

Associação de Modelismo “Os Pikuinhas”



Regulamento Particular da Corrida Pylon Indoor

Modelos indoor de asa fixa com motor elétrico

Ver 2.0 – 20JAN2020

1. A corrida

A corrida consiste num circuito esquerdo de 10 voltas em torno de 2 pylons (Anexo A);

Ganhará a corrida o piloto que primeiro complete as 10 voltas estabelecidas.

No caso de nenhum piloto completar as 10 voltas, ganhará aquele que tiver completado o maior nº de voltas.

Em caso de empate, ganhará aquele que tiver completado as voltas em menos tempo.

2. Especificações Técnicas

a) Envergadura :

1- Classe I : mínimo de 60 cm

2- Classe II : máximo de 60 cm

b) Peso máximo em ordem de voo : 250g;

c) Tipo de motor : 1 motor, elétrico, com ou sem escovas;

d) Baterias : Tipo LiPo, com tensão nominal máxima de 7,4V e capacidade máxima de 500mAh;

e) Outras:

1- Cada concorrente pode ter 1 modelo sobressalente, que tem que ter as mesmas características do modelo principal;

2- Não pode haver trocas de modelos entre concorrentes.

3. Verificações Técnicas

As verificações técnicas terão lugar logo após o encerramento das inscrições.

Todos os modelos vencedores de qualquer manga poderão ser sujeitos a verificação suplementar.

4. Juízes

- Diretor da Prova (1)
- Comissários de Pista (2)
- Mesa (1)
- Cronometristas (4)

a) O Diretor da Prova é o responsável por toda a prova e tem a responsabilidade e o poder de tomar as decisões finais.

Assegura que todos os concorrentes e juízes estão prontos antes de se iniciar a prova;

- b) Os Comissários de Pista reportam ao Diretor da Prova qualquer infração observada;
- c) A Mesa procede ao sorteio dos pilotos e à validação dos resultados;
- d) Os Cronometristas são reponsáveis pela contagem das voltas do piloto que lhe for atribuído.

5. Regras e procedimentos

- a) O Diretor da Prova estabelece a hora de encerramento das inscrições;
- b) Após o encerramento das inscrições, a mesa procede ao sorteio das mangas através do sistema informático. O sistema atribui aleatoriamente um nº de competição a cada piloto e faz a sua distribuição pelas mangas, de acordo com a matriz disponibilizada (Anexo 2). Cada manga terá um máximo de 4 pilotos.
No caso do sistema informático não estar disponível, as mangas são preenchidas antecipadamente e sequencialmente de acordo com o Anexo 2. O nº de competição é depois atribuído a cada piloto através de sorteio.
Todos os pilotos podem estar presentes no sorteio;
- c) Efetuado o sorteio, a mesa chama os pilotos para a respetiva manga. Os pilotos têm 2 minutos para se apresentarem na linha de partida. Os pilotos que não se apresentem na linha de partida 2 minutos após a chamada serão desclassificados;
- d) Ao se apresentarem junto à mesa, a cada piloto é atribuído um Cronometrista;

e) Partida

- 1- Os modelos que descolem do chão são colocados na linha de partida nº1 por ordem crescente do nº de competição, ocupando o nº mais baixo a posição mais próxima da mesa;
- 2- Os modelos que descolem à mão ocupam a sua posição na linha de partida nº2, deslocada de 3m da linha de partida nº1, no sentido contrário ao da corrida;
- 3- Os cronometristas posicionam-se na retaguarda do respetivo piloto;
- 4- Quando todos os pilotos estiverem na sua posição, a Mesa fará soar uma campainha;

No caso do sistema informático não estar disponível, o Juiz da Prova confirma com os Pilotos e respetivos Cronometristas que todos se encontram prontos para a partida;

- 5- Os Cronometristas confirmam com o respetivo piloto que estão prontos e primem o punho de contagem (não se aplica caso o sistema informático não estar disponível);
- 6- Quando todos os cronometristas tiverem premido o punho de contagem, a mesa inicia a contagem decrescente (3,2,1), finda a qual soará a buzina de largada;
- 7- No caso do sistema não estar disponível, Juiz de Prova efetua verbalmente a contagem decrescente (3,2,1) e faz soar o apito de largada;
- 8- Incidentes de largada:
 - a- Em caso de colisão inocente, o Juiz da Prova pode ordenar nova partida;
 - b- Em caso de colisão propositada o Juiz da Prova ordena a desclassificação do culpado do incidente;
 - c- Falsa partida implica uma volta de penalização.

f) Contagem das voltas:

- 1- Só são válidas as voltas em que o modelo contorne os 2 pylons;
- 2- Os pylons têm que ser contornados em voo;
- 3- Não há limite para a altura a que os pylons são contornados;
- 4- Os pilotos podem voltar atrás no circuito para corrigirem a trajetória de forma a contornarem os pylons corretamente;
- 5- Os Cronometristas primem o punho de contagem quando o modelo do piloto a que estão atribuídos cruza a linha de partida;
- 6- No caso do sistema informático não estar disponível, os Cronometristas informam verbalmente o piloto do nº de voltas efetuadas;
- 7- Os Comissários de Pista e o Diretor da Prova sinalizam qualquer infração observada, a qual deve ser processada pela mesa;
- 8- Ao terminar as 10 voltas, o piloto é informado pela mesa e pelo respetivo Cronometrista de que a sua prova terminou;

No caso do sistema informático não estar disponível, os Cronometristas informam a mesa de que o repetitivo piloto terminou a sua prova;

9- Ao terminar a sua prova, o piloto deve aterrar de imediato;

10- É expressamente proibido entrar na pista com a prova a decorrer.

g) Desclassificações:

1- Sobrevoar a área atribuída ao público;

2- Voar por trás da linha de pilotos;

3- Provocar deliberadamente colisões em voo;

4- Entrar na pista com a prova a decorrer;

5- Falta de segurança do modelo;

6- Não aterrar de imediato após o término da sua prova;

7- O Diretor da Prova pode ordenar a desclassificação de um piloto em qualquer altura;

8- Os concorrentes que troquem modelos entre si, ou que permitam que outros concorrentes usem os seus modelos serão desclassificados;

9- Alterações ao modelo que infrinjam as especificações técnicas deste regulamento.

6. Validação dos resultados

Após cada manga, a mesa validará os resultados finais, que determinarão a passagem à fase seguinte, conforme Anexo C.

7. Protestos

a) Todos os concorrentes podem apresentar um protesto ao Diretor da Prova, até 30 minutos após o fim da manga em que ocorreu o motivo do protesto;

b) O Diretor da Prova toma uma das seguintes decisões:

- Não aceita o protesto
- Aceita o protesto
- Determina um *re-fly*

- c) Casos omissos serão resolvidos exclusivamente pelo Diretor da Prova;
- d) As decisões do Diretor da Prova são definitivas e não têm recurso.

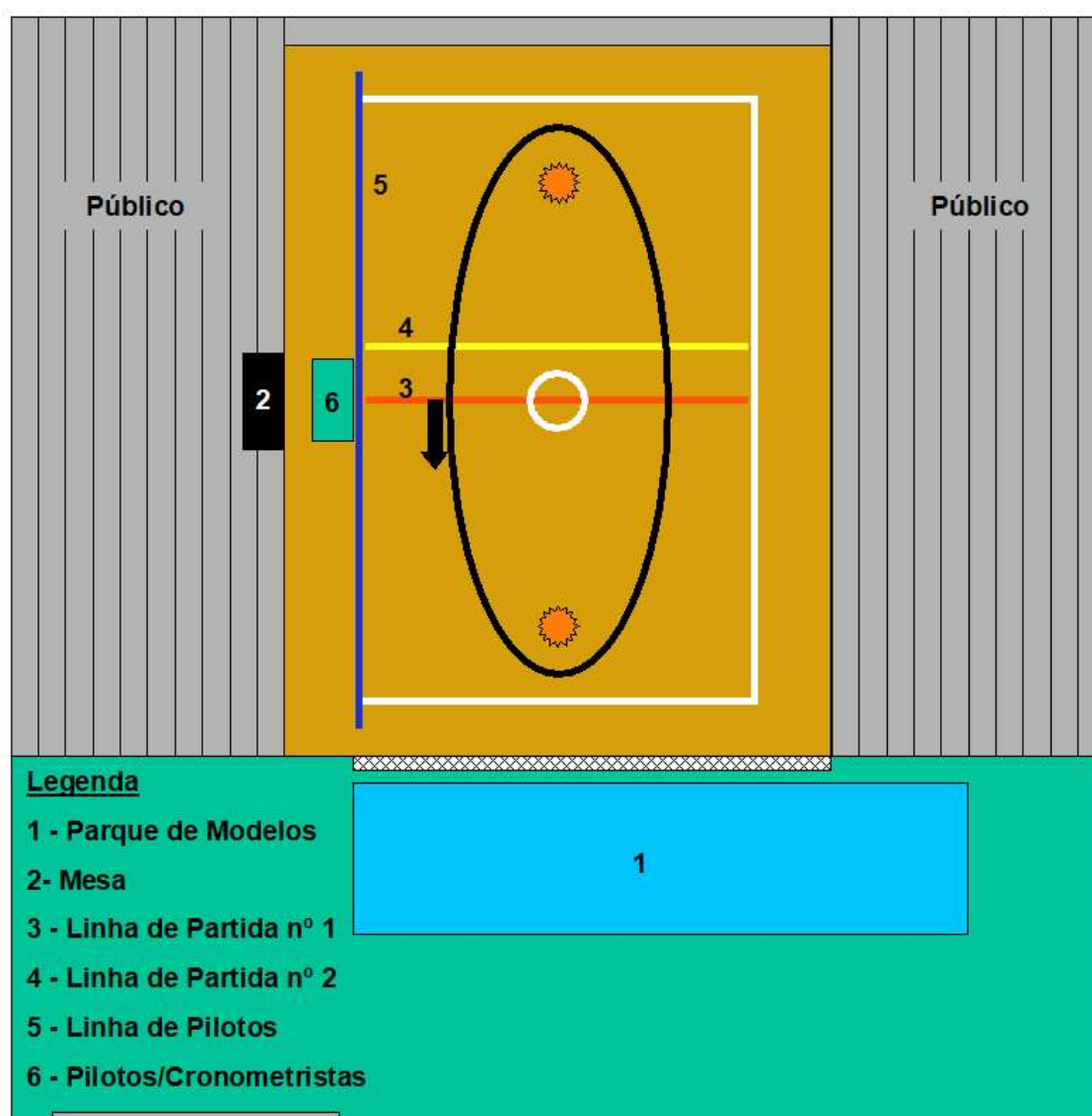
8. Outras Disposições

- a) Em caso de falha do sistema informático, o Diretor da Prova pode ordenar um *re-fly*;
- b) Os Comissários de Pista e o Diretor da Prova podem efetuar inspeções aleatórias aos modelos;
- c) O Diretor da Prova pode ordenar nova partida ou *re-fly* se houver contactos entre modelos durante a partida;
- d) O Diretor da Prova tem autoridade absoluta para decidir sobre situações não previstas neste regulamento.

Entroncamento, 20 de janeiro de 2020

Carlos Lemos
Presidente da Direção

Anexo A – Disposição do Circuito



Anexo B – Preenchimento das Mangas

Concorrentes	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
3	3												
4	4												
5	3	2											
6	3	3											
7	4	3											
8	4	4											
9	3	3	3										
10	4	3	3										
11	4	4	3										
12	4	4	4										
13	4	3	3	3									
14	4	4	3	3									
15	4	4	4	3									
16	4	4	4	4									
17	4	4	3	3	3								
18	4	4	4	3	3								
19	4	4	4	4	3								
20	4	4	4	4	4								
21	4	4	4	3	3	3							
22	4	4	4	4	3	3							
23	4	4	4	4	4	3							
24	4	4	4	4	4	4							

Anexo C – Eliminatórias

