

REGULAMIN AIRCOMBAT RC I WOJNA ŚWIATOWA NA ROK 2009

1.1. Cel zawodów

Celem tej kategorii jest przypomnienie walk powietrznych toczonych podczas I wojny światowej, w interesującej dla widzów i emocjonującej dla uczestników zawodów formie rywalizacji sportowej, oraz koleżeńskie spotkania pilotów modeli historycznych samolotów. Konkurencja Aircombat I wojna światowa, nakierowana jest przede wszystkim na odtworzenie walk samolotów z I wś.

1.2. Obowiązujące przepisy ogólne

Wszystkie przepisy FAI obowiązujące uczestników zawodów, dotyczące modeli oraz wyposażenia mają zastosowanie w tej kategorii. Organizator turnieju wraz z głównym sędzią zobowiązani są do takiego ułożenia list startowych, aby nie było kolizji częstotliwości przez cały czas trwania zawodów.

1.3. Bezpieczeństwo

Bezpieczeństwo wszystkich uczestników i widzów ma zawsze najwyższy priorytet. Jakikolwiek zachowanie, które zdaniem głównego sędziego lub organizatora zawodów będzie uznane za niebezpieczne, prowadzi do natychmiastowej dyskwalifikacji zawodnika z dalszej części turnieju. **W przypadku wątpliwości, co do umiejętności pilotażowych zawodnika, nieznanego organizatorowi, bądź innym uczestnikom, lub wątpliwości dotyczących jego sprzętu – może on być poproszony przez organizatora o kontrolny lot, aby udowodnił, że w pełni panuje nad modelem w powietrzu.**

2. MIEJSCE ZAWODÓW

2.1. Strefa lotów

Strefa lotów znajduje się zawsze przed linią bezpieczeństwa. Żaden lecący model, bez znaczenia czy jest to lot konkursowy czy treningowy, nie może jej przekroczyć od momentu wytyczenia linii aż do zakończenia całego turnieju. Jeżeli zdarzy się, że model przekroczy tę linię, to jego pilot otrzyma karę - minus 200pkt

S t r e f a l o t ó w Linia bezpieczeństwa -----
0m.

Boxy startowe () () () ()
5 m.

Linia gotowości -----
min. 10 m.

Sektor dla widzów min. 40 m

2.2. Boksy startowe i linia gotowości

Boksy są rozmieszczone w odstępach trzymetrowych w odległości 5m. od linii bezpieczeństwa. Podczas lotów konkursowych piloci i pomocnicy przebywają w swoich boksach. **Linia gotowości – jest oddalona około 10m.** od linii bezpieczeństwa. Podczas fazy gotowości (patrz dalej) piloci i mechanicy muszą znajdować się za tą linią.

2.3. Strefa dla widzów

Strefa ta musi być wyznaczona linią oddaloną co najmniej o 40m od linii bezpieczeństwa. Może być wyznaczona taśmą bądź barierkami i być wyraźnie widoczna. Widzowie mogą przebywać tylko poza tą linią. Wszystkie osoby znajdujące się przed linią widzów powinny mieć założone

kaski ochronne.

3. WYPOSAŻENIE

3.1. Model

Model musi być półmakieta rzeczywistego samolotu **wojskowego**, wyprodukowanego **do roku 1918** w podziale 1:8. Rozpiętość skrzydeł i długość kadłuba + _ 5% a pozostałe wymiary nie mogą się różnić więcej niż o 2cm Grubość profilu min. 10%. Profile tylko wklęsło-wypukłe ewentualnie płasko-wypukłe. **Na skrzydłach musi być widoczny zarys żeber (jeżeli był widoczny w oryginale).** Na krawędzi natarcia skrzydła mogą być przyklejone elementy wykonane z papieru ściernego tzw. chwytaki taśmy przeciwnika. Model kształtem, malowaniem, rozmieszczeniem znaków rozpoznawczych, musi przypominać pierwowzór. Zawodnik, w przypadku mało znanego samolotu lub malowania, powinien być przygotowany do udokumentowania wyglądu i rozmiarów swojego modelu, rysunkiem w trzech rzutach w podziale co najmniej 1:72. Pilot nie musi być wykonawcą modelu. W kabinie wskazana jest figurka pilota (nie ma wpływu na ilość punktów).

3.2. Silniki

Obowiązkowo z tłumikiem. Pilot musi mieć możliwość wyłączenia silnika w powietrzu niezależnie od położenia modelu. **Silniki elektryczne i dwusuwowe nie mają zastosowania w tej klasie.**

3.3. Pojemność silnika

- czterosuwowy maks. **0.30** Jeżeli model samolotu jest jednopłatem, a jego rozpiętość wynikająca z czystej skali 1:8 jest **mniej niż 1.4m**, to taki model musi być wyposażony w silnik czterosuwowy maks. **0.26**. **W innym przypadku można zastosować silnik czterosuwowy 0,30.**

3.4. Osiągi silników

max. obroty – 13 000 na min.

3.5 Śmigła

Suma skoku i średnicy maks. 15 cali.

3. 6. Pomiar obrotów silnika

Pomiaru obrotów dokonuje sędzia (komisarz) bezpieczeństwa w czasie przygotowawczym do lotu u wszystkich pilotów. Pomiar wykonywany jest przy całkowicie otwartej przepustnicy obrotów i nastawieniu iglicy gaźnika w takim samym położeniu jak w locie. Sędzia wykonujący pomiar musi mieć **niczym nie skrępowany dostęp do modelu, silnika i nadajnika**. Każdy z zawodników jest odpowiedzialny za ustawienie swojego silnika w taki sposób, aby spełniał wymogi powyższych limitów. Jeżeli silnik przekracza dopuszczalne obroty to anuluje się punktowy zysk zawodnika z danego lotu (lotu poprzedzającego pomiar). W przypadku wymiany śmigła czy też całego silnika lub jego części, pomiaru dokonuje się ponownie w czasie przygotowawczym do następnego lotu. Jeżeli do zmiany śmigła bądź części silnika doszło podczas walki, pomiar obrotów wykonywany jest natychmiast po wylądowaniu. **UWAGA! Sędzia bezpieczeństwa ma prawo zmierzyć obroty w którymkolwiek z modeli w czasie przygotowawczym lub bezpośrednio po lądowaniu.**

3. 7. Ciężar modelu

Minimalny – obojętny Maksymalny - 1900 gram

3. 8. Taśma

17 metrów +_ 0.5m. długości oraz szerokość 10 mm. Taśma musi być oznaczona na końcu czarnym flamastrem na odcinku 0,5m.

3. 9. Kask

4. TURNIEJ

Każda osoba znajdująca się w sektorze przed linią widzów musi mieć założony kask, który chroni górną część głowy przed przypadkowym uderzeniem przez model. Zasada ta obowiązuje zarówno zawodników jak i mechaników oraz sędziów i organizatorów.

4.1. Struktura zawodów

Walka odbywa się maksymalnie przez **6** pilotów. Minimum dwie rundy plus finał. Jedna najslabsza runda każdego pilota nie będzie brana do punktacji ogólnej. Do finału wchodzi **sześciu** pilotów. **Dopuszcza się w trakcie zawodów (jest to w gestii organizatora) loty na baloniki wypełnione gazem balonowym. Baloniki mają być zamocowane 10 m przed linią bezpieczeństwa i umocowane do ziemi linką (nitką) łatwo zrywalną na wysokości 1 m licząc od górnej powierzchni balonu. Ilość balonów dowolna. Za każde przebicie balonu którejkolwiek częścią modelu przyznaje się 50 pkt. W przypadku zerwania linki i uwolnienia balonu (lot swobodny), można go przebić w strefie lotów. Za przebicie**

balonu w locie swobodnym pilot otrzymuje 100 pkt.

4.2. Walka

– składa się z trzech części: fazy przygotowania, czasu startowego i lotu

4.2.1. Faza przygotowania do lotu

– Czas trwania fazy przygotowania jest ustalany przez głównego sędziego lub organizatora. **Zalecany czas to 7 minut.** Faza przygotowania oznajmiana jest przez głównego sędziego trzykrotnie krótkim gwizdkiem oraz komendą „siedem minut do startu”. W czasie przygotowawczym mogą być wykonywane loty próbne. 30 sekund przed końcem fazy przygotowania sędzia główny sygnalizuje dwukrotnym gwizdkiem oraz głosem – **30 sekund do startu.**

4.2.2. Czas startowy

2 minuty w tym czasie zawodnicy dobiegają do modeli, uruchamiają silniki i startują z ziemi na podwoziu lub z ręki

4.2.3. Faza lotu

- po upływie powyższych dwóch minut zaczyna się lot-walka trwająca 7 minut. Modele będące w powietrzu przed upływem 2 min czasu startowego nie prowadzą walki, lecz czekają na sygnał do niej. Modele, które nie wystartowały przed upływem 2 min. czasu startowego będą miały odpowiednio mniejszą ilość punktów za czas lotu (3 sek. lotu + 1 pkt) Ogłoszenie fazy lotu – przez głównego sędziego syreną lub innym odpowiednio głośniejszym sygnałem ustalonym przed lotem. Przypadkowe obcięcie taśmy przeciwnika przed sygnałem „walka” będzie karane – 50 pkt, a pilot, któremu obcięto taśmę otrzyma + 50 pkt. premii tak jakby ją zachował w całości.

4.3. Pomocnicy

Każdy pilot może mieć jednego pomocnika

4.4. Start modelu

Model może wystartować tylko przed linią bezpieczeństwa w kierunku do strefy lotów. **Za start z ziemi pilot otrzymuje premię + 50 pkt.**

4.5. Punkty za czas lotu

Za każde 3 sekundy lotu zawodnik dostanie 1 pkt. Maksymalnie za 7 minut lotu - 140 pkt.

4.6. Zmiana modelu

Do zawodów każdy pilot może wystawić tylko dwa modele. Na jedną walkę pilot może wystawić **jeden model.**

4.7. Koliduje

Bez punktów za koliduje.

4.8. Przekroczenie linii bezpieczeństwa

Przekroczyć linię bezpieczeństwa model może będąc w powietrzu lub na ziemi. Za przekroczenie w powietrzu uważane jest, gdy nastąpi przez cały model, zaś na ziemi, brany jest pod uwagę silnik modelu. W modelach wielosilnikowych decyduje ten silnik, którym doszło do przekroczenia linii. **Za naruszenie linii bezpieczeństwa zawodnik otrzymuje karę – 200 pkt. Powyższa zasada obowiązuje od momentu wyznaczenia linii bezpieczeństwa do czasu jej usunięcia – przez cały dzień zawodów! Niezależnie czy jest to lot próbny, treningowy czy do punktacji.**

4.9. Utrata taśmy

Zawodnik jest odpowiedzialny za start swojego modelu z taśmą doczepioną i w pełnej długości. Taśma stracona w locie lub zaplątana liczy się jako odcięta za wyjątkiem utraty taśmy podczas manewru lądowania (np. urwana o wystającą kępę trawy lub krzak). W tym przypadku należy przedstawić sędziemu brakujący kawałek taśmy.

4.10. Cięcie taśmy

Pilot, który obetnie taśmę innemu zawodnikowi w powietrzu otrzyma za to **100 pkt.** Jeżeli dojdzie do cięcia taśmy na modelu przeciwnika, którą on wcześniej ściał innemu zawodnikowi, a teraz ma ją zahaczoną np. na skrzydle, to za takie cięcie otrzymuje się także **100pkt.** **Taśma chwycona nie jest traktowana jako własna i nie przysługują punkty za jej ochronę.** W przypadku odcięcia w jednej chwili więcej taśm, pilot **otrzymuje punkty jak za jedno cięcie.** Analogicznie w przypadku ataku na model ciągnący dwie lub więcej taśm i cięcia ich w jednej chwili –otrzyma punkty za jedno cięcie.

4.11. Ochrona taśmy własnej

Pilot otrzymuje premię w postaci + 50 pkt za nienaruszoną taśmę własną o ile jego model przebywał w powietrzu z tą taśmą minimum 10 sekund. W przypadku, gdy taśma po lądowaniu

okaże się naruszona (nie widać na niej oznaczenia czarnym flamastrem), zawodnik nie otrzyma 50pkt. Wyjątkiem jest, jeśli taśma zostanie urwana podczas lądowania a pilot dołoży brakujący kawałek.

4.12. Unikanie walki

Pilot, który ewidentnie nie uczestniczy w walce dłużej niż 30 sekund – dostanie upomnienie od sędziego. Jeżeli pomimo upomnienia nie włącza się do walki w przeciągu następnych 30 sek.

otrzymuje karę w postaci minus 50pkt.

4.13. Remisy

W przypadku, gdy ilość punktów dwóch zawodników jest jednakowa, o zajętej lokacie decyduje wyższa ilość punktów zdobyta w finale. Jeżeli w dalszym ciągu jest remis, decyduje największa ilość punktów zdobytych w jednej z rund przed finałem.

4.14. Zmiana częstotliwości nadajnika

Zawodnik musi być przygotowany do zmiany częstotliwości nadajnika (drugi komplet kwarców jest konieczny). W wypadku kolizji częstotliwości w finale, kwarce ma obowiązek zmienić zawodnik z niższym zyskiem punktowym po wszystkich rundach wstępnych. Na zmianę częstotliwości zostanie udzielony dodatkowy czas. Zawodnik ma obowiązek sprawdzenia na listach startowych czy jego kanał nie koliduje z innymi.

5.SĘDZIOWIE

Główny sędzia jest odpowiedzialny za czas trwania wszystkich faz zawodów. Jest także zobowiązany do prowadzenia zawodów w myśl przepisów dotyczących bezpieczeństwa a także do obserwacji latających modeli i wychwytywaniu naruszania przez zawodników strefy bezpieczeństwa.

5.2. Sędzia- Komisarz bezpieczeństwa

Jest odpowiedzialny za bezpieczne rozgrywanie zawodów. W punktach dotyczących bezpieczeństwa, jego głos ma większe znaczenie niż sędziego głównego. Jest odpowiedzialny za kontrolę modeli, używanie kasków ochronnych. Sprawdza odległość dzielącą widzów od linii bezpieczeństwa. Jeżeli komisarz bezpieczeństwa uzna zachowanie startującego za niebezpieczne, ma prawo wykluczyć go z zawodów.

5.3. Sędzia pilota

Odnotowuje punkty do karty startowej, mierzy czas swojemu zawodnikowi i kontroluje taśmę po wylądowaniu.

6. PUNKTOWANIE

1.Punkt za czas lotu za 3 sekundy lotu + 1pkt.

2.Za start z ziemi na podwoziu + 50pkt.

3.Ochrona taśmy własnej + 50pkt.

4.Odcięcie taśmy przeciwnika + 100pkt.

5.Stójki skrzydeł lub zastrzały wraz z olinowaniem +25pkt (liczone do każdej walki)

6.Dla jednoplata „piramidy” wraz z olinowaniem +25pkt (liczone do każdej walki)

7.Przebiecie balonu + 50pkt.

8.Przebiecie balonu w locie swobodnym +100pkt.

9.Przekroczenie linii bezpieczeństwa - 200pkt.

10.Unikanie walki - 50pkt.

11.Odcięcie taśmy przeciwnika przed sygnałem „ walka” - 50pkt.

Jako linkę przyjmuje się wykrzyżowanie płata lub podwozia modelu

UWAGA! Brak jakiegokolwiek elementu w punkcie 5 i 6 z listy PUNKTOWANIA powoduje nie przyznanie dodatkowych 25 punktów.