

REGOLAMENTO

In questa pagina potrai trovare il regolamento di gioco. Ogni gara, infatti, si svolge secondo precise regole, che, ciascun giocatore deve rispettare.

1 R/C Air Combat

1.1 Cos'è l' R/C Air Combat

La competizione R/C Air Combat è concepita al fine di ricreare le battaglie aeree della seconda guerra mondiale in una divertente, sicura competizione in scala che sarà divertente per gli spettatori e stimolante per i partecipanti.

1.2 Regole Generali

Tutte le regole FAI previste per pilota, il suo modello e l'equipaggiamento, dovranno essere applicate a questa competizione, eccetto quanto riportato di seguito. Il concorrente è l'unico responsabile della efficienza e regolarità del proprio modello. Il gruppo organizzatore e il direttore di gara sono responsabili dell'osservazione del regolamento durante l'evento.

1.3 Sicurezza

La sicurezza ha sempre la massima priorità. Qualsiasi comportamento di un partecipante, giudicato pericoloso dal direttore di gara o dal gruppo organizzatore, sarà causa di immediata squalifica del partecipante stesso dalla competizione. Qualsiasi concorrente può essere chiamato ad effettuare un volo di prova, così da dimostrare di essere pienamente in grado di controllare un modello per R/C Combat Profile 400. Tutti i modelli devono essere realizzati secondo criteri adatti a sopportare i voli che dovranno compiere durante la competizione; qualsiasi modello può essere ispezionato dal direttore di gara o dal gruppo organizzatore, che possono anche richiedere dimostrazione di adeguatezza in volo.

2 Sito di Gara

2.1 Rappresentazione

2.2 Area di Volo

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 (200), 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 (Landing Zone) non può essere recuperato durante il combattimento, o mentre altri modelli sono in volo, ad eccezione di quanto riportato al punto 4.6.

2.3 Posti di partenza e area di pronti al via

I posti di partenza (startpits) sono collocati a 5 metri di distanza l'uno dall'altro. L'area di pronti al via (readiness line) è situata dietro i posti di partenza a circa 5 metri. Al pronti, i piloti e gli assistenti devono trovarsi dietro questa linea.

2.4 Pubblico

Il pubblico deve essere tenuto a distanza sicura (almeno 30 m) dietro la linea di sicurezza, o essere protetto da strutture di protezione quali reti, barriere, etc. Tutte le altre zone entro 30 metri dalla linea di sicurezza devono essere vietate a tutti coloro che non indossano il casco protettivo.

2.5 Pronto soccorso

Sul sito di gara, una zona dovrà essere indicata come punto di pronto soccorso. In questo punto, un equipaggiamento base di pronto soccorso deve essere disponibile per l'uso immediato, in caso di incidente.

3 Equipaggiamento

3.1 Modello

Il modello deve riprodurre un aereo che abbia eseguito almeno un volo nel periodo dal 1935 al 1945, per cui sia stata prevista la dotazione di una o più mitragliatrici montate fisse in caccia (rivolta in avanti).

Il modello può essere riprodotto in scala fino ad una apertura alare minima di (75 cm) per monomotori monoplani, (60 cm) per i biplani monomotore e (100 cm) per plurimotori, con tolleranze di +/- 2 cm.

Fuori dalla tolleranza imposta sono ammessi unicamente:

- larghezza della fusoliera ed eventuali gondole: sono consentite fusoliere tipo "a tavoletta" ("Profile").
- l'ogiva, che può essere omessa.
- i piani di quota e il diedro alare: possono essere modificati, nel caso il costruttore lo ritenga necessario.

Non sono ammesse strutture sporgenti sul bordo d'attacco dell'ala, dello stabilizzatore e del direzionale, né parti taglienti in alcuna parte del modello ad eccezione dell'elica; non sono ammesse eliche in metallo.

Sono ammessi però carta vetrata o materiale adesivo sul bordo d'attacco, e/o piccoli intagli (sempre sul bordo d'attacco), al fine di facilitare il taglio delle strisce. Il modello deve rassomigliare all'originale, incluse colorazione e decorazioni. Il concorrente deve essere in grado di esibire un documento contenente un 3-viste dell'aereo originale per dimostrare che il suo modello è esattamente conforme alle misure, se richiesto dal direttore di gara o dal gruppo organizzatore. Se si tratta di prototipo la documentazione deve includere le informazioni sui voli eseguiti e sul montaggio di armi in caccia. Non necessariamente il concorrente deve anche essere il costruttore del modello.

3.2 Motore

E' ammesso l'uso esclusivo di motori elettrici tipo 400 standard (Mabuchi 380 ed equivalenti) e con bronzine, magneti in ferrite, non è ammessa alcuna modifica al motore, ad eccezione dell'anticipo, che può essere regolato tramite rotazione del fondello. Il numero di motori del modello deve corrispondere al numero di motori dell'aereo originale.

Il pacco di alimentazione non deve superare la tensione nominale di 12 v.

Il gruppo organizzatore o il direttore di gara possono in qualsiasi momento (ad eccezione del volo durante i round) eseguire su qualsiasi modello le misurazioni che ritengono opportune per stabilire la conformità della motorizzazione.

3.3 Striscia

La striscia è lunga 10m +/- 0.2 m, in un unico pezzo, ed è larga 5mm +/- 1mm.

Il materiale deve essere adatto a permettere una inequivocabile indicazione del taglio della striscia (per esempio resistente all'umidità, ben visibile...). La striscia deve inoltre essere marcata a circa 0,5 m dall'estremità libera.

3.4 Casco

Il casco deve essere usato da ogni persona che si trovi davanti alla linea del pubblico (concorrenti, assistenti, giudici etc.). Il casco deve coprire la parte superiore della testa e poter sopportare l'impatto diretto di un modello in volo.

3.5 Equipaggiamento radio

Tutti gli apparati radio dei concorrenti devono essere controllati prima della gara.

4 La gara

4.1 Struttura

Ogni combattimento consiste in non meno di 2 e non più di 7 piloti che volano l'uno contro l'altro. Quando tutti i piloti hanno effettuato un combattimento, si considera completato il round. Nella ripresa successiva, vengono cambiate le liste di volo affinché il maggior numero di piloti possibile possa affrontarsi l'un l'altro. Il numero di round in una gara è deciso dal gruppo organizzatore. Il numero minimo di riprese è 3.

La competizione inoltre prevede una finale, che viene effettuata dopo le riprese. Nella finale, si affrontano i sette piloti col punteggio più alto. Il pilota che ha più punti dopo la finale vince la gara.

I punteggi vanno considerati come somma di tutti i punti ottenuti durante le riprese e a fine gara includendo i punti della finale.

4.2 I combattimenti

Un combattimento è diviso in tre parti: la preparazione, la fase di "pronti al via" e la fase di volo.

4.2.1 La preparazione (preparation)

La lunghezza della parte di preparazione può essere stabilita dal gruppo organizzatore, ma non deve essere inferiore a 5 minuti. Questo tempo può essere ridotto solo se tutti i piloti e tutti i giudici si dichiarano PRONTI prima dello scadere del tempo. E' segnalata dal direttore di gara che lancia un segnale e annuncia "cinque minuti al pronti". Durante la preparazione possono essere effettuati voli di prova. 30 secondi prima che la parte di preparazione finisca il direttore di gara lancia un segnale e annuncia "30 secondi al pronti".

4.2.2 Il pronti al via (readiness)

La fase di pronti al via viene immediatamente dopo la preparazione, ed è segnalata dal direttore di gara che annuncia il "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.

4.2.3 La fase di volo (flight part)

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. I piloti possono ora volare liberamente, sempre davanti alla linea di sicurezza, e atterrare a propria discrezione. Appena sono atterrati tutti i modelli, può iniziare la successiva fase di preparazione.

4.3 Assistenti

Ogni partecipante può avere un assistente.

4.4 Lancio

Il modello deve essere lanciato nello spazio tra il rispettivo startpit e la linea di sicurezza.

4.5 Punti per il tempo in volo

Viene assegnato un punto per ogni 3 secondi di volo. Il tempo massimo di volo è 5 minuti.

4.6 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.

4.7 Cambio di modello

Lo stesso modello deve essere usato per tutto un combattimento. Un nuovo modello può essere usato nel combattimento successivo. Per modello si intendono le parti principali di fusoliera e ali.

4.8 Attraversamento delle linee

L'attraversamento viene considerato sia che l'aereo sia in volo sia che si stia muovendo a terra. Quando è in volo il modello deve essere chiaramente oltre la linea di sicurezza. A terra, si considera il motore. Se un modello ha più motori, conta il più vicino alla linea.

4.9 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.

4.10 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.

4.11 Taglio della striscia

Un concorrente che taglia via un pezzo di striscia dall'aereo di un avversario guadagna +100 punti. In caso di striscia di un avversario impigliata nel modello, il taglio di una striscia impigliata conta come il taglio di una striscia avversaria. Il concorrente che effettua il taglio guadagna 100 punti. Colui che ha subito il taglio non ottiene punti di penalizzazione, a meno che la propria striscia non sia stata coinvolta nel taglio. 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.

4.12 Regola del non combattimento (non-engagement)

Se un pilota resta lontano dal combattimento per più di 30 secondi, deve essere ammonito dal direttore di gara. Se dopo l'ammonizione il pilota resta fuori dal combattimento per ulteriori 30 secondi, il pilota riceve una penalizzazione di non combattimento di -50 punti. Il pilota che dopo la prima ammonizione dichiara al direttore di gara che ha problemi tecnici deve tentare immediatamente di far atterrare il suo modello, in luogo e in maniera tali da essere sicuri per gli altri concorrenti e per il pubblico.

4.13 Parità

Se il punteggio finale è uguale per due piloti, vince quello col più alto punteggio nelle finali. Se anche questo è uguale, vince il pilota col più alto punteggio in un singolo combattimento (a eccezione della finale). Se vi è ancora parità, vince il pilota col più alto punteggio singolo di tutta la competizione.

4.14 Frequenze

Tutti i partecipanti devono avere la possibilità di cambiare tra almeno due frequenze. Quando si presenta una incompatibilità di frequenze nella finale, il partecipante col punteggio totale più basso dovrà cambiare frequenza. Questo cambio deve essere effettuato fuori tempo gara, affinché la preparazione della finale non inizi prima che il cambio sia stato effettuato. E' responsabilità del partecipante evitare interferenze e cambiamenti della frequenza assegnata.

4.15 Reclami

Se le condizioni meteo, o altro, peggiorano nel corso della gara o appena un pilota partecipante si lamenta verso il gruppo organizzatore, il gruppo dovrà passare al voto dei piloti per decidere se la gara deve essere posticipata o annullata, e come devono essere valutati i risultati della gara.

4.16 Ricorsi

Ogni concorrente può fare ricorso contro le decisioni del giudice. I ricorsi dovranno essere sempre decisi tramite messa ai voti dei piloti. Questo dovrà essere fatto il più presto possibile. I ricorsi dovranno essere discussi congiuntamente da tutti i piloti e tutti i giudici.

5 Giudici

5.1 Direttore di gara (Main Judge)

Il direttore di gara è responsabile della coordinazione generale dell'evento. E' inoltre responsabile della sicurezza durante i combattimenti, e di mantenere i partecipanti dietro la linea di sicurezza quando i modelli sono in volo.

5.2 Giudice sicurezza (Safety Judge)

Il giudice della sicurezza è responsabile per la sicurezza complessiva dell'evento. Ha autorità più alta del direttore di gara, quando è in gioco la sicurezza. Deve ammonire tutti i comportamenti a rischio per la sicurezza. Deve posizionarsi in modo tale da poter distinguere chiaramente gli attraversamenti della linea di sicurezza. E' inoltre responsabile che non ci siano persone sprovviste di casco al di fuori delle zone di sicurezza o entro i 30 m dalla linea di sicurezza.

5.3 Giudice del pilota (Pilot Judge)

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, le infrazioni di "non-combattimento". Deve infine controllare la striscia del suo pilota prima e dopo il combattimento.

6 Punteggi

6.1 Punti di penalizzazione/bonus

Viene applicato il seguente sistema di punteggio:

Attraversamento della linea di sicurezza -200
(vale per tutta la giornata)

Non combattimento -50

Conservazione della propria striscia intatta +50
per tutta la durata del combattimento
(il bonus non viene assegnato se si lancia il
modello con la striscia aggrovigliata, parziale
o mancante)

Taglio della striscia di un avversario +100

Tempo di volo, per ogni 3 secondi +1