



## **Reglamento de los concursos de Veleros F5J 2012 en Baleares**

### **Modalidad “F5J Promoción”**

Se basa en la normativa base de la F.A.I. F5J, con las modificaciones aprobadas por la Federació Balear D'esports Aèris, con el fin de promocionar la modalidad y evitar un exceso de complicaciones técnicas y organizativas, y elevada inversión económica de los modelos. Por ello se descarta la participación de veleros ARTF/RTF “todo fibra” de alta calidad de acabado y prestaciones. Ante todo prima el carácter de iniciación de la modalidad.

Modificaciones respecto a la normativa F.A.I.:

- Envergadura máxima 2,5 m.
- Altura fija de salida 200 metros y/o 30 seg. de tiempo motor por control de interruptor temporizador-altímetro (\*). Este dispositivo no requiere registro de datos. Es posible la convalidación de dicho dispositivo por control de consumo en la relación potencia/peso (menor de 200 vatios x kilo). (\*\*)
- No hay penalizaciones por altura.
- Los modelos fabricados de espuma expandida vista, no recubierta (EPP, EPS, pórex, deprón, etc ... y variantes comerciales de este tipo de material), comerciales y/o fabricación propia, tendrán una bonificación del 10% del tiempo de vuelo hasta un máx. de 600 puntos. Ej.- Easy Glider, Electro Junior, etc...

La participación en esta modalidad es incompatible con la participación en la modalidad FAI en un mismo día de concurso.

Para resumir y aclarar el reglamento, se muestran una serie puntos básicos:

- Deben borrarse todos los antiguos datos de vuelo almacenados en el altímetro antes del comienzo del concurso.
- (\*\*) Si no se dispone de altímetro, se puede convalidar por medición de peso y potencia, donde se mantenga una relación peso/potencia inferior a 200 vatios x kilo. Esta comprobación sería previa al inicio de mangas. Consiste en pesar el modelo y leer la intensidad consumida con batería totalmente cargada. Se calculará la relación citada y en caso de superar dicha relación será obligatorio el uso de altímetro, en caso contrario a los 30 seg. de trepada el cronometrador ordenará el paro del motor.
- La ventana de tiempo de las mangas serán de 10 + 1 minutos, pero el objetivo a cumplir son 10 minutos de vuelo, y 1 minuto extra como margen para el aterrizaje.
- Se designa un sentido de despegue y aterrizaje, y se mantendrá hasta la finalización de la manga. El no cumplimiento está penalizado con 100 puntos, y en caso que provoque colisión o peligro a otros pilotos, cronometradores o ayudantes será descalificado de la manga a criterio del juez de manga.

- Los aeromodelos pueden lanzarse en cualquier momento durante los 10 minutos del tiempo de trabajo. Siempre a menos de 4 metros de distancia del centro de la diana asignada al piloto. Se aplica esta regla en cualquier momento de la manga.

- El objetivo de 10 minutos de vuelo incluye el tiempo de subida con motor y empieza cuando el aeromodelo deja la mano de quien lo lanza. Se permite un solo ayudante al piloto.

- (\*) La velocidad del modelo en la trepada debe ser constante e inferior a 10 m/seg. Es decir se debe controlar que el corte de motor por el altímetro se produzca entre los 20 y 30 seg. tras el lanzamiento. La palanca, interruptor o corredera de control de motor en el emisor debe estar en la posición máxima durante todo el periodo de funcionamiento del motor.

- El motor no debe estar en marcha después de los primeros 30 segundos de tiempo de vuelo y cualquier arranque intencionado del motor supone 0 puntos del vuelo.

- Cada segundo de vuelo equivale a un punto.

- Un re-lanzamiento (re-launch o repetición de vuelo) no es permitido.

- El cronometrador debe detener el reloj cuando el aeromodelo toca por primera vez el suelo, o cualquier objeto, incluido el piloto, ayudante, cronometrador, etc... Dichos choques implican una penalización de 100 puntos.

- El cronometrador debe detener el reloj a los 10 minutos (marca sonora del crono central del juez de pista) si el aeromodelo aún está en vuelo. El tiempo de vuelo será contabilizado hasta ese momento, pero la bonificación de aterrizaje se pierde.

- Si el modelo aterriza después del tiempo de vuelo 10 minutos (marca sonora del crono central del juez de pista) y el minuto extra (total 11 min.), la puntuación total en la manga será cero puntos.

- La bonificación por aterrizaje se otorgará siempre que el aeromodelo se detenga dentro del círculo que cubre la cinta de aterrizaje entre 1 y 10 m. La medida se tomará al cono del velero.

Los puntos de aterrizaje serán otorgados de la manera siguiente:

0 a 1m = 50 puntos  
1 a 2m = 45 puntos  
2 a 3m = 40 puntos  
3 a 4m = 35 puntos  
4 a 5m = 30 puntos  
5 a 6m = 25 puntos  
6 a 7m = 20 puntos  
7 a 8m = 15 puntos  
8 a 9m = 10 puntos  
9 a 10m = 5 puntos  
Más de 10 metros = 0 puntos

Un aterrizaje fuera del campo de vuelo, aún dentro de tiempo de puntuación implica cero puntos.

En los aspectos no comentados, se sigue la normativa FAI F5J 2011.

**Ejemplos de cálculo de la relación potencia/peso:**

peso (grms)	amperios	batería "nº elementos"	tensión	watios	límite	resultado
1000	15	2	7,4	111	200	ok
1400	20	2	7,4	148	280	ok
1800	50	2	7,4	370	360	altímetro
1000	15	3	11,1	166,5	200	ok
1400	20	3	11,1	222	280	ok
1800	25	3	11,1	277,5	360	ok
1200	30	3	11,1	333	240	altímetro
2000	38	3	11,1	421,8	400	altímetro
600	15	2	7,4	111	120	ok
600	12	3	11,1	133,2	120	altímetro
600	8	3	11,1	88,8	120	ok

**Comisión Técnica de Aeromodelismo**

**FBDA**

**11/02/2012**