



REAL FEDERACIÓN AERONÁUTICA ESPAÑOLA

COMISIÓN TÉCNICA NACIONAL DE AEROMODELISMO

COMITÉ DEPORTIVO DE HELICÓPTEROS R.C. - F3C

REGLAMENTO PARA COMPETICIONES CLASE b - F3C-b

Entrada en vigor: 1 de enero de 2006

PREÁMBULO

En la disciplina de Helicópteros de Radio Control F3C, se reconoce la categoría de promoción F3C-b diseñada para permitir la incorporación escalonada de nuevos pilotos a la categoría FAI. En las competiciones Open y en el Campeonato de España será obligado la convocatoria de la serie F3C-b con clasificación independiente para cada una de ellas. Un piloto sólo podrá inscribirse en una categoría.

El piloto que resulte Campeón de la categoría F3C-b en un año, al año siguiente ya no podrá participar en ella, pasando obligatoriamente a competir en la categoría FAI.

El programa de maniobras para F3C-b es parecido al programa de la F3C, de forma que para los pilotos que se inicien en competición, su entrenamiento le sirva para el posterior paso a la categoría FAI, y, por otra parte, facilita a los jueces los criterios de puntuación, ya que estos serán los mismos que para las tablas oficiales de F3C, con las siguientes modificaciones:

- a) No habrá tiempo mínimo para las paradas en las figuras de estacionario.
- b) Se permitirán 2 pasadas en blanco durante las maniobras de traslación.
- c) El piloto debe de situarse en el centro del círculo dispuesto para tal fin frente a los jueces.
- d) El motor del helicóptero puede mantenerse en marcha durante la maniobra de autorrotación.

PROGRAMA F3C-b SPORT

1. DIAMANTE SIN GIROS

El aeromodelo se eleva desde el centro del helipad y se para a la altura de los ojos. El modelo se dirige hacia atrás y subiendo a 45° para y se estaciona a 2,5 m por encima del nivel de los ojos sobre la bandera 1 (o 2). Sube otros 2,5 m a 45° para parar y estacionarse sobre el círculo del helipad a una altura de 5 metros. El modelo desciende 2,5 metros yendo hacia atrás a 45° para llegar sobre la bandera 2 (o 1) y parar en estacionario, Entonces desciende hacia atrás a 45° sobre el helipad hasta la altura de los ojos y se para en estacionario, finalmente desciende para aterrizar sobre el centro del círculo helipad

2. TRIÁNGULO VERTICAL

El modelo despegar verticalmente del círculo central del helipad hasta la altura de los ojos y se para. Luego el modelo se mueve uniformemente hacia atrás hasta la bandera 2 (o 5) y se para. Avanza uniformemente a 45° hasta situarse encima del círculo central y se para, iniciando el descenso de igual modo a 45° hasta la bandera 5 (o 2) y se para. Luego

retrocede uniformemente hasta el centro del círculo central y se para a la altura de los ojos del piloto, aterrizando después suavemente en el círculo central.

3. "M" CON DOS GIROS A 180 GRADOS

El modelo asciende verticalmente hasta la altura de los ojos y se para. Entonces vuela hacia atrás hasta la bandera 1 (o 2) y se para. El modelo asciende verticalmente 5 metros y se para. El modelo realiza entonces un giro de 180° en cualquier dirección y se para, desciende a 45° hasta el nivel de los ojos sobre el helipad y se para. El modelo entonces asciende 5 metros con un ángulo de 45° hasta la bandera 2 (o 1) y se para, realiza otro giro de 180° en cualquier dirección y se para, a continuación el modelo desciende hasta el nivel de los ojos y se para. El modelo vuela hacia atrás hasta el helipad y se para. El modelo desciende verticalmente y aterriza en el círculo central.

4. LOOPING

El modelo vuela recto y horizontal durante 10 metros, inicia un looping manteniéndose en la misma dirección. El modelo finaliza el looping y vuela recto y horizontal por un espacio de 10 metros, en la misma dirección y a la misma altura del inicio de la maniobra.

5. TONEL

El modelo vuela recto durante 10 metros. Con altura constante inicia la rotación en el sentido preferido alrededor de un eje que coincide con la ruta de vuelo. Finalizada la rotación continua con vuelo horizontal durante 10 metros.

6. PUSH OVER

El modelo vuela recto y nivelado alrededor de 10 metros, pasando a vuelo vertical con una curva suave de 90° . Cuando el modelo se para se coloca en posición horizontal. Después de un breve vuelo estacionario, el modelo pica de manera que el morro quede apuntando hacia abajo descendiendo verticalmente y con una curva suave de 90° pasa a vuelo horizontal durante al menos 10 metros a la misma altura y dirección del inicio de la maniobra

7. DOS CAIDAS DE COLA

El modelo vuela recto y horizontal durante 10 metros, inicia una subida vertical con una curva suave de 90° . Cuando finaliza la subida vertical, el modelo gira 180° en torno al eje del rotor principal, de manera que el morro quede apuntando hacia abajo. Después el modelo baja y después de un tramo no inferior a 10 metros, inicia otra subida vertical con una curva suave de 90° . Cuando finaliza la subida vertical, el modelo gira 180° en torno al eje del rotor principal, de manera que el morro quede apuntando hacia abajo. Después el modelo baja y continua en la misma dirección que al inicio de la maniobra

8. COBRA

El modelo vuela recto y nivelado por un mínimo de 10 metros y entra en la maniobra tirando hacia una subida de 45°. con un segmento recto de al menos 10 metros En este punto el modelo entra en una bajada a 45° en un tramo mínimo de 10 metros y entonces recupera la altura de inicio a nivel durante 10 metros para finalizar la maniobra.

9. VUELTA CON MEDIO TONEL

El modelo vuela recto y nivelado por un mínimo de 10 metros, realiza medio tonel en el sentido preferido, manteniendo la misma ruta de vuelo. Rápidamente, el modelo realiza medio looping y vuelve a volar recto y nivelado por un mínimo de 10 metros. El medio looping se debe iniciar enfrente de los jueces.

10. ATERRIZAJE. (Una de estas tres maniobras)

10. A.- Aterrizaje en vuelo de traslación con motor

A una altura mínima de 10 metros, y en un plano paralelo a la línea de vuelo, el modelo inicia el descenso a velocidad constante, para aterrizar en el centro del círculo. La trayectoria de bajada debe mantenerse constante durante la maniobra.

10. B. Aterrizaje en autorrotación.

A una altura mínima de 20 metros, y con una trayectoria paralela a la línea de vuelo, el motor se para y el modelo inicia una autorrotación a velocidad de descenso constante, para aterrizar directamente en el círculo central. La maniobra debe iniciarse volando en avance. La trayectoria de descenso y la orientación del modelo debe ser paralela a la línea de vuelo, incluido el aterrizaje y la posición del modelo una vez parado.

10. C. Autorrotación 180°

Las normas para esta figura son las mismas que para la del programa FAI F3C, con las salvedades expuestas en la anterior figura.