

FLAT COMBAT

REGOLAMENTO (by DARTEN)

Il seguente regolamento è stato realizzato per favorire le competizioni tipo Air-Combat con modelli stile SHOCK-WAVE di facilissima realizzazione e costi di realizzazione estremamente ridotti ed alla portata di tutti.

Le caratteristiche della formula si addicono anche ai neofiti in quanto le prestazioni dei modelli sono limitate dalle specifiche del regolamento a valori decisamente accessibili.

1. 0 ATTREZZATURE

1. 1 MODELLO-

Il modello deve riprodurre una macchina volante che abbia eseguito almeno un volo nel periodo dal 1935 al 1945 e sono accettati anche modelli di aerei prototipo che non hanno eseguito missioni operative.

La riproduzione deve essere fedele nei rapporti delle dimensioni delle varie parti dell'aereo almeno per il 75%.(apertura alare / lunghezza fusoliera / apertura piani di coda / altezza deriva).

La colorazione della livrea del modello dovrà essere riconducibile ad una immagine che lo stesso concorrente dovrà presentare ai giudici (preferibilmente tipo trittico tre viste).

Lo stesso modello deve essere usato per la durata di una manche di combattimento.

Un nuovo modello può essere usato nella manche di combattimento successiva.

Sono ammessi Monomotore - Biplani – Plurimotori

Essi dovranno avere una apertura alare minima in base alla tabella:

MODELLO	APERTURA MINIMA	APERTURA MASSIMA	PESO MASSIMO
MONOMOTORE	80 CM	90 CM	300 GRAMMI
BIPLANO	60 CM	80 CM	300 GRAMMI
PLURIMOTORE	100 CM	120 CM	450 GRAMMI

Per tutte le misure è ammessa una tolleranza di +/- 2cm.

1.0 MATERIALI

Unico materiale ammesso per la costruzione é il Polistirene estruso tipo DEPRON/CLIMAFORM o similare.

Sono consentiti irrigidimenti della struttura con Longheroni e Correnti in legno, fibra di vetro o carbonio.

Non sono ammesse strutture sporgenti dal bordo d'attacco dell'ala, dello stabilizzatore e del direzionale, né parti taglienti sporgenti da qualsiasi parte dell'aereo, né eliche in metallo.

Non sono ammessi i carrelli di atterraggio o gli scarponi da idrovolante.

Sono tollerati carta vetrata o materiali adesivi sul bordo d' attacco.

1.2 MOTORE-REGOLATORE-ELICA

E' ammesso l' uso di motori elettrici BRUSHED e BRUSHLESS, con potenza assorbita massima (10 secondi all'inizio) di 75 WATTS per gruppo motore/regolatore/elica con una tolleranza del 5% (71-79 watts).

1.3 BATTERIA-

Sono consentite solamente batterie da 7.4 Volts nominali (2 celle) senza limitazioni di potenza.

1.4 STRISCIA-

La striscia dovrà essere lunga circa 7 metri e larga 10/15 mm

Ne dovranno essere contrassegnati gli ultimi 50 cm.

La striscia è ritenuta tagliata se il contrassegno non è più presente.

1.5 CASCO-

Ogni partecipante deve indossare un adeguato casco di protezione.

2.0 AREE E LINEE DEL CAMPO DI COMBATTIMENTO



2.1 AREA DI VOLO E LINEA DI SICUREZZA-

L'area di volo è situata sempre al davanti della linea di sicurezza.

La linea di sicurezza è parallela alla linea dei piloti, situata 3 metri davanti ad essa.

Durante tutta la giornata di gara, tutti gli aerei devono volare davanti alla linea di sicurezza (non appena questa viene definita).

Per tutta la giornata vengono assegnati punti di penalizzazione (100), se il modello oltrepassa la linea di sicurezza (inclusi i voli di prova prima, durante e dopo i combattimenti).

Un modello che finisce a terra al di là della zona di atterraggio non può essere recuperato durante il combattimento, o mentre altri modelli sono in volo, ad eccezione di quanto riportato al punto 3.4.

2.2 POSTI DI PARTENZA E AREA DI PRONTI AL VIA-

I posti di partenza sono collocati ad almeno 2 metri di distanza l'uno dall'altro dietro la linea di sicurezza.

L'area di pronti al via è situata dietro i posti di partenza a circa 5 metri.

Al segnale di pronti, i piloti e gli assistenti devono trovarsi dietro la linea di partenza.

3.0 COMBATTIMENTI

3.1 IL PRONTI AL VIA-

La fase di pronti al via viene data dal direttore di gara che lancia un segnale e annuncia "30 secondi al pronti".

Durante tale fase tutti i piloti e gli assistenti devono spostarsi dietro la linea dei pronti.

Tutto l'equipaggiamento (radio e modello) deve restare ai posti di partenza.

3.2 LA FASE DI VOLO -

Il volo inizia quando il direttore di gara fa un solo lungo segnale.

I piloti e gli eventuali assistenti corrono verso l'attrezzatura e si adoperano per portare il modello in volo.

Attenzione: nei primi 15 secondi dopo il segnale di partenza della manche non è consentito ingaggiare battaglia e tagliare le strisce degli avversari.

Trascorsi i primi 15 secondi, il giudice segnalerà l'OK al COMBAT !

Durante il combattimento ogni pilota cercherà di tagliare le strisce dei modelli avversari e di salvaguardare la propria.

Ogni taglio andrà evidenziato con una chiamata ad alta voce affinché i giudici possano registrarla.

Il tempo massimo di volo è 5 minuti. Il volo termina quando il giudice fa un altro lungo segnale.

I piloti possono poi volare liberamente, sempre oltre alla linea di sicurezza, e atterrare poi a propria discrezione.

Appena sono atterrati tutti i modelli, può iniziare la successiva fase di preparazione.

3.3 ASSISTENTI-

Ogni partecipante può avere un assistente.

3.4 RIPARTENZE-

E' consentito un numero illimitato di ripartenze durante una manche di combattimento.

Le ripartenze sono concesse solitamente solo se il modello finisce nella zona di atterraggio.

Quando un pilota o assistente tenta di andare a riprendere il suo aereo dalla zona di volo durante il combattimento, deve ottenere il permesso del direttore di gara.

Il direttore di gara dà un avviso e si assicura che tutti i piloti siano messi al corrente della situazione per ridurre al minimo i rischi di danno alle persone.

La ripartenza deve essere effettuata dallo stesso punto da cui si è partiti ad inizio della manche.

3.5 ATTRAVERSAMENTO DELLA LINEA DI SICUREZZA-

La prima volta che un pilota attraversa la linea di sicurezza riceve un punteggio di penalizzazione.

La seconda volta il pilota viene obbligato ad atterrare immediatamente e non può volare per il resto della ripresa.

La terza volta il pilota è obbligato ad atterrare immediatamente e squalificato dalla gara.

3.6 STRISCIA PERDUTA-

Ogni Pilota ha la responsabilità di andare in volo con una striscia di lunghezza appropriata e completamente distesa e fissata correttamente al suo aereo.

La striscia mancante o aggrovigliata conta come perduta (non viene assegnato il bonus di 50 punti),

tranne se è stata perduta integra durante l'atterraggio, cosa che deve essere provata tramite il ritrovamento della striscia.

Per ottenere il bonus per la striscia intatta, il modello e la striscia devono essere stati entrambi in volo per almeno 10 secondi durante il combattimento.

3. 7 TAGLIO DELLA STRISCIA-

Un concorrente che taglia via un pezzo di striscia dall'aereo di un avversario guadagna +100 punti. In caso di taglio di una striscia impigliata in un altro modello in volo conta come il taglio di una striscia avversaria. Colui che ha subito il taglio non ottiene punti di penalizzazione.

I punti sono assegnati solo per le strisce tagliate mentre sono attaccate ai modelli, quelle raccolte in cielo prima della loro caduta a terra non hanno validità.

Tagli fatti contemporaneamente a diverse strisce attaccate allo stesso modello (la propria e quelle impigliate) o più tagli fatti in un' unica passata sulla stessa striscia, sono conteggiati come un unico taglio.

3. 8 GIUDICE DEL PILOTA-

Il giudice del pilota deve annotare i punteggi del suo pilota sulla tabella punteggi, e registrare il tempo di volo del suo modello.

Deve annotare gli sconfinamenti oltre la linea di sicurezza e le collisioni in volo.

Deve infine controllare la striscia del suo pilota all'inizio ed alla fine della manche di combattimento.

4 PUNTEGGI -

Viene applicato il seguente sistema di punteggio:

Attraversamento della linea di sicurezza	: - 100 punti (durante la manche)
Tempo di volo	: + 1 punto (ogni 3 secondi)
Conservazione della propria striscia intatta	: + 50 punti (a fine manche)
Taglio della striscia di un avversario	: + 100 punti (per ogni taglio)

ASSICURAZIONE-

E' necessaria l'assicurazione di responsabilità civile in corso di validità oltre che al possesso della certificazione A1-A3 o del QR-Code di operatore mezzi a pilotaggio remoto.