



REGULAMIN zawodów w konkurencji narodowej P-30 dla Młodzików i Juniorów Młodszych (MODELE SWOBODNIE LATAJĄCE Z NAPĘDEM GUMOWYM)

1. Definicja

Model z napędem gumowym jest to model latający, w którym do napędu służy energia nagromadzona w skręconych lub rozciągniętych splotach z materiału sprężystego, a siła nośna jest wytwarzana przez siły aerodynamiczne działające na płaty nośne nieruchome względem modelu w locie (tzn. powierzchnie, które nie wykonują ruchu obrotowego ani ruchu wahadłowego).

2. Charakterystyka modelu P-30

- a) Maksymalna rozpiętość skrzydeł: 762 mm (30 cali).
- b) Całkowita długość ze śmigłem: 762 mm (30 cali).
- c) Dozwolone jest plastikowe śmigło dostępne w sprzedaży o średnicy 241 mm (9,5 cala) z tolerancją + - 2mm.
- d) Dopuszcza się zastosowanie śmigła o większej średnicy, zmodyfikowanego poprzez przycięcie końcówek łopat do wymaganej regulaminem średnicy.
- e) Dozwolone jest stosowanie śmigła wydrukowanego na drukarce 3D w technologii FDM / FFF, pod warunkiem skorzystania z nieodpłatnego projektu w postaci pliku .STL lub .OBJ zamieszczonego w Internecie (zawodnik musi wskazać stronę www, na której jest udostępniony projekt).
- f) Zabrania się stosowania składanego śmigła oraz stosowania przekładni, guma musi bezpośrednio napędzać śmigło.
- g) Zabronione jest stosowanie mechanizacji obsady (zmiana skoku śmigła, blokady łopat lub opóźnienia podczas startu), skrzydeł i statecznika pionowego. Podczas lotu można tylko raz zmienić położenie statecznika poziomego (determalizator). Zezwala się na stosowanie mechanizmu umożliwiającego wolny bieg śmigła po wykręceniu się gumy napędowej.
- h) Waga nasmarowanej gumy nie przekracza 10 gramów (5 gramów w lotach dogrywkowych).
- i) Minimalna masa modelu bez gumy 50 gramów.
- j) Model musi być wyraźnie oznaczony numerem licencji sportowej FAI, lub w przypadku zawodów rangi Mistrzostw Klubu Sportowego, jeśli zawodnik nie posiada licencji, model musi być oznaczony inicjałami zawodnika.

3. Liczba lotów

Każdy zawodnik uprawniony jest do wykonania jednego lotu oficjalnego w każdej kolejce. Czas kolejek musi być ogłoszony wcześniej i nie może być krótszy niż 30 minut i dłuższy niż 90 minut, podczas zawodów muszą być rozegrane minimum 3 kolejki lotów.

4. Definicja lotu oficjalnego

- a) Czas uzyskany w pierwszej próbie, chyba że próba ta jest nieudana zgodnie z pkt. 5a (jeżeli próba jest nieudana zgodnie z pkt. 5a i zawodnik nie wykona drugiej próby, wówczas czas uzyskany w pierwszej próbie rejestrowany jest jako oficjalny).
- b) Czas uzyskany w drugiej próbie. Jeżeli druga próba jest nieudana zgodnie z pkt. 5b wówczas zawodnik otrzymuje zero punktów za lot.

5. Definicja nieudanej próby

Próba uznana jest za nieudaną, jeśli model wystartuje i zdarzy się jeden z podanych niżej przypadków. Jeśli nastąpi to podczas pierwszej próby, zawodnik ma prawo do wykonania drugiej próby.

- a) Czas lotu był krótszy niż 20 sekund.
- b) Podczas startu lub w czasie lotu od modelu oddzieli się jakakolwiek część.

6. Powtórzenie próby

Próba może być powtórzona, jeżeli model zderzy się z innym modelem w locie lub jeżeli w czasie startu model zderzy się z osobą (inną niż sam zawodnik). Jeśli model kontynuuje lot w sposób normalny, zawodnik może zażądać uznania lotu za oficjalny, nawet gdy żądanie to jest zgłoszone po zakończeniu próby.

7. Czas trwania lotów

Maksymalny czas trwania każdego lotu oficjalnego wynosi 90 sekund. W przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych lub problemów z odzyskiwaniem modeli, Sędzia Główny może zezwolić na skrócenie maksymalnego czasu lotu w danej kolejce. Zmiana ta musi być podana przed rozpoczęciem kolejki.

8. Klasyfikacja

- a) Do końcowej klasyfikacji przyjmuje się całkowity czas uzyskany przez zawodnika w kolejkach lotów.
- b) W przypadku remisu, w celu ustalenia lokat indywidualnych, należy wykonać loty dogrywkowe natychmiast po zakończeniu ostatniej kolejki lotów. Loty dogrywkowe zawodnicy wykonują stosując 5-gramowy napęd gumowy. Czas trwania kolejki dogrywkowej wynosi 10 min. Definicja lotu oficjalnego i nieudanej próby jest taka sama jak w poprzednich lotach konkursowych.

9. Chronometraż

Całkowity czas lotu mierzony jest od momentu startu modelu do zakończenia lotu, lub zniknięcia modelu z pola widzenia.

10. Liczba pomocników

Każdy zawodnik może posiadać jednego pomocnika na linii startu (którym powinien być jego instruktor lub opiekun).

11. Start modelu

- a) Starty odbywają się z ręki, zawodnik musi pozostawać na ziemi (skok jest dozwolony).
- b) Każdy zawodnik musi osobiście nakręcić gumę i wypuścić model.
- c) Model musi być wypuszczony w odległości nie większej niż 5 metrów od słupka wyznaczającego pozycję startową.