

REGLAMENTO VINTAGE STUNT /OTS STUNT/ ACROBACIA 1.940/1.960

Versión 2.016

Parte 1: Objetivos, el aeromodelo y normas generales.

4.2.5.1 OBJETIVOS:

(a) Proporcionar un conjunto estándar de reglas para el uso en las competiciones para los modelos de V/C diseñados durante el período en que se estaba desarrollando esta clase de modelos (entre los años 1.940 y 1.960)

(b) El tabla de maniobras se basa en el programa (s) que estaban en uso durante este periodo, tanto en los EE.UU. (país pionero del V/C) y en Europa. Estas maniobras se eligieron para permitir que el piloto pueda demostrar la capacidad del modelo sin sobrepasarlo y la razonable habilidad del piloto.

4.2.5.2 EL AEROMODELO

(a) El diseño debe haber estado disponible en el kit o en forma de plano antes de 31 de diciembre de 1.960. Las excepciones a esta regla podrá autorizarse de la siguiente manera:

(1) Cuando se dispone de evidencia de la existencia del prototipo kit o plano antes de 31 de diciembre 1.960 (por ejemplo, una fotografía revista publicada antes de dicha fecha.

(2) Cuando se publicó una única evidencia fotográfica del diseño antes de 31 de diciembre 1960, pero el diseñador original puede dar detalles precisos del diseño del modelo.

(b) No se permitirá modificaciones que no sean cambios estructurales para fortalecer el aeromodelo, los cambios en la posición salida de cables, colocación del peso del borde marginal y/o añadido de alerones de trimado.

(c) Cualquier modificación que, en opinión de los jueces, cambian significativamente la apariencia y/o el rendimiento de la aeronave diseñada originalmente no serán permitidos.

4.2.5.3 NORMAS GENERALES

(a) La prueba de tensión de cables es igual a la regla FAI 4.2.4. del reglamento FAI equivalente a 10 veces el peso del aeromodelo.

(b) Una correa de seguridad conecta la muñeca del competidor con la manija (debe ser proporcionado por el competidor) , y se utiliza durante todos los vuelos. Consulte la nota de seguridad al comienzo de la sección de acrobacia F2B.

(c) El concurso constará de dos vuelos oficiales, la puntuación resultante sea el total de estos vuelos. A discreción del Director del concurso puede constar de tres vuelos en el que se sumaron las dos puntuaciones más altas, pero esto debe ser notificado a los competidores antes del comienzo del certamen.

(d) El concursante tiene derecho a dos intentos por cada vuelo oficial. Un vuelo oficial comienza cuando el concursante realiza el "Despegue".

(e) Todas las maniobras deben ser señaladas antes de que sean iniciadas levantando la mano libre durante al menos la mitad de una vuelta.

(f) Las maniobras se realizarán de conformidad con la tabla de maniobras adjunta.

(g) Todas las normas actuales de seguridad FAI (prueba de tracción, diámetro de cables etc.) se aplicará con la excepción de la regla 4.0.1.4.

(h) No se puntuará el acabado del modelo.

(i) A fin de que los diseños de más edad y más pequeños puedan ser competitivos, se otorgarán los puntos de bonificación como se indica a continuación:

(1) Una bonificación de 30 puntos para un diseño hasta 31 de diciembre 1949.

(2) Una bonificación de 20 puntos para un diseño hasta 31 de diciembre 1955.

(3) Una bonificación de 10 puntos para un diseño hasta 31 de diciembre 1960.

(4) Una bonificación de 5 puntos para un diseño español hasta 31 de diciembre 1960.

(5) Una bonificación de 20 puntos para un avión que no incluya flaps.

(5E) Una bonificación de 5 puntos para un motor español original.

(6) Un bono de 10 puntos por el uso de un biplano.

(7) Una bonificación de 5 puntos para un motor de 3,5 cc o menos.

(8) Una bonificación de 10 puntos para un motor de 2.5 cc o menos.

(9) Una bonificación de 20 puntos para un motor de 1.5 cc o menos.

(10) Una bonificación de 25 puntos para completar con éxito el programa en el orden correcto.

Nota 1. Para tener derecho a los puntos de bonificación que se muestran en la sección (j) el concursante deberá demostrar a los jueces que el modelo cumple los criterios o que no se premió los puntos de bonificación pertinentes.

Nota 2. Los puntos de bonificación son sólo para ser adjudicados después de que un vuelo oficial se ha hecho.

Nota 3. La bonificación completa sólo se aplica a los modelos que se ajustan a los planos originales, sujetos a 4.2.5.2. (B). Las técnicas modernas que mejoran el rendimiento hacen que se pierda la mitad de la puntuación en las figuras afectadas, es decir, por ejemplo: los puntos de despegue y aterrizaje por haber añadido tren de cola alto.

(j) Los silenciadores deben utilizarse siempre que sea posible. Las normas locales sobre ruido deben ser obedecidas.

(k) Los sistemas de combustible presurizados son permitidos.

(l) La ampliación o reducción de los diseños originales no está permitido.

(m) Diseños de aeronaves que no incluían un tren de aterrizaje fijo pueden estar equipados con un tren de aterrizaje de dos ruedas y de tipo "patín con rueda" ("dragger") en la cola.

(n) Los modelos que no tienen un tren de aterrizaje se pueden utilizar. En este caso, el despegue será juzgado en la suavidad de la marcha después del lanzamiento a mano. El aterrizaje será juzgado por la suavidad de la aproximación.

(o) A cada participante se la dará un tiempo de 10 minutos por completar el vuelo completo.

Algunos diseños de modelos más pequeños eran tales que el mayor tamaño del depósito de combustible que podría ser instalado es insuficiente para completar el programa de vuelo completo. En este caso, el concursante puede aterrizar, repostar, reiniciar y relanzar el modelo. Cuando esto se va a hacer, el concursante le informará al juez (s) en cuando o en qué punto sucederá. Serán juzgados: el primer arranque y despegue, y el último aterrizaje. En caso de que no se reinicie, el primer aterrizaje será anotado.

(p) Los diseños de aeromodelos que originalmente estaban equipados con flaps deben tener flaps operativos. La fijación de los flaps constituye una modificación de diseño y no se permite bajo el punto 4.2.5.2.

Parte 3

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA OTS DE ACROBACIA

1) ARRANQUE Y DESPEGUE EN UN MINUTO

5 puntos.

El tiempo permitido de puesta en marcha y despegue es de 1 minuto que se inicia cuando el competidor o su ayudante señala que está listo para empezar. El concursante tiene un total de 3 minutos para hacer el despegue. Si se agota el tiempo 3 minutos constituirá un intento. El motor debe ser puesto en marcha por el concursante. Se permite el uso de un motor de arranque (arrancador eléctrico o cualquier otra sistema mecánico).

2) DESPEGUE

Máximo 5 puntos

Tras su suelta el modelo debe rodar hacia adelante bajo un control adecuado y elevarse sin problemas a nivel de vuelo dentro de una vuelta. Si se lanzó a mano, el modelo debe ser visto que está bajo control después del lanzamiento y mantenerse bien.

3) VUELO A NIVEL

2 vueltas a 6 pies (1,80 m) de altura - un máximo de 5 puntos

A partir de una vuelta de la suelta, el modelo vuela a una altitud constante entre 6 y 10 pies (1,8 a 3 metros). No se requiere ninguna señal del piloto.

4) SUBIDA VERTICAL

Máximo 10 puntos

El modelo asciende verticalmente hasta un mínimo de 15 pies (4.6 metros) y vuelve a una posición horizontal antes de llegar a un punto directamente sobre el piloto.

5) DESCENSO VERTICAL

Máximo- 10 puntos

El modelo entra en un picado vertical desde un nivel por debajo del punto máximo de techo, baja durante un mínimo de 15 pies (4.6 metros) y luego sale en vuelo nivelado.

6) MEDIO CUCHILLO

Máximo 15 puntos

El avión comienza desde el nivel de vuelo horizontal y sube verticalmente, pasando directamente sobre el piloto, baja por el otro lado del círculo y estabiliza en el nivel de vuelo de nuevo, cortando el círculo por la mitad.

7) 5 RIZOS INTERIORES CONSECUTIVOS

Máxima puntuación para el primer rizo -10 puntos

Desde el 2º al 5º de los rizos inclusive, máxima puntuación de 5 puntos cada uno, hasta un máximo de 30 puntos en total.

Los rizos comienzan y terminan a nivel de vuelo. La altura no excederá de los 60 grados, serán circulares y superpuestos.

8) 5 RIZOS EXTERIORES CONSECUTIVOS

Máxima puntuación para el primer rizo -10 puntos

Desde el 2º al 5º de los rizos inclusive, máxima puntuación de 5 puntos cada uno, hasta un máximo de 30 puntos en total.

Los rizos comienzan y terminan a nivel de vuelo. La altura no excederá de los 60 grados, serán circulares y superpuestos.

La puntuación máxima total :30 puntos

9) DOS VUELTAS EN VUELO INVERTIDO.

Máximo 30 puntos

La entrada puede ser haciendo "medio rizo" interior o exterior . Las dos vueltas anotadas comienzan al final del medio rizo. La recuperación, mediante un bucle exterior, comienza exactamente dos vueltas más tarde. Ambas maniobras de entrada y salida se marcan como parte de toda la maniobra.

10) TRES OCHOS HORIZONTALES

Para el primero de los ochos, la puntuación máxima será de 20 puntos

Para el 2º y 3º de los ochos, la máxima puntuación será de 10 puntos cada uno. Un total máximo de 40 puntos

Los bucles de los ochos horizontales no deben superar la línea de 60 grados. Cada bucle debe ser circular, la intersección vertical y superpuesta. La maniobra se debe empezar y terminar a través del bucle interior, el cual está a la izquierda del piloto

11) TRES OCHOS VERTICALES.

Para el primero de los ochos, la puntuación máxima será de 20 puntos

Para el 2º y 3º de los ochos, la máxima puntuación será de 10 puntos cada uno. Un total máximo de 40 puntos.

Esta es una versión vertical de los ochos horizontales, con la entrada en la parte inferior de medio rizo interior, seguido en la parte superior con el rizo exterior con un ángulo máximo de la línea en la parte superior de 90 grados. La salida a vuelo nivelado será después de completar el último rizo interior. Las intersecciones deben ser horizontales.

12) TRES OCHOS EN EL TECHO.

Para el primero de los ochos, la puntuación máxima será de 20 puntos

Para el 2º y 3º de los ochos, la máxima puntuación será de 10 puntos cada uno. Un total máximo de 40 puntos.

Esta es la versión de los ochos anteriores con la entrada y salida en el 30 grados de altura en la parte inferior del rizo interior, a la izquierda del piloto. Las intersecciones deben ser como los anteriores y deben dividir el círculo por la mitad.

13) RIZO CUADRANGULAR.

Máximo 40 puntos.

Este es un rizo cuadrangular con la parte horizontal que cubre al menos 1/4 de vuelta. Las esquinas deben tener un radio de aproximadamente 5 pies (1,5 metros). La parte superior del bucle no debe superar los 60 ° de altura. Entrada y salida es el nivel de vuelo.

14) ATERRIZAJE.

Máximo 15 puntos

Cuando el motor se para, el modelo hace un acercamiento suave a nivel del suelo entrando en contacto con suavidad. Los modelos con un tren de aterrizaje rodarán hacia adelante llegando a un punto muerto en una posición horizontal, sin rebotar. Los que no tienen un tren de aterrizaje se desliza a lo largo de una distancia corta y se paran en una posición horizontal.

Aterrizaje sobre el morro: 1 punto

Aterrizaje brusco: 5 puntos

Aterrizaje con rebote : 10 puntos

Aterrizaje suave: 15

Puntos especiales para recordar:

Los concursantes podrán volar tantas vueltas como se desee para el calentamiento y la prueba.

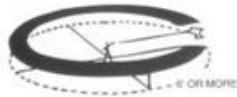
Cuando esté listo para iniciar la tabla de vuelo, una señal de brazo en alto se debe dar a los jueces.

Corresponde a la concursante para dar esta señal el tiempo suficiente para asegurar que los jueces han visto.

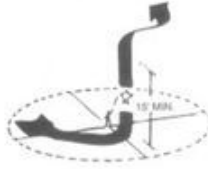
La señal deberá hacerse durante toda el vuelo antes de cada maniobra estando en vuelo horizontal (se sugiere).

Debe haber al menos dos vueltas a nivel entre maniobras. Si el modelo vuela rápido, se sugiere que el piloto haga varias vueltas entre las maniobras con el fin de dar tiempo al juez para completar la puntuación.

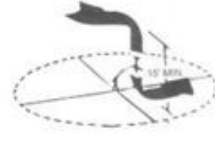
OLD TIME STUNT



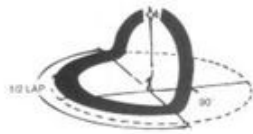
**DESPEGUE
Y VUELO NIVELADO**



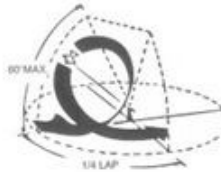
TREPADA



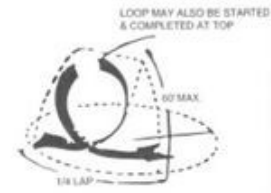
PICADO



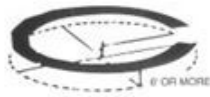
CUCHILLO



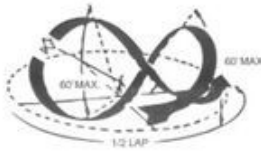
RIZOS INTERIORES (5)



RIZOS EXTERIORES (5)



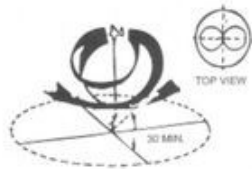
VUELO INVERTIDO (2 V)



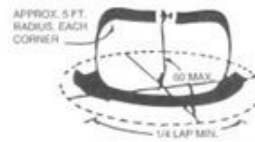
OCHOS HORIZONTALES (3)



OCHOS VERTICALES (3)



OCHOS EN EL TECHO (3)



CUADRADO (1)