



CONCURSO DE DIANAS.

REGLAMENTO

Objetivo

El objetivo de la prueba es reconocer al piloto ganador del campeonato.

Estructura del concurso.

La prueba consta de varias mangas compuestas por 4 tipos distintos de dianas, cada una de estas consiste en aterrizar en una zona delimitada a motor parado.

Para dar por completada una manga esta debe haber sido finalizada por todos los pilotos que vayan quedando tras la manga inmediatamente anterior.

La clasificación se dictaminará mediante la acumulación de puntos en las distintas mangas. Cada manga tiene su método de puntuación. La dirección de la prueba podrá decidir el número de mangas que completan la prueba.

En caso de mala meteorología o cuando las circunstancias lo impongan la competición se dará por finalizada en el momento en el que todos los pilotos participantes hayan terminado una manga.

Para dar por válida la competición al menos deben haber finalizado dos mangas.

Los participantes tras despegar serán avisados por el juez de campo con una bandera verde para que proceda a realizar la maniobra correspondiente. Los demás pilotos esperarán en el aire a que se les avise de su turno.

Los participantes tras ejecutar su maniobra deberán quedar en una posición válida, esto es: en pie, en pié y apoyando una mano, o apoyando una rodilla. Si el piloto aterriza tocando el chasis en el suelo, o apoyando las dos rodillas, o las dos manos se dará por no válido obteniendo 0 puntos.

Los pilotos que participen en trike deberán aterrizar tocando primero alguna de las ruedas traseras. Si toca primero con la rueda delantera o queda tras el aterrizaje no apoyado en las tres ruedas quedará penalizado con 0 puntos.

Tras el aterrizaje deberá abandonar la zona de inmediatamente.

Descripción de las distintas pruebas.

1. Diana Pura.

Sobre el terreno se marcan círculos concéntricos de 25 cms de diámetro, 1 metro, 2 metros, 6 metros y 10 metros.

El piloto será avisado cuando tenga suficiente altura con la bandera verde para realizar la prueba.

En ese momento parará el motor y planeará al menos 30 segundos antes de tocar suelo.

Se otorga la siguiente puntuación cuando el piloto toca con el pie o rueda.

Entre 10 mts y 6 mts 100 puntos

Entre 6 mts y 2 mts 150 puntos

Entre 2 mts y 1 mts 200 puntos

Entre 1 mt y centro 300 puntos

En el centro 500 puntos

Pisar o tocar la línea limitadora de cada zona valida la mayor puntuación.

2. Touch and plane

En el terreno estará dispuesto un stick flexible de 2 mts de altura. La prueba consiste en planear a motor parado, tocar el stick y planear la mayor distancia posible antes de tocar suelo.

Se puntúa de la siguiente manera:

Tocar el stick y aterrizar a menos de un metro 50 puntos.

Por cada metro completo de planeo se suman 25 puntos hasta un total limitado a 450 puntos o mas de 18 mts. La máxima puntuación posible son 500 puntos

3. Crono diana.

En el terreno estará dispuesto un stick flexible de 2 mts de altura. En una pasada rasante el piloto deberá tocar el stick para abrir el tiempo, tomar altura, encararse de nuevo al stick y con al menos 30 metros de distancia parar el motor para volver a tocar el stick y cerrar tiempo.

El piloto más rápido de cada manga (el que consuma menor tiempo) obtiene 500 puntos el segundo mejor tiempo 400 puntos y regresivamente el resto de pilotos obtendrán 25 puntos menos por cada posición.

4. Diana con bolos.

Se dispone en el terreno 5 bolos de 45 cms de altura puestos en pie en línea recta a 80 cms de distancia uno de otro.

El piloto a motor parado deberá derribar con el pie, rueda o parte del chasis tantos bolos como sea posible antes de tocar suelo. Sólo se aceptan como válidos los tirados directamente y no los que caigan por rebote.

Cada bolo tirado correctamente otorga 100 puntos.

Tras cada manga se publicarán las clasificaciones parciales; al final de la prueba se publicará la clasificación general

Operativa:

Para dar fluidez a la prueba se dispondrá que un limitado grupo de pilotos despeguen a la vez y una vez todos en el aire se les dará paso uno a uno a ejecutar la prueba. Tan pronto aterrice el último del grupo despegará el siguiente para realizar el mismo protocolo.

Es de agradecer el uso de radio por parte de los pilotos para una más fluida comunicación con la organización.