

Tekmovalna pavila za RC EPA (Elektro Polistiren Air Combat)

Veljavna slovenska pravila za sezono 2014

Rumeno markirano so označene spremembe na podlagi glasovanja v januarju 2014.

Sivo markirano je označen popravek iz 10-15mm na 5-10mm, ker od vsega začetka uporabljamo trakove širine 6-7mm.

Pravila so kopija čeških pravil. Prevod in distriubcija ACES Slovenija.

1. Boji z RC EPA kombat modeli

1.1. O bojih z EPA modeli

Zgodovinska podlaga za EPA so letalske bitke med drugo svetovno vojno. Pravila so zasnovana tako, da so varna in zabavna tako za tekmovalce, kot za gledalce.

1.2. Splošna pravila

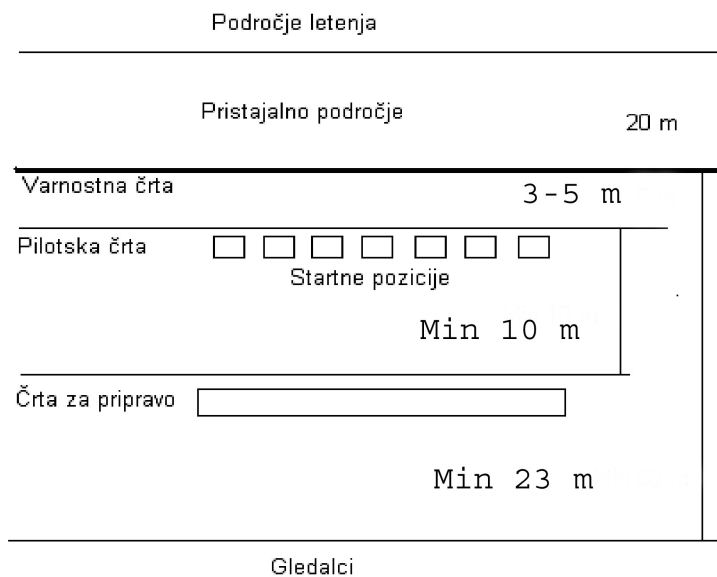
Vsa FAI pravila veljajo za pilota modela, model in opremo, razen kar je drugače urejeno s tem pravilnikom. Tekmovallec je odgovoren za brezhibno delovanje svojega modela na tekmi. Organizator tekme in glavni sodnik sta odgovorna za kontrolo frekvenc med tekmo.

1.3. Varnost

Varnost je najpomembnejša. Vsako dejanje tekmovalca, ki ga glavni sodnik ali organizator smatrata za nevarnega, vodi v takojšnjo diskvalifikacijo tekmovalca. Novi tekmovalci morajo na željo organizatorja tekme opraviti testni polet in s tem dokazati, da so sposobni upravljati EPA model.

2. Tekmovalni teren

2.1. Področje letenja



Leti se vedno pred varnostno črto, čim je ta postavljena.

Kazen -200 točk za prečkanje varnostne črte velja cel dan (vključuje testne polete, tekmovanje in letenje po tekmovanju na dan tekmovanja). Če model pade na tla na področju letenja, ga ne smemo pobrati dokler so drugi modeli v zraku.

2.2. Štartna mesta in področje pripravljenosti

Štartna mesta so med seboj razmaknjena za 3 do 5 metrov in od varnostne črte morajo biti oddaljena 3 do 5 metrov. Področje pripravljenosti je približno 10 metrov za štartnimi mesti. Med pripravljenostjo morajo biti piloti in njihovi pomočniki za črto pripravljenosti.

2.3. Pristajalno področje

Pristajalno področje je približno 20 metrov širok pas takoj za varnostno črto. Če med bitko model pristane v pristajalnem področju, je dovoljeno, da se ga pobere in s ponovnim štartom isti model lahko bitko nadaljuje. Če model pristane izven pristajalnega področja, mora model

ostati na mestu pristanka do konca bitke in v tem primeru ponoven štart v isti bitki ni dovoljen.

2.4. Občinstvo

Občinstvo mora biti varno oddaljeno od varnostne črte najmanj 23m ali pa mora biti zavarovano z varnostnimi napravami, kot so mreže in podobno. Na celotnem prostoru, ki je bliže kot 23 metrov od varnostne črte in ni zaščiten z varnostno mrežo, je treba preprečiti dostop gledalcem. Organizator je dolžan poskrbeti za varnost gledalcev.

3. Oprema

3.1. Model

Maketa ali polmaketa mora povzemati linije pravega letala zgrajenega med 1935 and 1945.

Omejitve dimenzij modela

- Razpetina kril za modele z enim motorjem maks. 850 mm
- Razpetina kril za modele z dvema motorjema maks. 1000 mm
- Minimalna razpetina kril je 800 mm

Merilo je potrebno prilagoditi zgornjim omejitvam razpetine kril. Vse ostale mere od izračunanega merila ne smejo odstopati za več kot 20mm. Izjema je širina trupa. Trup modela je lahko "sploščen", vendar se točkuje z odbitkom 25 točk. Nameščanje štrlečih dodatkov (topovi, antene) na prednji rob krila ni dovoljeno. Za dodatno ojačanje sprednjega roba krila je dovoljena uporaba lepilnih trakov iz tekstila ali plastike. Širina traku je omejena na največ 30 mm. Dovoljena je tudi uporaba brusnega papirja. Širina brusnega traku je omejena na največ 30 mm. Model mora biti narejen iz EPP pene ali ostalih penastih materialov. Prekrivanje površine modela ali kitanje ni dovoljeno. Repne površine (smerni stabilizator, višinski stabilizator, višinsko krmilo in morebitno smerno krmilo), so lahko izdelani iz coroplasta ali balse. Uporaba dodatkov iz trših materialov je dovoljena za izdelavo kabine, pokrova motorja in nosilcev za motor. Ojačitve kril in repnih površin so dovoljene, vendar ne na prednji tretjini površine. Model mora predstavljati verni posnetek pravega letala. V kolikor se pojavi dvom o avtentičnosti, mora tekmovalac pri prijavi predložiti slikovno gradivo in dokumentacijo. Ni pomembno, da je pilot (competitor) tudi graditelj modela s katerim tekmuje.

3.2. Motorji

Dovoljena je uporaba krtačnih in brezkrtačnih motorjev

3.3. Pogonski akumulator

Dovoljeno LiPo (LiOn, LiFe), maksimalno 3 členi (3S) ali NiCd / NiMh maksimalno 9 členov.

3.4. Omejitev kapacitete akumulatorja

Za brezkrtačni motor

enomotorni modeli

LiPol (LiOn, LiFe) 2S max 1800 mAh, 3S max 1350mAh;

Do 7 členov NiCd/NiMh maks. 1800mAh, nad 7 členov NiCd/NiMh maks. 1350mAh

dvomotorni modeli

Max 3S 2500mAh

Za krtačni motor

enomotorni modeli

LiPol (LiOn, LiFe) 2S maks. 2100mAh, 3S maks 1500 mAh;

Do 7 členov NiCd/NiMh max 2100mAh, nad 7 členov NiCd/NiMh max 1500 mAh

dvomotorni modeli

Maks. 3S 3000mAh

3.5. Propeler

Uporabljajo se lahko samo komercialno dobavljivi propelerji. Zaradi zagotavljanja varnosti je sodniku dovoljeno izreči prepoved letenja tekmovalcu, ki uporablja na svojem modelu poškodovan propeler. Uporaba propsaverjev ni obvezna.

3.6. Masa modela

Maksimalna dovoljena masa EPA modelov je 520 g.

3.7. Trak

Trak (»streamer«) je dolg 10 m +/- 0.5 m in mora biti širok 5 do 10 mm. Na obeh koncih mora biti v dolžini približno 0,5 m označen z barvnim markerjem.

3.8. Čelada

Uporaba čelade v kategoriji EPA je obvezna.

3.8. Radijska oprema

Pred tekmo je treba pri vsakem tekmovalcu preizkusiti domet in delovanje radijskega oddajnika in sprejemnika. Tekmovalec je odgovoren za pravilno delovanje radijske opreme.

4. Tekmovanje

4.1. Struktura tekmovanja

Najmanjša tekmovalna enota je »bitka«. V vsaki bitki sodeluje dva do sedem pilotov. Ko so vsi piloti na tekmi odleteli natančno eno bitko, to imenujemo »krog«. V naslednjih krogih se seznam tekmovalcev premeša tako, da se med seboj pomeri kar največ tekmovalcev. Število krogov na tekmovanju določi organizator tekme in mora biti napovedano vnaprej. Priporočeno število krogov je tri (3). Na koncu tekmovanja je še finale. V finalu se med seboj pomeri sedem pilotov, ki so na tekmovanju dosegli največje število točk. Zmaga pilot, ki je v vseh krogih in v finalu nabral največje število točk.

4.2. Bitka

Bitka je razdeljena na tri dele: čas pripravljanja, pripravljenost in letenje.

4.2.1. Čas pripravljanja

Dolžino pripravljalnega časa lahko določi organizator. Priporočen čas je 7 minut. Čas pripravljanja naznani glavni sodnik s tremi zvočnimi signali in klicem »7 minut do pripravljenosti«. Med časom pripravljanja so dovoljeni testni poleti. 30 sekund pred iztekom časa pripravljenosti glavni sodnik da dva zvočna signala in zakliče »30 sekund do pripravljenosti«.

4.2.2. Pripravljenost

Pripravljenost sledi takoj po času pripravljanja in je naznanjena s klicem glavnega sodnika »pripravljenost«. Vsa oprema mora ostati na štartnih mestih, motorji modelov ne smejo teči. Trajanje pripravljenosti se lahko spreminja po presoji glavnega sodnika.

4.2.3 Letenje

Letenje se začne z dolgim zvočnim signalom, ki ga da glavni sodnik. Tekmovalci in pomočniki lahko tedaj stečejo do svojih štartnih mest in z modeli vzletijo. Letenje se konča ko glavni sodnik da dolg zvočni signal. Bitka je s tem končana, piloti pa se pripravijo na pristanek. Pristanejo naj čimprej in varno po svoji presoji. Takoj ko vsi modeli pristanejo se začne naslednji čas pripravljanja.

4.3. Pomočniki

Vsak tekmovalec ima lahko enega pomočnika.

4.4. Vzletanje

Model lahko poleti v zrak samo v pasu med pilotsko črto in varnostno črto.

4.5. Časovne točke

Za vsake tri sekunde poleta modela dobi tekmovalec eno časovno točko. Maksimalni čas letenja je sedem minut.

4.6. Ponovni vzleti

Med bojem je dovoljeno neomejeno število ponovnih vzletanj. Če hoče tekmovalec med bitko iti po model preko varnostne črte, mora za to dobiti dovoljenje glavnega sodnika. Glavni sodnik najprej opozori vse ostale tekmovalce in šele potem dovoli prehod varnostne črte. Ponovni poleti so dovoljeni samo le iz mesta, kjer je model poletel prvič in samo v primeru, da je bil pristanek/padeč v pristajalni coni.

4.7. Zamenjava modela ali pogonskega akumulatorja

Med bitko je dovoljena uporaba samo enega modela. Nov model se lahko uporabi v drugi bitki na istem tekmovanju. Model ima dva sestavna dela: eno krilo in en trup. Menjava pogonskega akumulatorja med bitko ni dovoljeno.

4.8. Prečkanje varnostne črte

Za prečkanje varnostne črte se šteje prečkanje modela ne glede ali je model v zraku ali na tleh. V zraku se za prečkanje šteje, če model jasno preleti varnostno črto. Na tleh se prečkanje šteje, če je preko črte motor. Pri večmotornih modelih se šteje katerikoli motor ki je čez črto.

4.9. Kazen za prečkanje varnostne črte

Za prvo prečkanje varnostne črte se tekmovalec kaznuje z negativnimi kazenskimi točkami.

Če tekmovalec prečka varnostno črto drugič, se ga takoj diskvalificira.

Če ima model v zraku, mora z njim takoj pristati.

Diskvalifikacija pomeni izgubo vseh točk in števila bitk na tej tekmi

4.10. Izgubljeni trak

Tekmovalec mora sam poskrbeti, da model poleti s predpisanim in polno iztegnjenim trakom.

Po pristanku se manjkajoči, odrezan ali neraztegnjen trak šteje kot izgubljen (ni bonusa +50 točk za nedotaknjen trak) razen, če je bil trak izgubljen med pristankom, kar je potrebno dokazati s tem, da poiščemo manjkajoči del traku. Bonus točke za nedotaknjen trak dobi tekmovalec, ki je bil v bitki z modelom in strimerjem v zraku vsaj 10 sekund.

4.11. Rezanje traku

Tekmovalec, ki v zraku sotekmovalcu odreže trak, si s tem pribori +100 točk. Če se odrezani trak zatakne na modelu veljajo sledeča pravila: Tekmovalec dobi +100 točk tudi, če odreže trak, ki ga je sotekmovalec prej odrezal drugemu in je zataknjen na modelu. V takem primeru sotekmovalec obdrži bonus za nepoškodovan lasten trak. Bonus +50 točk se izgubi samo v primeru, ko tekmovalec izgubi del lastnega traku. Štejejo le rezanja trakov, ki so zataknjena na nasprotnikovem modelu. Če je v enem napadu z istim modelom hkrati izvršenih več rezanj traku (pritrjenih in/ali zataknjenih), se to šteje kot eno samo rezanje traku in napadalec pridobi +100 točk.. Če v enem napadu pride do trka in reza, se šteje samo rezanje.

4.12. Trk

Če pride do trka dveh ali več modelov, ni posebne procedure. Če model po trku ostane v zraku, se tekmovalec lahko odloči, da bo nadaljeval z letenjem in nabiral časovne točke. Čas se ustavi, ko se trup modela dotakne tal. Posebnega točkovanja za trk ni več.

4.13. Nevpletenost v boj

Če se pilot med bitko izogiba boju več kot 30 sekund, ga je glavni sodnik dolžan opozoriti. Če se tekmovalec 30 sekund po opozorilu sodnika še vedno izogiba spopadu, se ga kaznuje z -50 točkami. Pilot, ki po prvemu opozorilu pove sodniku, da ima tehnične težave, mora z modelom pristati čimprej na lokacijo in na način, ki je varen za tekmovalce, sodelujoče in za občinstvo.

4.14. Izenačeno število točk

Če imata dva pilota na koncu enako število točk, zmaga tisti, ki ima več točk v finalu. Če je še vedno izenačeno, zmaga pilot z največ točkami iz posameznega boja, izvzemši finale.

4.15. Frekvence

Tekmovalec mora imeti možnost menjave vsaj dveh frekvenc. Če pride do enakih frekvenc v finalu, mora frekvenco zamenjati tekmovalec z nižjim skupnim številom točk. Za menjavo se dodeli dodaten čas, tako da se lahko piloti v miru po ustaljenemu postopku pripravijo na naslednji boj. Izogibanje nadaljnim motnjam ob menjavi frekvence je tekmovalčeva odgovornost.

4.16. Pritožba

Če se med tekmovanjem poslabšajo vreme ali druge razmere tako, da se piloti začnejo pritoževati, naj organizator tekme z glasovanjem med tekmovalci odloči ali se tekmovanje odpove ali preloži. Glasuje se tudi, kako se bodo upoštevali trenutni rezultati tekmovanja.

4.17. Protest

Vsak tekmovalec lahko ugovarja sodnikovim odločitvam. O protestu naj se odloči z glasovanjem med tekmovalci; to naj bo narejeno čimprej. Določi se protestna kavicija; v kolikor se izkaže, da je bil protest upravičen, se protestna kavicija vrne.

5. Sodniki

5.1. Glavni sodnik/sodnica

Glavni sodnik/sodnica je zadolžen(a) za časovni potek tekmovanja. Ravno tako je zadolžen(a) za varnost med bojnimi poleti – skrbi, da so tekmovalci(ke) med bitko za varnostno črto. Goljufije in izigravanje pravil se kaznujejo z diskvalifikacijo tekmovalca(ke). Odločitev glavnega sodnika(ce) naj sloni na glasovanju sotekmovalcev.

5.2. Varnostni sodnik/sodnica

Varnostni sodnik/sodnica je zadolžen za splošno varnost na tekmi. Glede varnosti ima višjo pristojnost kot glavni sodnik(ca). Opozarja na nevarne situacije med tekmovanjem. Je zadolžen(a) za to, da med tekmo nihče v razdalji 60 metrov od varnostne črte ni brez čelade ali zaščiten z varnostno mrežo. Med tekmo mora biti postavljen(a) tako, da lahko jasno opazi prečkanje varnostne črte.

5.3. Tekmovalni sodnik/sodnica

Tekmovalni sodnik/sodnica beleži točke pilota, za katerega je zadolžen(a). V ustrezen obrazec vpisuje rezanja traku, nevpletenost v boj, prečkanje varnostne črte in čas poleta med bitko. Po končanem boju preveri tudi dolžino oziroma stanje traku na tekmovalčevem modelu. Tik pred bitko in tik po njej preverja, če je na modelu morebiti zataknen del traku. Preverjanje opravita skupaj s tekmovalcem(ko), ta pa s podpisom na tekmovalni obrazec potrdi, da se s sodnikom(co) strinja. Če se tekmovalni sodnik/sodnica ne moreta dogovoriti, je za odločitev pristojen glavni sodnik, ki odločitev sprejme na licu mesta.

6. Točke

Sistem točkovanja je tak, da ni decimalnih mest

6.1. Minus/plus točke

V tabeli je prikazan sistem točkovanja.

prečkanje varnostne črte (velja cel dan)	-200
nevpletenost v boj	-50
nedotaknjen lasten trak	+50
Dodatne točke za dvomotorni ali dvokrilni model	+25
Odbitne točke zaradi ploskega trupa	-25
rezanje traku nasprotniku	+100
časovne točke (na tri sekunde)	+1