

# COMBAT PROFILE REGOLAMENTO CATEGORIA 2011 - Girone Nord Italia

## 1.MODELLO

Il modello deve riprodurre una macchina volante che abbia eseguito almeno un volo nel periodo dal 1935 al 1945, la riproduzione deve essere fedele nelle dimensioni almeno per il 70%.

Sono ammessi Monomotore, Biplani e Plurimotori essi dovranno avere una apertura alare minima in base alla tabella:

Monomotore 75 cm Peso Massimo per monomotore 650 gr.
Biplani 60 cm Peso Massimo per biplano 650 gr.
Plurimotore 105 cm Peso Massimo per Plurimotore ??? gr.

E' ammessa una tolleranza di +/- 2 cm.

Non sono ammesse strutture sporgenti dal bordo d'attacco dell'ala, dello stabilizzatore e del direzionale, ne parti taglienti sporgenti da qualsiasi parte dell'aereo, ne eliche in metallo.

Sono ammessi carta vetrata o materiali adesivi sul bordo d'attacco.

2.MOTORE - E' ammesso l'uso di motori elettrici tipo 400 e brushless, senza limitazioni sulla batteria ma con una potenza massima all'inizio di:

170 W per elica. Tolleranza 5%

200 W per ogni singola ventola intubata Tolleranza 5%

voltaggio nominale max pile 11,1V. (3 celle)

3.STRISCIA - La striscia dovrà lunga circa 10 metri e larga 10 mm, e verranno contrassegnati gli ultimi 50 cm. (2 spanne) Il taglio è ritenuto valido solo se il contrassegno non è più presente.

4.CASCO - Ogni partecipante deve indossare un casco di protezione.

5.CAMBIO MODELLO - Lo stesso modello deve essere usato per tutto un combattimento.

Un nuovo modello può essere usato nel combattimento successivo.

## 6.AREE E LINEE



6.1.AREA DI VOLO E LINEA DI SICUREZZA - L'area di volo è situata sempre davanti alla linea di sicurezza. La linea di sicurezza è parallela alla linea dei piloti, situata 3 metri davanti ad essa.

Durante tutta la giornata di gara, tutti gli aerei devono volare davanti alla linea di sicurezza (non appena questa viene definita). Per tutta la giornata vengono assegnati punti di penalizzazione (100), se il modello oltrepassa la linea di sicurezza (inclusi i voli di prova prima, durante e dopo i combattimenti). Un modello che finisce oltre la zona di atterraggio non può essere recuperato durante il combattimento, o mentre altri modelli sono in volo, ad eccezione di quanto riportato al punto 9.

6.2. POSTI DI PARTENZA E AREA DI PRONTI AL VIA - I posti di partenza sono collocati a 5 metri di distanza l'uno dall'altro dietro la linea di sicurezza. L'area di pronti al via è situata dietro i posti di partenza a circa 5 metri. Al pronti, i piloti e gli assistenti devono trovarsi dietro questa linea.

#### 7.I COMBATTIMENTI

7.1.IL PRONTI AL VIA - La fase di pronti al via viene data dal direttore di gara che lancia un segnale e annuncia "30 secondi al pronti". Durante tale fase tutti i piloti e gli assistenti devono trovarsi dietro la linea del pronti. Tutto l'equipaggiamento deve restare ai posti di partenza.

7.2.LA FASE DI VOLO - Il volo inizia quando il direttore di gara fa un solo lungo segnale. I piloti e gli aiutanti possono ora correre al proprio aeromodello e portarlo in volo. Il volo termina quando il giudice fa un altro lungo segnale.

Attenzione: nei primi 15 secondi di volo (il decollo) non è consentito tagliare le strisce degli avversari. I piloti possono poi volare liberamente, sempre davanti alla linea di sicurezza, e atterrare a propria discrezione. Il tempo massimo di volo è 5 minuti. Appena sono atterrati tutti i modelli, può iniziare la successiva fase di preparazione.

8.ASSISTENTI - Ogni partecipante può avere un assistente.

9.RIPARTENZE - E' concesso un numero illimitato di ripartenze durante un combattimento.

Quando un pilota o assistente tenta di andare a riprendere il suo aereo dalla zona di volo durante il combattimento, deve ottenere il permesso del direttore di gara. Il direttore di gara dà un avviso e si assicura che tutti i piloti siano messi al corrente della situazione. La ripartenza deve essere effettuata dallo stesso punto da cui si è partiti la prima volta. Le ripartenze sono concesse solo se il modello finisce nella zona di atterraggio. Il lancio deve essere effettuato esclusivamente tra il posto di partenza del singolo pilota e la linea di sicurezza.

10.ATTRAVERSAMENTO DELLA LINEA DI SICUREZZA - La prima volta che un pilota attraversa la linea di sicurezza riceve un punteggio di penalizzazione. La seconda volta il pilota viene obbligato ad atterrare immediatamente e non può volare per il resto della ripresa. La terza volta il pilota è obbligato ad atterrare immediatamente e squalificato dalla gara.

#### 11.STRISCIA PERDUTA

E' responsabilità del partecipante andare in volo con una striscia di lunghezza appropriata e completamente distesa legata al suo aereo. La striscia mancante o aggrovigliata conta come perduta (non viene assegnato il bonus di 50 punti), tranne se è stata perduta durante l'atterraggio, cosa che deve essere provata tramite il ritrovamento della striscia. Per ottenere il bonus per la striscia intatta, il modello e la striscia devono essere stati entrambi in volo per almeno 10 secondi durante il combattimento.

12.TAGLIO DELLA STRISCIA - Un concorrente che taglia via un pezzo di striscia dall'aereo di un avversario guadagna +100 punti. In caso di taglio di una striscia di un avversario impigliata in un altro modello conta come il taglio di una striscia avversaria. Colui che ha subito il taglio non ottiene punti di penalizzazione. I punti sono assegnati solo per le strisce attaccate ai modelli, quelle raccolte in cielo prima della loro caduta a terra non hanno validità. Tagli fatti contemporaneamente a diverse strisce attaccate allo stesso modello (la propria e quelle impigliate) o più tagli fatti in un'unica passata sulla stessa striscia, sono conteggiati come un unico taglio.

13.GIUDICE DEL PILOTA - Il giudice del pilota deve annotare i punteggi del suo pilota sulla tabella punteggi, e registrare il tempo di volo del suo pilota.

Deve annotare gli sconfinamenti oltre la linea di sicurezza, le collisioni in volo.

Deve infine controllare la striscia del suo pilota prima e dopo il combattimento.

14.PUNTEGGI - Viene applicato il seguente sistema di punteggio:

Attraversamento della linea di sicurezza: - 100 ( durante la manche )

Conservazione della propria striscia intatta: + 50 (per tutta la durata del combattimento)

Taglio della striscia di un avversario: + 100

Tempo di volo, per ogni 3 secondi: + 1

15.ASSICURAZIONE - E' necessaria l'assicurazione.

[www.masali.com](http://www.masali.com)