



liberi di volare!

LIBERI DI VOLARE

Formula Riproduzioni

INDICE

1. DEFINIZIONE.....	
2. CONCORRENTI	
3. MODELLI AMMESSI	
4. CAMPO DI GARA	
5. PERSONALE	
6. SVOLGIMENTO GARA	
6.1.1 Valutazione statica.....	
6.1.2 Valutazione dinamica.....	
7. SICUREZZA	
8. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO	

1. DEFINIZIONE

Gara di abilità e regolarità consistente nella realizzazione di aeromodelli riproducenti velivoli realmente esistenti/esistiti, e relativa esibizione in volo.

La formula prevede una unica categoria.

L'allegato tecnico di tale regolamento, conterrà le indicazioni di valutazione per i giudici e i partecipanti, su cui si baserà la valutazione statica e dinamica del modello.

2. CONCORRENTI

Possono partecipare alla competizione tutti i piloti muniti di assicurazione RC e documenti di abilitazione al pilotaggio di aeromodelli riconosciuti dalle normative in vigore. Ogni pilota in gara deve essere affiancato dalla figura dell'helper. Il compito dell'helper è di comunicare ai giudici, durante il volo di gara, ogni singola figura acrobatica che il pilota eseguirà compreso decollo e atterraggio. Inoltre egli sarà una figura di sostegno, per quanto possibile, al pilota in caso di necessità durante il volo e dovrà interfacciarsi con il direttore di gara per eventuali informazioni o chiarimenti.

3. MODELLI AMMESSI

Il modello e il pilota dovranno attenersi e rispettare tutte le caratteristiche previste dal regolamento Enac 945/947 e successivi.

Aeromodelli realizzati da kit o da progetto, con aggiunta di modifiche atte a migliorarne il realismo, sono ammessi motori a scoppio o elettrici, purché la propulsione avvenga tramite elica (non metallica), sono ammessi modelli con propulsione a turbina o elettrica (EDF).

L'aeromodello dovrà essere realizzato/modificato dal partecipante eventualmente assistito da un aiutante.

Le tipologie di aerei ammessi sono:

- Aerei antichi (prima della II guerra mondiale)
- Aerei da caccia, da ricognizione e da bombardamento
- Aerei da turismo.
- Aerei per trasporto passeggeri o merci.
- Aerei acrobatici

4. CAMPO DI GARA

Il campo di gara è composto da una pista per il decollo e l'atterraggio di almeno 80 metri in erba o terra battuta o asfalto con almeno altri 20 metri oltre ogni testata.

Assistenti, meccanici, pubblico, segnalato, possibilmente con transenne o rete di protezione.

A circa metà della lunghezza della pista, vengono dislocati i giudici per la valutazione in volo degli aeromodelli.

5. PERSONALE

Per il corretto svolgimento della competizione sono necessarie le seguenti unità:

A - Direttore di gara responsabile del corretto svolgimento della gara, al quale possono essere sottoposte eventuali contestazioni.

B - Cronometrista, cronometra il tempo operativo di ogni volo (10 min.) e il tempo effettivo della messa in moto (3 min.), durante questa fase se il motore non si avvia, oppure sorgono problemi che impediscono al momento il lancio, il partecipante può passare in coda.

C - n°3 giudici per la valutazione statica e dinamica, posizionati a metà pista a 5 m dal bordo.

6. SVOLGIMENTO GARA

6.1.1 Valutazione statica

La valutazione statica in effetti è molto semplificata, i giudici visioneranno i modelli esposti nel parcheggio e/o durante il montaggio,

Il punteggio verrà assegnato sulla base di:

delle modifiche apportate al modello per raggiungere un maggior grado di realismo
10 Punti.

I partecipanti che forniranno almeno una foto o una stampa dell'aereo vero che il modello riproduce avranno un bonus di **5 Punti.**

I partecipanti che forniranno una foto o una stampa della **stessa livrea** e degli stessi colori dell'aereo che il modello riproduce avranno un bonus di **15 Punti.**

6.1.2 Valutazione dinamica

Generalità

Il modello e il pilota dovranno attenersi e rispettare tutte le caratteristiche previste dal regolamento Enac 945/947 e successivi.

Rumore

il modello dovrà essere equipaggiato con un adeguato silenziatore come previsto dal costruttore del motore.

Qualora un modello risultasse rumoroso in volo, i Giudici, il Direttore di Pista potranno chiedere al pilota concorrente di atterrare in questo caso il volo sarà considerato nullo.

Voli

- Ogni concorrente dovrà compiere 3 voli, ed ognuno di essi dovrà essere eseguito entro il limite di tempo prefissato, per beneficiare dei punti attribuiti a quel volo.
- Se, a giudizio del Direttore di pista, un concorrente non è in grado di iniziare o completare un volo per cause indipendenti dal concorrente stesso, lo stesso potrà a sua discrezione decidere quando far ripetere il volo.
- Un volo ufficiale ha inizio subito dopo che:
 - Il concorrente segnala al cronometrista che sta per avviare il motore.
 - Un volo ufficiale si considera terminato quando il modello atterra e si ferma.
 - Ogni volo prevede l'esecuzione di 5 manovre, di cui 4 obbligatorie (decollo, atterraggio, passaggio lento con flaps e carrelli estesi (dove previsti), passaggio veloce,

la manovra facoltativa verrà scelta dal concorrente, si tratta di un Display atto a dimostrare le caratteristiche dell'aeroplano, e di conseguenza del modello in gara. La manovra Display verrà comunicata dal concorrente al momento dell'iscrizione spiegando la sequenza o figure all'interno del Display stesso.

Durata del volo

- Il concorrente verrà avvisato che dovrà iniziare il suo volo almeno cinque minuti prima di ricevere l'autorizzazione ad avviare il o i motori.
 - Il concorrente verrà quindi invitato ad iniziare il suo volo.
 - La misura del tempo di volo inizia con l'inizio del volo ufficiale.
 - Il concorrente avrà a disposizione 13 minuti per completare il suo volo.
 - Nel caso di un modello con più di un motore, il tempo di cui sopra verrà aumentato di un minuto per ogni motore in più.
 - Nessun punto verrà assegnato per le figure non terminate entro il tempo prestabilito.
- Tempo di partenza
- Se il modello non è in volo entro 3 minuti, più un minuto per ogni motore supplementare, dall'inizio del volo ufficiale e dal cronometrando, il volo ufficiale verrà dichiarato nullo e nessun punteggio sarà assegnato a quel volo.
 - Se il motore o i motori si arrestano dopo che il decollo è iniziato, ma prima che il modello sia in volo, il motore o i motori possono essere riavviati. E' permesso un solo tentativo per ripetere l'intera procedura. Se anche in questo caso si ha un arresto del o dei motori, non saranno possibili ulteriori tentativi ed il volo sarà nullo.

7. SICUREZZA

- Ogni figura dovrà essere eseguita parallelamente alla linea dei Giudici, anche se solo una parte della manovra, fosse effettuata dietro alla linea dei Giudici, sarà valutata zero punti.
- Fanno eccezione a questa regola le manovre Decollo, Atterraggio. Queste manovre hanno il diritto di essere eseguite nel vento, a meno che non sorvolino determinate zone dietro la linea dei Giudici delimitate per la protezione degli spettatori, personale ufficiale dell'organizzazione o altri concorrenti ed helpers.
- Se i Giudici, il Direttore di Gara o di Pista ritenessero che un modello sia insicuro o venga pilotato in modo insicuro, possono invitare il pilota all'atterraggio.

8. ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO

CLASSIFICA: La direzione gara sarà responsabile di stilare la classifica finale una volta ricevute tutte le schede da parte della giuria giudicante. Saranno premiati i primi 3 classificati. Nel caso ci siano dei reclami, questi saranno presentati formalmente al direttore di gara che si confronterà con la giuria per poi dare una risposta nei tempi e nei modi ritenuti più opportuni.