



3ª PRUEBA DE LA 9ª COPA TRIANGULAR DE FUN FLY ÁVILA, MADRID Y SEGOVIA

Ávila 24 - septiembre – 2023

INTRODUCCION:

Estimados Amigos, un año más comenzamos una serie de actividades para fomentar el aeromodelismo e iniciarnos en la competición.

Como en años anteriores nos hemos puesto en contacto con el Club Icaro de Madrid, y el Club Los Halcones de Segovia, para organizar la 9ª Copa Triangular de Fun Fly 2023.

Coincidiendo en fecha de la celebración del Mercado Medieval declarado de interés Turístico Regional (<https://www.avilaturismo.com/eventos-principales/jornadas-medievales>) para el disfrute de nuestros familiares y acompañantes.

De lo que tratamos con esta iniciativa es divertirnos y pasar un día distinto entre nuestros amigos de Madrid y los de Segovia y a la vez crear afición entre jóvenes pilotos haciendo de esta competición, una de las más importantes y divertidas.

Habrà trofeos para los tres primeros clasificados y finalistas de la Triangular y sorteo de aeromodelismo para el resto de participantes, que al menos hayan participado en dos de las tres pruebas.

NORMAS DE INSCRIPCIÓN:

En este concurso podrán participar cualquier Aeromodelista del Club o de fuera, siempre que este Federado o si no está federado tenga un seguro de responsabilidad civil, así como estar en posesión del certificado como operador de UAS.

Las inscripciones se realizarán, con un mínimo de 3 días de antelación a la celebración de la prueba.

Las inscripciones en: E-mail aeromodelismohuhuyhuy@gmail.com o al teléfono 636014711 (Juan)

PRUEBAS DE FUN FLY 2023

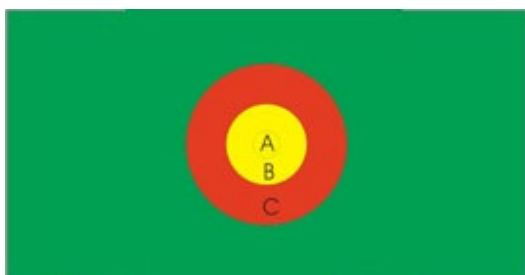
Descripción de las pruebas:

1ª PRUEBA:

- **Lanzamiento de huevo.**

Esta prueba consiste en hacer diana con un huevo lanzado mediante un vaso de plástico sujeto al aeromodelo, de forma que el huevo se soltara al realizar una maniobra de looping, tonel, etc., intentando depositarlo lo más cercano posible al centro de un círculo que estaba dibujado en la pista, no vale ningún artificio más que el del vaso para hacer caer el huevo. También se puntuará el aterrizaje de precisión.

*Hay dos círculos concéntricos internos **Zona A:** 1 metro de diámetro; **Zona B:** 5 metros diámetro **Zona C:** 10 metros que otorgan distintas puntuaciones según la distancia al centro del mismo.*



Se lanzarán dos huevos contabilizando sólo 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

Con el fin de que todos los participen en igualdad de condiciones, el vaso será suministrado por el club organizador, (deberá tener como máximo 70 mm de diámetro y 100 mm de altura), con tiempo suficiente para su instalación en el modelo.

Los huevos lanzados serán normales con una cinta pegada al huevo para ver mejor donde cae y los preparará la organización

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.

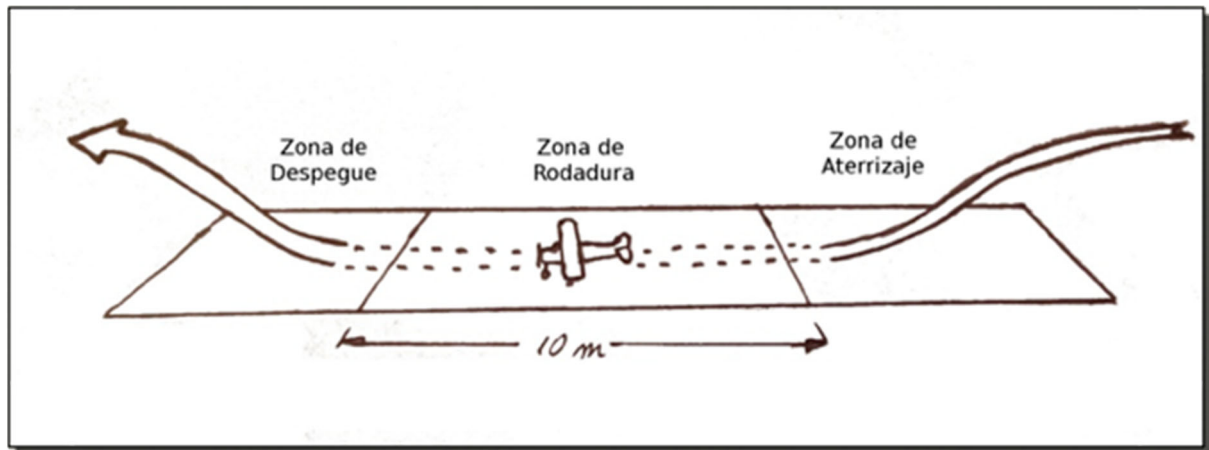
Una vez realizada la prueba del huevo y al realizar el aterrizaje aquel que aterrizaje dentro de la Zona de los 10 metros (1^{er} toque de ruedas en pista) se puntuará con 20 puntos.

Tiempo para realizarla: 3 minutos.

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 Pilón.**

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=80 ptos

2ª pasada=60 ptos

3ª pasada = 40 ptos

4ª pasada = 20 ptos

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 ptos

4ª pasada = 10 ptos

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

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):*
 - 1. Corte de motor.*
 - 2. Profundidad.*
 - 3. Alerones.*
 - 4. 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.*

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 a dicha hora. Caso de que algún participante no estuviera en el campo a esa hora, otro*

compañero obtendría el número, por él, perdiendo la prueba si no llegara a tiempo de realizarla.

- ✓ *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 de 2.4 Ghz estarán en posesión de los jueces mientras no se vuelen)*
- ✓ *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

COMIDA

A lo largo de la mañana el club tendrá preparado el desayuno y tomaremos un aperitivo que organiza e invita el club y al finalizar nos iremos a comer un menú típico al precio de unos 20€ aproximadamente.