

REGULAMENT DE DESFĂȘURARE A COMPETIȚIEI CUPA ROMÂNIEI F5J-ALES ediția 2015

Definiție F5J-ALES:

Acea clasă de aeromodele motoplanoare RC, cu propulsie exclusiv electrică, în cadrul căreia motoplanorul urcă la maxim 200 M altitudine într-un timp de maxim 30 de secunde cronometrate de la startul timpului de lucru.

Despre etapa F5J-ALES:

Acea competiție desfășurată pe parcursul unei zile, sau maxim două (în caz de vreme nefavorabilă) de-a lungul căreia se vor executa 7 runde a câte grupe este necesar pentru ca etapa să se poată desfășura de-a lungul unei zile, maxim două în caz de timp nefavorabil. Grupele, dacă este cazul, vor fi formate din minim 3 concurenți, iar în cadrul unei runde vor fi minim 2 grupe.

Despre concurent:

Concurentul este acea persoană numită în continuare sportiv ce este membru la un club sportiv, și care are licență FAI valabilă în anul sportiv curent.

Despre ajutorul la lansare:

Ajutorul la lansare (helper-ul) poate fi oricare din sportivii de la acea competiție sau antrenori, team manager; i chiar dacă nu fac parte din aceeași echipă cu concurentul. Acesta are voie doar să lanseze modelul concurentului, după care se poate retrage în spatele lui, fără a-l atinge pe el sau transmițătorul acestuia.

Despre aeromodel:

Orice aeromodel ce poate fi lansat din mână (obligatoriu), cu orice tip de motor electric. Suprafața maximă 150 dmp., Greutate maximă 5 Kg, Anvergura maximă 4 M.

Despre propulsie:

Motor electric de orice tip, baterie cu capacitate nelimitată dar cu tensiunea maximă de 50 de volți, regulator comandat din emițător și pe cât posibil cu posibilitate de frână, elice obligatoriu nemetalică, și evident pliabilă, dacă se poate.

Despre logger:

Logger-ul este acel dispozitiv electronic ce poate fi programat să îndeplinească următoarele funcții: oprire automată a propulsiei după un timp prestabilit sau la atingerea unei altitudini prestabilite, și totodată să poată vizualiza acești parametri. Recomandabil ALTIS V4 omologat FAI, sau HobbyKing, neomologat FAI..

Algoritmul de lansare, zbor, aterizare:

Concurentul se așează la linia de start și la comanda Start sau alt semnal audio satbilit de CZ se pornește motorul după care se lansează modelul DIN MÂNĂ de către concurent sau ajutorul acestuia. Motorul va funcționa maxim 30 de secunde sau va urca la 200 M cu motorul pornit, după care va fi oprit automat de către logger. Din acest moment aeromodelul evoluează în zbor planat un timp prestabilit, adică maximum 9 minute și treizeci de secunde, inclusiv aterizarea la punct fix. Pe durata timpului de lucru în spatele concurentului, lateral, poate sta pe lângă arbitrul cronometrator și helper-ul.

Despre RUNDĂ:

Runda este timpul de lucru de 10 minute în care concurentul trebuie să pornească motorul, să lanseze modelul și să zboare planat iar la sfârșit să aterizeze la punct fix.... repet, tot acest algoritm în intervalul de 10 minute al unei runde. Se vor zbura minim 5 runde, maxim 8 runde în funcție de timp, și ,sau vreme. Runda poate fi compusă din două sau mai multe grupe, (în funcție de numărul de participanți la competiția respectivă)

Despre Lansare::

Prin lansare se înțelege aruncarea din mână a modelului cu motorul pornit .zborul propriu zis și aterizarea. De-a lungul timpului de lucru de 10 min. concurentul are dreptul la o singură lansare. În cazul în care zborul se încheie cu motorul pornit stratul este zero și se notează ca atare..

Clasificare:

Cine zboară cel mai mult (planat) evident va fi primul clasat, iar cine zboară (planat) cel mai puțin va fi ultimul clasat.

Punctaje la aterizare:

Totalul de 10 minute (600 de secunde) se consideră 600 de puncte maxime ipotetice.

Din cele 600 p. se scad timpul de lucru cu motor, (maxim 30 sec.), după care se adaugă puncte de aterizare la Punct Fix. (dacă este cazul) Astfel:

La 1M-100p

La 2M- 90p

La 3M- 80p

La 8M- 30p

La 9M- 20p

La 10M-10p.

Practic un concurent nu poate face mai mult de 670 de puncte pe rundă.

Despre Conducătorul de Zbor (CZ):

Conducător de zbor este arbitrul care dă startul rundeii și al grupei; cronometrează timpul de lucru de 10 min. ; și notează timpii de zbor efectuați în cadrul rundeii și-sau al grupei.

Despre arbitrul cronometrator:

Acesta cronometrează timpul efectiv de zbor al unui model din momentul lansării până în momentul în care aeromodelul atinge solul, sau orice obiect sau ființă în contact cu solul.

Mai are obligația de a măsura (dacă este cazul) distanța de la botul modelului până la punctul de aterizare, după care comunică CZ-ului rezultatele obținute, sau le notează pe fișa individuală, dacă este cazul.