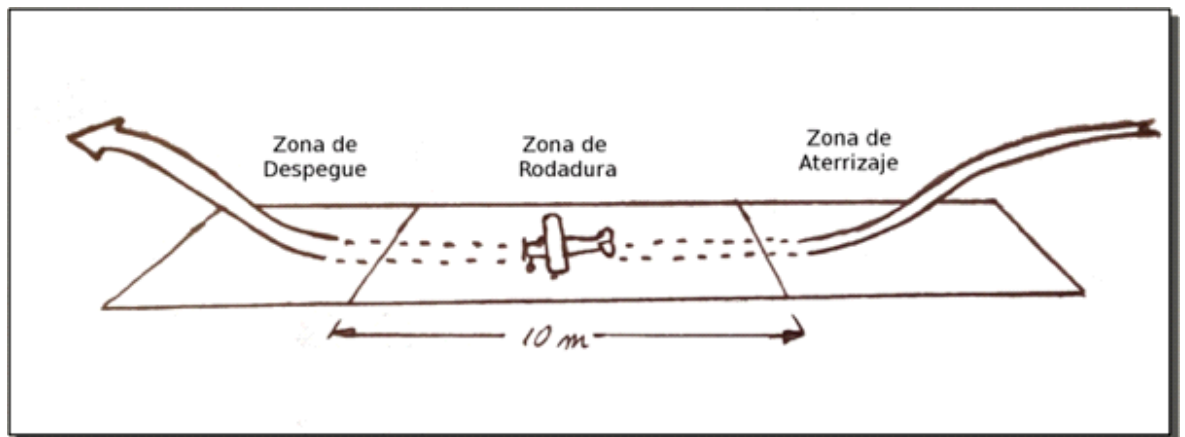
Puntuación: Zona A = 150 puntos; Zona B= 100 puntos ; Zona C: 50 si cae fuera de las diferentes zonas y dentro de la pista 20 puntos.

Una vez realizada la prueba del huevo y al realizar el aterrizaje aquel que aterrizaje dentro de la Zona de los 10 metros (1^{er} toque de ruedas en pista) se puntuará con 20 puntos.

2º.-PRUEBA:

- **Touch and go con rodadura**

La finalidad de esta prueba es rodar con el avión por la zona delimitada de 10 metros, **(no solo tocar sino rodar)** y se puntuará por número de secuencias realizadas correctamente en 3 minutos.



Aclaraciones importantes:

-Las pasadas en las que el avión pase botando en la zona de rodadura, no se contarán.

-Para que una toma sea válida el avión debe aterrizar antes de la zona de rodadura y despegar después de rodar por esta zona.

Tiempo: 3 minutos

Puntuación: 10 puntos por pasada realizada

3ª PRUEBA:

- **Carreras Pílon.**

Consiste en medir el tiempo realizado en pasar 3 veces por meta (la posición del juez).

Para ello se sitúan dos pilones, uno en cada cabecera de pista (o lugar similar si esta posición entraña algún peligro o dificultad) en los que habrá dos ayudantes

del juez para indicar, mediante bandera o silbato, si un avión **no ha pasado** por detrás del mismo.

El tiempo se toma desde el momento despegue (a la orden de "ya" del juez) hasta completar la prueba, y para ello, todos los aviones partirán desde un punto prefijado de la pista, para que las condiciones sean idénticas para todos los participantes.

Se penalizará con 15" saltarse un pilón, no estando permitido reintentar el paso del pilón.

No se tiene en cuenta el aterrizaje.

4ª.-PRUEBA:

- **Enganche de la pancarta:**

El objetivo es enganchar una pancarta con el avión en pleno vuelo.

Se instalará al avión de cada piloto un gancho de aproximadamente 1 metro, el cual al despegar el avión colgara de él (para ese día el Club organizador tendrá preparado los ganchos para cada piloto y el material necesario para colocar la pancarta) el avión despegará y en la pista estará instalado un sistema el cual detiene un hilo del que cuelga una pequeña pancarta a una altura de 1.50 mts aprox. , el piloto deberá aproximarse y pasar su avión sobre el sistema tratando de que el gancho "pesque" el hilo con la pancarta y llevárselo al vuelo, cabe mencionar que esta prueba ya fue probada por algunos miembros del club, y no tiene mayor riesgo, la pancarta es de un material muy ligero y no causa ningún cambio de vuelo en el avión.

Tiempo: 3 minutos

Calificación:

Se calificará según el número de intento en que consiga enganchar la pancarta, contemplando un máximo de cuatro intentos:

1ª pasada=80ptos

2ª pasada=60ptos

3ª pasada = 40 pto

4ª pasada = 20 pto

Nota:

En el caso de que el piloto enganche la pancarta con otra parte del avión por ejemplo el tren de aterrizaje, hélice, se le puntuará la mitad:

1ª pasada=40ptos

2ª pasada=30ptos

3ª pasada = 20 pto

4ª pasada = 10 pto

5ª PRUEBA: Paso del limbo

En esta prueba, los pilotos deberán hacer pasar sus aviones bajo una cinta, que hace la función de limbo, el mayor número de veces posible en un tiempo

de 3 minutos. Dicha cinta está situada en sus extremos a una altura de 2,5 m y con una separación entre postes de 10 m.

Puntuación: Si pasa en invertido 30 puntos.
Si pasa en positivo 15 puntos

Tiempo para realizarla: 3 minutos.

Normas de los aeromodelos

- Se permite utilizar cualquier tipo de avión.
- No hay límite en peso ni en superficie.
- Todos los aviones deberán tener un mínimo de cuatro funciones de mando (3 en caso de eléctricos):
 - Corte de motor.
 - Profundidad.
 - Alerones.
 - Timón.
- **No se permitirá cambiar de modelo, todas las pruebas se realizarán con el mismo. No obstante, y con el fin de que pueda participar el piloto en las diferentes pruebas en caso de siniestro en algunas de las pruebas, se podrá utilizar en las siguientes pruebas otro avión de las mismas características o parecidas con el que estaba participando lo cual los jueces sopesarán si es igual o parecido al anterior.**
- Tampoco se permitirá cambiar partes importantes de los mismos.
- **No se podrá volar a más de 120 m de altura.**

SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

A. CLASIFICACIÓN GENERAL EN CADA FASE PROVINCIAL.

- Para evitar que haya grandes diferencias en las puntuaciones, se acuerda cambiar el sistema de puntuación, asignando, en cada una de las pruebas, 100 puntos al primer clasificado, 99 al segundo, 98 al tercero, y así sucesivamente.
- Cuando uno o varios participantes, en la misma prueba, obtengan la misma puntuación, se les asignará a todos ellos el mismo número de puntos.
- Si un piloto no participa en una prueba, se le asignarán cero puntos en la misma.
- Si un piloto participa en una prueba, pero obtiene cero puntos o puntos negativos (como consecuencia de aplicar penalizaciones), se le asignarán los puntos que le correspondan en función de su lugar en la clasificación de esa prueba.
- El resultado final de cada piloto se obtendrá de la suma de los puntos asignados a este, en cada una de las pruebas.

- Para obtener los tres primeros clasificados en cada fase provincial, si no pudiera determinarse directamente por haber empate a puntos, se procederá a desempatar teniendo en cuenta el resultado de la primera prueba realizada; si continúa el empate, se tendrá en cuenta el resultado de la segunda prueba y si el empate continúa, el de la tercera, y así sucesivamente.

B. CLASIFICACIÓN GENERAL DEL TRIANGULAR.

La clasificación final del campeonato será el resultado de la suma de los puntos obtenidos por cada piloto en cada una de las pruebas provinciales.

Si en la clasificación final se produjeran empates, con el fin de determinar el puesto de cada piloto, se procederá a desempatar teniendo en cuenta el número de puntos de las dos mejores clasificaciones provinciales.

Normas para los pilotos participantes

- El piloto en el momento de la prueba estará solo, por lo tanto, no se permitirá que esté nadie en dicha zona. **Todos los participantes y espectadores estarán detrás de la malla de seguridad.**
- El piloto se situará en el sitio indicado por los jueces para todos los ejercicios y pilotos y bajo ningún concepto se situará en otra zona hasta que finalice cada prueba.
- **Bajo ningún concepto** se podrá estar al lado de los jueces cuando están puntuando al piloto participante

NOTAS COMUNES A TODAS LA PRUEBAS:

- No se celebrará concurso si el número de participantes es menor de tres, lo que se comunicara a los interesados en el momento oportuno.
- La hora de comienzo del concurso **será a las 10:00 de la mañana**, realizándose el sorteo diez minutos antes. Caso de que algún participante no estuviera en el campo a esa hora, otro compañero obtendría el número, por él y lo realizará en el momento que llegue.
- Dependiendo del número de participantes se realizará una manga y si diera tiempo dos.
- No se permitirá arrancar motores ni hacer pruebas después de la hora de comienzo del concurso (las emisoras que no sean 2.4 estarán en posesión de los jueces mientras no se vuelan)
- Cualquier duda que pueda surgir se aclarará en la reunión que se celebrará entre jueces y pilotos antes de realizarse cada prueba

LA JUNTA DIRECTIVA