



Club  
Aeromodelismo  
EL MURO

AEROMODELISMO

# FUN FLY-2.002

ORGANIZA:

CLUB AEROMODELISMO  
"EL MURO"

Teléfonos información:

José Luis ..... 666-419317 (Móvil)

Manuel Trejo.... 619-077897 (Móvil)

DOMINGO: 5 de MAYO de 2.002

10 DE LA MAÑANA

LUGAR: CAMPO DE VUELO POBLADO DE DÑA.  
BLANCA

COLABORA:

**HOBBY MACIAS**

Carretera Medina, 40

Telef. 956- 401518

\* RADIO CONTROL \* MAQUETAS \*

REPUESTOS \* JUGUETERIA



Club  
Aeromodelismo  
EL MURO

## **PRUEBAS CONCURSO FUN-FLY** **5 de MAYO 2002**

### **1ª PRUEBA. SALIDA TIPO LEMANS, 10 LOOPING (RIZOS) Y ATERRIZAJE.**

**PUNTUACIÓN: 200 PUNTOS AL MEJOR CRONO, 20 PUNTOS MENOS AL SIGUIENTE Y ASI SUCESIVAMENTE.**

**BASES Y PENALIZACIONES:** Al aviso del cronometrador, el piloto saldrá desde un sitio determinado, llegará hasta el avión, pondrá él mismo el chispómetro y el motor en marcha, despegará o le lanzarán el avión a mano, tendrá que hacer 10 looping (rizos) y aterrizará.

La puesta en marcha del motor y la colocación del chispómetro la hará el propio piloto, solo se permite un copiloto para que sujete al avión y lo lleve a pista o lo lance a mano.

Se permite tirar el avión a mano para ganar tiempo y el aterrizaje no es imprescindible que aterrice en un sitio determinado, lo puede hacer donde quiera sin poner en peligro al público.

Si el motor no se pusiera en marcha en un minuto, la prueba puntuará cero.

### **2ª PRUEBA. ATERRIZAJE DE PRECISIÓN A MOTOR PARADO.**

**PUNTUACIÓN: 100 PUNTOS PISTA PEQUEÑA, 50 PUNTOS PISTA GRANDE.**

**BASES Y PENALIZACIONES:** El avión despegue de pista, el cronometrador dará aviso al piloto a los 25 segundos para que pare el motor del avión, el piloto intentará un aterrizaje de precisión en dos zonas señaladas en la pista. Una zona puntuará 100 puntos y otra zona 50 puntos.

El motor se deberá parar completamente como máximo 10 segundos después de dar el aviso el cronometrador, si queda al ralentí puntuará cero.

El avión deberá tocar tierra y seguir rodando o quedar parado, si da un salto al tocar tierra y sale fuera de la zona puntuará 0.

### **3ª PRUEBA. PASO DE LIMBO EN AMBOS SENTIDOS.**

**PUNTUACIÓN: 50 PUNTOS POR EL PASO EN AMBOS SENTIDOS.**

**BASES Y PENALIZACIONES:** En el momento del despegue del avión se pondrá el cronometro en marcha, a partir de este momento el piloto dispone de 2 minutos para pasar por el limbo en un sentido, girar y pasar en el sentido opuesto. Lo repetirá cuantas veces pueda hasta agotar los 2 minutos de tiempo.

Solo será valida la prueba completa, osea la pasada por el limbo en ambos sentidos. Las pasadas en un solo sentido puntuarán 0.

### **4 PRUEBA. PERMANENCIA EN EL AIRE SIN MOTOR**

**PUNTUACIÓN: 200 PUNTOS AL MEJOR CRONO, 20 PUNTOS MENOS AL SIGUIENTE Y ASI SUCESIVAMENTE.**

**BASES Y PENALIZACIONES:** El avión despegue o se lanza a mano al aviso del cronometrador, a los 60 segundos, se dará aviso para parar el motor, permanecerá en el aire el máximo tiempo posible, el cronometro se parará al tocar tierra el avión.

El motor se deberá parar completamente como máximo 10 segundos después de dar el aviso el cronometrador, si queda al ralentí puntuará cero.