



REGOLAMENTO FORMULA DEDALO

Modelli:

Nessuna limitazione di peso dimensioni o geometria del modello. Il concorrente può presentare più modelli che vengono dichiarati ad inizio gara. Il concorrente non può usare altri modelli oltre quelli presentati. Uno stesso modello non può essere presentato da più concorrenti.

Radio:

Le radio Mhz debbono poter cambiare la frequenza in caso di necessità. Sarà cura dell'organizzazione di gara coordinare e concordare il cambiamento all'atto della prenotazione.

Motori ed alimentazione:

È consentito uno tra i seguenti motori Brushless a cassa rotante senza riduttore.

- Axi221220 - 221226 - 221234
- HackerA2030M EVO - A20 26M EVO
- Robbe Roxxi 2827 26 - 282734
- MultiplexHimaxC2808870C - C2808 1160C - C2808 1550C
- TunderTigerOBL29/0707A - 29/0907A - 29/11 07 A - 29/1407A
- KedaHackermodeA20-28M 15A1050KV - A20-26M 15A 1130KV
- Detti motori saranno alimentati da due celle LiPo che potranno essere cambiate o ricaricate tra un lancio e l'altro.

Volo cronometrato:

I concorrenti dovranno presentarsi alla commissione di lancio loro assegnata entro **3 (tre)** minuti dalla chiamata trascorsi i quali partirà il tempo operativo di **6 (sei)** minuti primi entro i quali dovrà essere completato il volo. Durante questo tempo è ammesso ripetere il lancio fermo restando che il tempo di volo valido sarà comunque quello realizzato per ultimo e che in ogni caso il cronometraggio sarà interrotto allo scadere del tempo operativo segnalato dal giudice di gara.

Il volo cronometrato parte dal momento dell'abbandono del modello e termina quando il modello si ferma, esce dalla vista o è terminato il tempo operativo.

Il concorrente ha a disposizione **20 (venti)** secondi (continui) di funzionamento motore per la salita. Un tempo motore maggiore comporta l'annullamento del tentativo di lancio.

N.B. Per facilitare il controllo è obbligatorio indicare al cronometrista il pulsante o la leva del trasmettitore corrispondenti, al comando motore.

Il tempo di volo avrà la durata massima di 5 (cinque) minuti primi (compreso il tempo motore) e per ogni secondo di volo viene attribuito un punto per un massimo di **300 (trecento)** punti. Per ogni secondo di volo eccedente i **5 (cinque)** primi sarà invece sottratto un punto.

L'atterraggio oltre il tempo operativo di 6 (sei) minuti non dà diritto ad alcun abbuono di atterraggio e comporta una penalizzazione di **60 (sessanta)** punti.

Batterie di lancio:

L'organizzazione di gara provvede a dividere i concorrenti in batterie costituite da quattro e non meno di tre concorrenti per volta a seconda del numero totale degli stessi. Per il primo lancio le batterie verranno sorteggiate.

Per i lanci successivi le batterie saranno composte da concorrenti diversi dal lancio precedente in modo che ciascun concorrente nel corso della gara si confronti con il maggior numero possibile di altri concorrenti.

Lanci:

La gara si svolgerà con quattro lanci, tutti validi, in batterie da non meno di 3 concorrenti a seconda del numero totale dei partecipanti.

Tra un lancio e l'altro l'organizzazione di gara stabilirà un ragionevole intervallo per dare la possibilità ai concorrenti di prepararsi.

Punteggio di atterraggio:

Sarà assegnato un bonus per la precisione di atterraggio di:

- 30 punti entro 2 metri di raggio dalla base
- 25 punti entro 4 metri di raggio dalla base
- 20 punti entro 6 metri di raggio dalla base
- 15 punti entro 8 metri di raggio dalla base
- 10 punti entro 10 metri di raggio dalla base

(Per la misura si fa riferimento al muso del modello che non va mosso prima della misurazione pena l'annullamento del bonus)

Punteggi:

In ogni batteria saranno assegnati 1.000 punti al concorrente che abbia totalizzato il maggior punteggio di volo.

Agli altri concorrenti della stessa batteria verrà assegnato un punteggio proporzionale (proprio punteggio/punteggio massimo della batteria x 1.000). Il punteggio di atterraggio è aggiunto al punteggio millesimale.

Classifica finale

Alla fine dell'ultimo lancio si stilerà la classifica definitiva in base alla somma dei quattro lanci. In caso di parità si effettuerà un lancio di spareggio con il tempo motore ridotto a 20 (venti) secondi.