



FEDERACIÓ BALEAR D'ESPORTS AERIS

REGLAS PARA EL COMBATE ELÉCTRICO (E-COMBAT).

OBJETIVOS

Fomentar la participación en el vuelo de aviones eléctricos de combate a escala fabricados entre 1935 y 1945.

Fomentar la deportividad y el compañerismo, no la rivalidad y el acosado.

Establecer las normas por las que se regirán estos combates.

1. CARACTERÍSTICAS DE LOS MODELOS.

Debe ser semi-escala del real de los usados en los años 1935 a 1945.

Envergadura: 700 - 860 mm. con motor único.

Envergadura: 760 - 1000 mm para bimotores o múltiples.

Otras medidas en escala de + / - 30 mm.

Peso de los modelos:

Single motor: 500g max. Tolerancias +5%.

Bimotores o Múltiples motor: 600 g max. Tolerancias +5%.

Todos los modelos deben estar hechos de materiales blandos. Coro, foam, EPP, etc.

El borde de ataque de los modelos podrá tener cualquier sistema que mejore los cortes, siempre y cuando no se trate de materiales metálicos o contundentes. No obstante, cualquier tipo de daño a terceros, precisamente con dichos materiales, será responsabilidad del causante.

Los desperfectos causados en las colisiones durante la realización de los combates, forman parte del propio combate, por lo que se sobreentiende que cada piloto tiene asumidas las pérdidas de sus modelos que pudiera padecer durante el transcurso de la competición.

2. MOTORIZACIÓN.

Cualquier motor hasta 60g. de peso (sin spinner, hélice, montaje, cables) y máximo de 200 W. sin superar los 1.400 kv.

3. BATERIAS.

Para un motor:

3S: 1350mAh – max.

2S: 1800mAh – max.

Para multimotor:

3S: 2500mAh – max.

4. HÉLICES.

Hélices de plástico de todas las medidas necesarias para adaptarse al motor.
También las plegables.

5. PUNTOS ADICIONALES.

max. + 75 puntos para el motor de múltiples por combate completo realizado.

max. + 75 puntos para biplano por combate completo realizado.

Lanzamiento de bomba sobre diana adversarios. Se obtendrá la puntuación por diferencia entre aterrizaje del piloto A y lanzamiento de la bomba de un piloto B sobre la diana del piloto A.

6. CINTAS.

La cinta tendrá una longitud de 10 m con un ancho 10 mm y será de papel crepé.

Otros tipos de cinta están prohibidos.

La cinta estará marcada en su extremo para poder comprobar después del vuelo que no ha sido cortada.

Antes del inicio del vuelo se comprobará que la cinta está marcada, ya que la falta de la marca, no dará opción a los 50 puntos por tener la cinta completa.

7. ZONAS DE VUELO. Zona de combate 50x50 mts. Dianas aterrizaje de 0 a 10 mts. Zona Pilotos a 5 metros de Zona Combate. Orientación del viento debe ser favorable para el aterrizaje desde centro de caja hacia su piloto.

8. PREPARACIÓN DE LA JORNADA.

La jornada se realizará de forma automatizada mediante megafonía, con el fin de optimizar los tiempos entre vuelo y vuelo.

Se dispondrá de una programación adecuada a cada tipo de jornada, dependiendo de si es de un solo grupo o de dos.

9. DURACION DE LAS MANGAS

- Cada manga tendrá una duración de 5' de vuelo
- el tiempo se distribuirá en las siguientes etapas:
 - Descuento de 5', 2', 10" a 0" para empezar el vuelo.
 - Salida del modelo a la señal de salida para poder puntuar la salida.
 - Volar hasta que se complete el tiempo de 5', para puntuar vuelo completo
 - No puntúa el vuelo si:
 - . Sale después de la señal del inicio de vuelo
 - . Si el modelo cae después del inicio de vuelo
 - En el aterrizaje se dispone de 2', para poder puntuarlo.

10. CAMBIOS DE AEROMODELO.

- Únicamente se podrán utilizar tres aviones por jornada.
- Se podrán utilizar los dos modelos en un mismo combate.

- Únicamente se podrá utilizar una batería por combate. Una para ambos modelos.
- Sólo se admitirá una caída por combate. Aparece la figura del K.O. cuando el piloto es abatido por segunda vez, este queda K.O. para esa manga.

11. INCIDENTES Y ACCIDENTES DURANTE EL VUELO

En relación a los Pilotos:

- Si el piloto necesitara acceder a la zona de combate para recoger su modelo:
 - Deberá ser autorizado por el Juez de Competición antes de entrar en dicha zona.
 - Siempre se buscara entrar en la zona de vuelo por el lado más corto al lateral donde se encuentre el modelo.
 - Dispone de 10" para recoger su modelo y salir de la zona de vuelo por el lado más corto al lateral.
 - Durante el tiempo de PAUSA no se podrán realizar cortes de cinta.

En relación al Juez de Combate:

- Avisará al resto de pilotos que estuvieran volando, con la palabra "PAUSA" antes de entrar el piloto en la zona de combate.
- Pasados 10" y en ausencia de peligro avisar "COMBATE".
- Durante el tiempo de PAUSA no se podrán realizar cortes de cinta. En caso de que se produjera algún corte se penalizará al cortador con 50 puntos.

12. PUNTUACIÓN.

- Inicio de vuelo a la salida: 50 ptos. El tiempo de salida finaliza con el sonido de inicio de la bocina del audio.
 - Volar manga completa (5'): 50 ptos.
 - Por cada corte de cinta: 100 ptos.
 - Por conservar la cinta completa: 50 ptos.
 - Puntos adicionales por vuelo: modelos multimotor o biplanos: + 75 ptos. (Máximo ptos. Adicionales 75), siempre y cuando realice la manga completa.
 - Aterrizajes: DIANA de 0-10 mts. Diámetro. Ptos. 50(r5)-100(r2,5)-150(r1). La medida se tomara en el spinner de la hélice.
 - Evitar el combate: - 50 ptos.
 - Salir una vez de la zona de combate: Amonestación. A la segunda se penalizara con -50 ptos. A la tercera descalificado.
- CINCO MANGAS de Cuatro a Ocho E-Combats.

PARTICIPANTES

Los pilotos/jueces que quieran participar se apuntaran a una lista abierta, que se cerrará el sábado anterior al combate.

La lista estará abierta hasta las 20 horas. En la inscripción se indicará Dorsal, Identificación del Piloto o Juez que desee participar en la jornada en cuestión.

- LIGA DE OCHO JORNADAS. Del total de puntos obtenidos en cada manga se obtendrá la clasificación de la jornada de forma que el que haya obtenido más puntos será el ganador de la jornada y se le concederán 25 puntos. 20 para el segundo, 16 para el tercero, 13 para el cuarto, 11 para el quinto, 10 para el sexto y así sucesivamente por posición 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Máxima puntuación	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º
25 puntos	20 puntos	16 puntos	13 puntos	11 puntos	10 puntos	9 puntos	8 puntos

9º	10	11º	12º	13º	14º	15º
7 puntos	6 puntos	5 puntos	4 puntos	3 puntos	2 puntos	1 puntos

- Cuando por las condiciones climatológicas tenga que suspenderse la jornada, deberá en ese día determinarse fecha para realización de la misma. Cuando el viento sea superior a 25 km/h. se suspenderá la jornada, salvo que la mayoría de pilotos considere que se puede disputar. En tal caso se realizará.

HORARIO DE CADA JORNADA

MANGAS DE UN SOLO GRUPO.

09-9.30 Verificación modelos y sorteo de mangas.

09.40 Inicio 1.ª Manga.

09.50 Inicio 2.ª Manga.

10.00 Inicio 3.ª Manga.

10.10 Inicio 4.ª Manga.

10.20

Inicio 5.ª Manga.

MANGAS DE DOS O MAS GRUPOS: Se incrementarán 10 min. por grupo y manga.

BRIEFING.

Se realizará antes del inicio de la jornada guiada por el Juez Principal, donde se recordará a los participantes las normas del combate y de seguridad a cumplir.

NORMAS DE SEGURIDAD.

Todos los participantes en el combate, sus mecánicos y los jueces deberán llevar casco y gafas de protección.

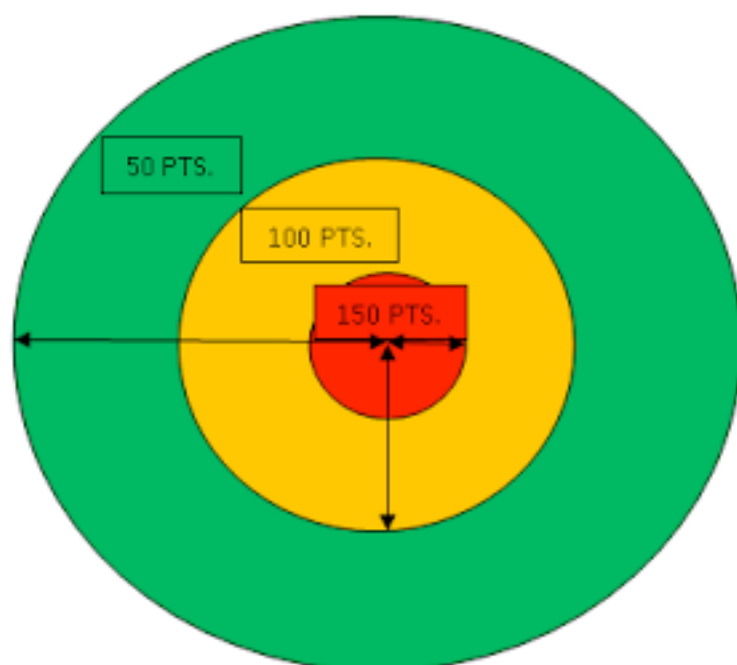
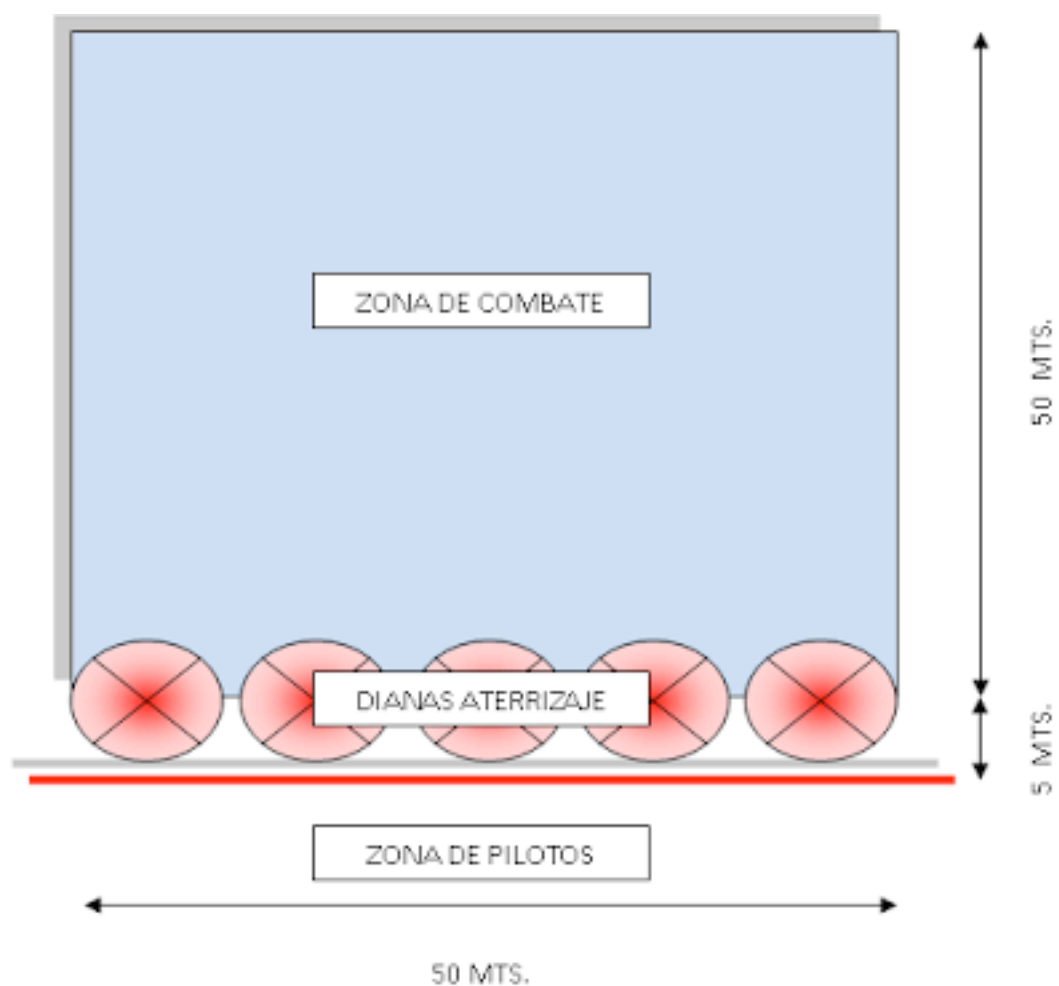
Se admitirá la no utilización de gafas de protección a aquellos pilotos que utilicen gafas graduadas y no puedan superponer las de seguridad.

Cada piloto participante será responsable de los incidentes que provoque durante la competición.

ENUMERACIÓN DE LOS AVIONES.

El número de identificación de cada avión será el de la clasificación obtenida el año anterior.

A los pilotos noveles se les asignarán los últimos números mediante sorteo.



VERDE:
radio de 5
mts.

AMARILLO
: radio de
2,5 mts.

ROJO:
radio de 1
metro.