

REGLEMENT RENCONTRE COMBATS - PRECISION DU COL DE BROUIS VOL DE PENTE RADIO-COMMANDE MODELES EN MOUSSE

Définition :

Chaque concurrent participera à 2, 3 ou 4 manches de 10 mn de combats et 5 mn pour précision d'atterrissage.

Le but est de toucher le plus de fois possible les autres modèles en vol durant chaque manche. En fin de manche un délai de 5 minutes sera donné pour l'atterrissage, celui-ci donnera la possibilité de marquer jusqu'à 5 points bonus en atterrissant dans la cible matérialisée sur le terrain

Caractéristiques des modèles :

Ceux-ci devront être en mousse expansée type Polystyrène, EPP, Roofmat ou Depron. Aucun renfort rigide ne devra se trouver à moins de 5 cm du bord d'attaque.

La modification des modèles entre 2 manches est autorisée.

Le changement de modèle entre 2 manches est autorisé.

Caractéristiques des radiocommandes :

Seul les fréquences autorisées par la FFAM pourront être utilisées.

Chaque concurrent devra proposer 2 fréquences autorisées aux organisateurs, une des deux fréquences lui sera ensuite attribuée pour la durée de la rencontre.

Concurrents et aides :

Le concurrent (pilote) doit utiliser sa radio lui-même.

Les pilotes doivent lancer eux-mêmes leurs modèles lors du départ.

Si le modèle se pose pendant la manche, c'est le pilote lui-même qui devra relancer son modèle.

Les pilotes devront être licenciés à la FFAM, dans la négative une licence provisoire de 2 mois pourra être souscrite sur place.

Définition des manches :

Les manches regrouperont un nombre de concurrents à définir sur place suivant le nombre de participant et la gestion des fréquences radio.

Chaque manche comprendra 10 mn dédiés au combat aérien et 5 mn pour l'atterrissage de précision.

Chaque concurrent effectuera le même nombre de manches.

Organisation des départs :

Les concurrents pourront décoller quant ils le souhaitent dès que le juge chronométré aura donné le départ de la manche.

Les contacts en vol ne seront valables qu'à partir du moment où le juge chronométré donnera le signal de début de combat par un coup de Klaxon.

Tous contacts avant le signal de début de combat sera considérés comme nul.

Organisation des combats :

La phase de combats durera 10 mn par manche.

Lors d'un contact les deux concurrents marquent un point chacun s'ils restent en vol, sinon seul celui restant en vol marque un point.

Si les 2 modèles vont au sol aucun des deux ne marquera de points.

Lors de la chute au sol du modèle pendant une manche, celui-ci pourra être relancé par le concurrent.

Par mesure de sécurité, les modèles devront évoluer devant la crête de pente.

Passé le délai de 10 mn le juge chronométrateur donnera le signal de fin de combat par un coup de Klaxon. Tous contacts après le signal de fin de combat et pendant le délai d'atterrissage voudront 0 point.

Organisation des atterrissages :

Durant la durée de 5 minutes accordées à la fin de chaque manche, les concurrents pourront acquérir 1, 3 ou 5 points bonus en se posant dans la cible matérialisée sur le terrain.

La cible comportera 3 zones :

Zone centrale de 1,5 m x 1,5 m valant 5 points

Zone intermédiaire de 5 m x 5 m valant 3 points

Zone extérieure de 7 m x 7 m valant 1 point.

Comptera l'endroit où s'arrête le modèle, en cas de chevauchement sur une des lignes, c'est la position du nez du modèle qui sera prise en compte, si le nez est juste sur une ligne les points de la zone supérieure seront attribués.

L'atterrissage devra se faire à plat, les atterrissages type poiréau voudront 0 point.

Un juge signalera le nombre de points obtenus à l'atterrissage.

Plusieurs approches sont autorisées.

Tous atterrissages ayant lieu après le délai de 5 mn ne rapporteront aucun point.

Si un concurrent se trouve au sol au moment du signal de fin de combat il pourra pendant la durée de 5 minutes prévue pour l'atterrissage relancer son modèle une seule fois afin de tenter d'atterrir dans la cible.

Juges :

Lors des manches chaque concurrent sera contrôlé par 1 juge combat choisi parmi les participants par le juge chronométrateur. Le juge combat et le concurrent ne devront pas être du même club. Celui-ci transmettra au juge directeur des vols les points qu'ils ont comptabilisés leur du combat et les points que les juges d'atterrissage auront attribués au concurrent qu'il contrôle.

1 juge chronométrateur donnera le début et la fin de manche, ainsi que les 5 minutes pour l'atterrissage, il choisira aussi les juges de combat.

1 juge chronométrateur donnera le début et la fin de manche, ainsi que les 5 minutes pour l'atterrissage.

1 juge donnera les points obtenus à l'atterrissage.

1 juge directeur des vols définira les partants de chaque manche et centralisera les résultats de celles-ci.

Résultats et classement :

Les points acquis au cours de toutes les manches seront additionnés pour définir le classement final. A l'issue de toutes les manches les concurrents ayant obtenu le même total de points seront départagés par le nombre de fois où ils ont marqués 5 points à l'atterrissage ou 3 points ou 1 point. Au cas où cela ne suffirait pas c'est le plus grand nombre de contacts dans la première manche qui comptera, puis dans la deuxième, etc.