

F3C/3D
ARTISTICA

Regolamento

--Possono partecipare tutte le persone di maggiore età per i minorenni è necessaria l'autorizzazione del genitore a da chi ne esercita la patria potestà ed in possesso di adeguata assicurazione RC.

--E' facoltà della direzione di gara organizzare 3 lanci in totale o, uno o due lanci eliminatori per arrivare ad un congruo numero di concorrenti per una Finale a punti. Nel caso di tre lanci sarà applicato il punteggio come le altre categorie di F3C; uno scartato i rimanenti con la somma dei millesimi.(vedi regolamento F3C) Per arrivare alla classifica finale.

--Nel caso di eliminatorie il punteggio del lancio di qualificazione si aggiungerà al punteggio del Lancio Finale. Classifica sempre in millesimi.(vedi regolamento F3C)

--Possono partecipare alla gara concorrenti stranieri. In questo caso si avrà una classifica generale per la singola Gara ed classifiche dei concorrenti Nazionali con attribuzione dei punteggi per i campionato Nazionale di categoria.

-- I concorrenti al momento dell'iscrizione alla Gara dichiareranno se Categoria “Master” o “Sport”

I concorrenti Master possono scegliere liberamente le 5 Figure obbligatorie dal successivo elenco qualunque sia il coefficiente di difficoltà.

I concorrenti Sport potranno scegliere solo le figure con coefficiente tra 1 e 1,5.

La Classifica finale sarà divisa secondo la categoria di appartenenza

--I concorrenti hanno un tempo massimo di 2 minuti per la messa in moto e raggiungere la zona di volo.

-- Il tempo massimo per il Lancio, compresi i 2 minuti per la preparazione e di 10 minuti. (è a discrezione della direzione di gara modificare il tempo massimo per il Lancio)

E' possibile organizzare i lanci di gara in 2 modi:

1) Esecuzione delle 5 figure e senza pause passare al volo Freestyle (2 o 3 minuti) per tutti i partecipanti

2) Esecuzione delle 5 figure e successivo lancio per il volo Freestyle (2 o 3 minuti) per tutti i partecipanti

Il Direttore di gara ha facoltà di decidere quale è il modo più consono per dare a tutti i piloti una adeguata distribuzione dei voli dopo un incontro con i Piloti stessi .

Il punteggio massimo per ogni figura è 10 il minimo 0 moltiplicato il coefficiente di difficoltà

Per il volo Freestyle si assegna un punteggio totale di 30 punti così suddivisi:

0-10 Continuità ed armonia del volo

0-10 Padronanza e sicurezza del volo

0-10 Contenuto tecnico

Il successivo elenco di figure obbligatorie è modificabile solo con cadenza annuale previa richiesta agli organi competenti.

Norme per l'esecuzione delle figure:

--All'interno della finestra di volo (vedi ultima pagina)

--Il modello non deve mai Volare dietro al concorrente che deve dare le spalle ai Giudici. In tal caso il lancio è nullo.

--E' dovere della giuria o del Direttore di Gara interrompere in qualsiasi momento il Lancio di un concorrente qualora non siano rispettate le norme di sicurezza per i presenti o il pilota non sia ritenuto idoneo alla gara stessa.

--I concorrenti devono essere accompagnati da un Aiutante che annuncia la figura per descrizione o numero, ne da l'inizio e la fine.

ELENCO DELLE FIGURE

- Fig 1 K=1 **8 Orizzontale in Retromarcia**
Il modello partendo dal volo in retromarcia o da hovering descrive un 8 orizzontale in retromarcia
- Fig 2 K=1 **Passaggio in Volo Rovescio**
Il modello esegue un passaggio in volo rovescio avanti lungo l'asse di volo mantenendo quota e velocità scelte il più costanti possibili
- Fig 3 K=1 **2 Piroette in Volo Rovescio**
Il modello partendo da hovering rovescio esegue 2 piroette complete consecutive nella stessa direzione mantenendo quota e velocità di rotazione il più costanti possibili
- Fig 4 K=1 **2 Rovesciamenti in Stazionario**
Il modello in hovering laterale esegue 2 rovesciamenti in avanti o indietro cercando di spostarsi il meno possibile dal punto iniziale
- Fig 5 K=1,5 **Looping in Volo Rovescio**
Il looping viene eseguito partendo dal volo rettilineo in rovescio avanti e mantenendo la figura centrata rispetto ai giudici
- Fig 6 K=1,5 **Looping in Retromarcia**
Il modello vola rettilineo in retromarcia ed esegue un looping

- Fig 7 K=1,5** **2 Tonneaux Consecutivi in Retromarcia**
Il modello vola rettilineo in retromarcia ed esegue 2 Tonneaux consecutivi
- Fig 8 K=2** **Looping in Piroette**
Il modello vola rettilineo e descrive un cerchio verticale (looping) mentre esegue una serie continua di piroette attorno l'asse principale
- Fig 9 K=2** **Cerchio di Tonneaux in Retromarcia**
Il Modello vola in retromarcia e descrive un cerchio orizzontale eseguendo una serie continua di Tonneaux
- Fig 10 K=2** **Chaos**
Il modello in volo esegue una serie di ribaltamenti dritto/rovescio destra/sinistra per un minimo di 10 a un massimo di 30 secondi cercando di discostarsi il meno possibile dal punto di inizio mentre esegue una serie continua di piroette attorno l'asse principale
- Fig 11 K=2** **Spirale della Morte**
Il modello in volo inizia una discesa verticale a coltello ed esegue sempre in discesa verticale, delle rotazioni con ciclico a cabrare o a picchiare. La figura termina alla quota più bassa possibile in hovering rovescio
- Fig 12 K=2** **Circuito a Cadute**
Il modello esegue un cerchio orizzontale in avanti o indietro eseguendo delle salite e ricadute verticali.
- Fig 13 K=2,5** **8 Orizzontale di Tonneaux in Retromarcia**
Il modello descrive un 8 orizzontale facendo avanzare il modello in retromarcia ed eseguendo una serie continua di Tonneaux per tutta la durata della figura.
- Fig 14 K=2,,5** **8 Verticale in Piroette**
Il Modello descrivere un 8 verticale formato da 2 looping in piroette uno eseguito in positivo e uno inverso eseguito in negativo
- Fig 15 K=2,,5** **8 Orizzontale Metronomo Laterale in Retromarcia**
Il modello descrive un 8 orizzontale in retromarcia eseguendo per tutta la figura una serie di metronomi laterali alettoni/passato

Contest area layout

