



**REAL FEDERACIÓN AERONÁUTICA ESPAÑOLA**

**COMISIÓN TÉCNICA NACIONAL DE AEROMODELISMO**

**COMITÉ DEPORTIVO DE ACROBACIA - F3A**

**REGLAMENTO PARA COMPETICIONES CLASE b - F3A-b**

Entrada en vigor: 1 de enero de 2006

## **PROPUESTA DE CAMBIO DE TABLA EN LA CATEGORIA F3A-b**

Según reglamento FAI en F3A cada país tiene la potestad de organizar eventos de promoción, y por tanto organizar las tablas de iniciación que crea mas conveniente, en función del nivel del pilotaje existente.

La actual tabla B tiene varios defectos en el encadenamiento de las figuras, así como una dificultad, desde mi punto de vista, excesiva para ser promocional.

Así mismo esta nueva tabla esta creada por pilotos, con la colaboración de Jueces, a diferencia de la anterior

Es necesario, además, ir variando las tablas para mantener un interés en las mismas.

## **NOTA ACLARATORIA, PARA LOS PILOTOS SOBRE LA VALORACIÓN DE LOS JUECES**

La creación de esta tabla ha buscado figuras encadenadas, con entradas siempre en positivo (Excepto el reloj de arena, donde la entrada es a media altura) figuras de una dificultad media, donde sobre todo se busca un cuadro constante y se pueda diferenciar a aquellos pilotos que mantienen un control constante sobre su modelo, buena perspectiva y centrado de las figuras, con independencia del tamaño de las figuras y la potencia del motor y por tanto estimular la posibilidad de acceder con un modelo de iniciación a la acrobacia, (no hay toneles completos o secuencia de toneles rápidos "snap rolls" en tramos rectos de subida).

Esta tabla trata de ser un paso intermedio, a la F3A y por tanto se valorara de forma diferente los vuelos, tratando de equilibrar modelos de mayor envergadura y potencia, con modelos de iniciación avanzada, por todo ello, los pilotos deben saber que en esta tabla los jueces premiaran sobre todo:

- 1.- MANTENIMIENTO DEL CUADRO DE VUELO, Y LINEA DE VUELO TRAMOS DE ENTRADA Y SALIDA EN TODAS LAS FIGURAS.**
- 2.- CENTRADO Y GEOMETRIA DE LAS FIGURAS**
- 3.- CONJUNTO; RITMO; Y ELEGANCIA DE LA TABLA**

El tamaño de las figuras, (relacionado con la potencia y envergadura del modelo) no será un punto principal a tener en cuenta por los Jueces

El aspecto, acabado y motorización del modelo tampoco será tenido en cuenta por los jueces.

SONIDO: No se realizara control de sonido obligatorio, sin embargo si la dirección del evento posee sonómetro, podrá ser utilizado a titulo orientativo.

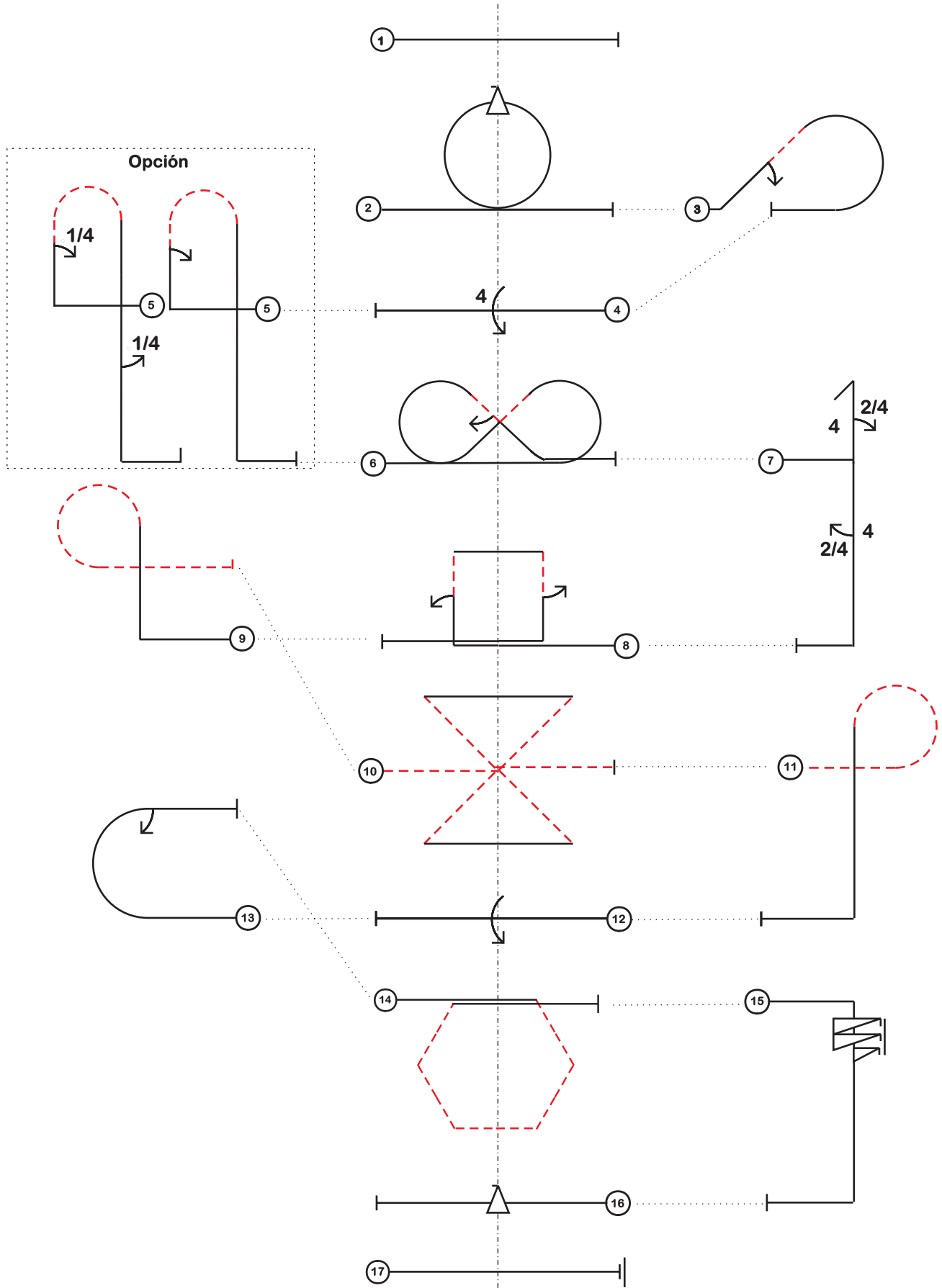
Esta prohibido el uso de motores sin silenciador o "escape libre"

El resto de la reglamentación FAI para F3A se aplicara de igual forma en esta categoría de iniciación



# PROGRAMA ACROBATICO F3A-b 2006-2007

CTNA



<b>Nº</b>	<b>FIGURA</b>	<b>K</b>
<b>1</b>	<b>DESPEGUE( 0- 10)</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Un rizo con tonel rápido positivo o negativo</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Medio ocho cubano</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Tonel de 4 puntos</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Humpty bump con 1/2 tonel subiendo (opciones: subiendo y 1/4 bajando para recuperar posicionamiento)</b>	<b>2</b>
<b>6</b>	<b>Ocho horizontal con 1/2 toneles en ambos tramos</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>Caída de ala con 2/4 de tonel subiendo y bajando</b>	<b>3</b>
<b>8</b>	<b>Rizo cuadrado con 1/2 tonel subiendo y bajando</b>	<b>4</b>
<b>9</b>	<b>Figura "9"</b>	<b>2</b>
<b>10</b>	<b>Reloj de arena</b>	<b>4</b>
<b>11</b>	<b>Figura "9" en sentido inverso</b>	<b>2</b>
<b>12</b>	<b>Tonel lento</b>	<b>4</b>
<b>13</b>	<b>Imelmann (1/2 rizo y 1/2 tonel)</b>	<b>2</b>
<b>14</b>	<b>Exagono desde arriba</b>	<b>5</b>
<b>15</b>	<b>Barrena 2 1/2</b>	<b>3</b>
<b>16</b>	<b>Tonel rápido positivo en tramo recto</b>	<b>3</b>
<b>17</b>	<b>secuencia de aterrizaje (0-10)</b>	<b>1</b>

## **DESCRIPCION DE LAS FIGURAS:**

**El sentido de las figuras en el plano vendrá dado por la dirección del viento, por tanto el despegue indicara la secuencia a seguir.**

### **1.- DESPEGUE**

Carreteo lineal, con aceleración progresiva, tramo ascendente a 15-20° hasta altura adecuada y estabilización, giro suave de 90° hacia afuera, pequeño tramo recto y giro contrario de 270° para tramo recto y nivelado, pasada por delante de jueces. (Se puntuara como en la categoría A, 0 puntos o 10 puntos) - VUELTA LIBRE

### **2.- RIZO CON TONEL RAPIDO (POSITIVO O NEGATIVO) ARRIBA**

Tramo recto de entrada, rizo de diámetro constante con un tonel rápido arriba en el cenit (opciones: positivo o negativo) salida a la misma altura y tramo recto de salida

### **3.-MEDIO OCHO CUBANO**

Tramo recto de entrada, subida a 45° tramo recto, medio tonel tramo recto y rizo interior de 225° salida en positivo. A la misma altura que la entrada.

### **4.-TONEL CUATRO PUNTOS**

tramo recto inicial, tonel en cuatro puntos, centrando la figura en la posición de invertido, misma velocidad de rotación en los cuartos de tonel, mismo tiempo en la posición a marcar, valorar los 90-180-270 y 360°, salida con tramo recto. Mantenimiento de la misma altitud y dirección durante toda la figura

### **5.-HUMPTY BUMP CON 1/2 TONEL SUBIENDO CON OPCIONES 1/4 SUBIENDO Y 1/4 BAJANDO**

Tramo recto inicial, subida a la vertical, 1/2 tonel en medio de la trayectoria ascendente, medio loop externo, con radio constante, bajada paralela a la subida, vuelo a nivel, curvas de entrada y salida de la figura con mismo radio, tramo de salida a la misma altura de entrada. Existe la opción de realizar 1/4 de tonel en medio de la trayectoria ascendente, medio loop externo y 1/4 de tonel en la trayectoria descendente, con la idea de recuperar el posicionamiento en el plano de vuelo.

### **6.-OCHO CUBANO ; OCHO HORIZONTAL CON MEDIOS TONELES**

Después de pasar el centro, loop de 225° trayectoria a 45° y en el medio de la misma 1/2 tonel, para loop parcial y nueva trayectoria a 45°, con medio tonel, centrado con el anterior 1/2 tonel. Tramo de entrada y salida a la misma altura, ambos loops de tamaño igual, trayectorias de unión a 45°

**7.- CAIDA DE ALA CON 2/4 DE TONEL SUBIENDO Y BAJANDO** :Tramo horizontal de entrada, subida a la vertical tramo recto 2/4 de tonel en medio de la trayectoria ascendente, caída de ala. Tramo descendente, 2/4 de tonel en medio del tramo de bajada, tramo recto salida en positivo misma altura que la entrada.

**8.- RIZO CUADRADO CON 1/2 TONEL EN TRAMO DE SUBIDA Y BAJADA:** Tramo recto y nivelado, loop cuadrado de lados y ángulos semejantes, con 1/2 toneles en el medio de los tramos de subida y bajada, tramo superior nivelado y paralelo al inferior, tramos de entrada y salida a la misma altura.

**9.- FIG. "NUEVE"** : tramo recto de entrada, subida a la vertical, con 3/4 de un rizo exterior para cruzar por la mitad del tramo ascendente, saliendo en invertido a media altura del cuadro.

### **10.- RELOJ DE ARENA:**

Entrada en invertido subida en el centro a 60° giro de 60° tramo recto superior (en positivo), giro 60° diagonal que cruza el centro, para nuevo giro de 60° tramo recto inferior (en positivo) 60° y 1/2 diagonal hasta el centro para salida en invertido (dos triángulos

equiláteros, unidos por un vértice)

**11.- FIG "NUEVE INVERTIDA"**

Tramo de entrada en invertido  $\frac{3}{4}$  de rizo exterior, para descender perpendicularmente, salida a nivel de vuelo

**12.-TONEL LENTO:**

después de un tramo recto inicio del tonel lento, con centrado de la figura en posición invertida, finalización de la figura equidistante a la entrada, rotación del alabeo a la misma velocidad, mantenimiento de la línea y el plano de vuelo, tramo recto de salida

**13 IMMELMAN:** tramo recto inicial Medio rizo interior, con  $\frac{1}{2}$  tonel justo al final del rizo, tramo recto se salida arriba del cuadro

**14 EXAGONO EXTERIOR::** Figura hexagonal desde arriba, con seis tramos rectos, de la misma longitud, con ángulos semejantes, manteniendo el plano, llegando a la línea de vuelo inferior en invertido subida hasta la misma altura de entrada inicial

**15.- DOS VUELTAS DE BARRENA:** Tramo recto, pérdida de velocidad progresiva, con avión nivelado, situación de morro arriba, desplome del mismo y dos vueltas de barrena, tramo descendente vertical. salida a nivel de vuelo

**16.- UN TONEL RÁPIDO POSITIVO, "SNAP ROLL"**

tramo recto y nivelado, tonel rápido positivo (profundidad a tirar), rompiendo la trayectoria manteniendo la dirección, en el centro del cuadro, tramo recto y nivelado de salida.(velocidad de entrada y salida semejantes)

**17º.- SECUENCIA DE ATERRIZAJE :** Puede sobrepasar la ventana del cuadro de vuelo( no así la línea de jueces) en trayectoria descendente giro a  $90^{\circ}$  hacia la pista, tramo recto, y otro giro suave de  $90^{\circ}$  para encarar la pista, senda de planeo lineal, progresiva y descendente para realizar primer toque, dentro de los 120 grados marcados en las líneas del cuadro, carreteo recto final y parada completa del modelo paralelo a pista Puntuación 0 o 10 (como en la categoría A)