

Coupe des Barons 2012



Le règlement

Tout modèle non conforme à ce règlement sera éliminé

Le Modèle

(2 Axes)

1 modèle par concurrent sans aucun élément de rechange (ni fuselage, ni aile). Mulet interdit. C'est le modèle présenté au statique qui doit concourir et conformément au règlement (présence pilote, mitrailleuse, haubans et capot moteur). Si non respect lors d'une ou des épreuves de vol, le candidat aura une pénalité .

Motorisation :

- Le moteur ne doit pas dépasser 5.83cc (35) pour les 2 temps et 7 cc (42) pour les 4 temps.
- Motorisation électrique ne doit pas dépasser 825W.
(Calcul effectué par rapport à la puissance moyenne d'un OS 35 AX soit 1.1CV).
- Réacteur INTERDIT
- Carburant → 50% de nitro maximum.

Aile :

- Construction libre mais conforme +/- 10% à l'original en forme, taille et profil (Clark Y).
- Forme des saumons libre.
- Elle doit être haubanée comme l'original (au moins dessus) pendant toute la Coupe.
- Pilote 1914 ou humoristique obligatoire pendant toute la Coupe.
- Mitrailleuses ou canon également obligatoire pendant toute la Coupe.

Fuselage :

- Conforme à l'original à +/- 10%.
- Treillis coffré, entoilé ou non.
- Porte le numéro du modèle (6X6) donné à l'inscription (côté droit au minimum).
- Capot moteur obligatoire pendant toute la Coupe.

Dérive :

- Forme libre : elle comporte un signe de nationalité ou un emblème national.

Stabilisateur :

- Forme libre : le volet de profondeur est d'un seul bloc commandé par un seul servo ou servos couplés.

Roues :

- Lenticulaires ou conforme 1914 ou à rayons

Les Epreuves

1^{ière} épreuve : Jugement Esthétique (1 heure avant les combats).

- Complexité de construction.
- Conformité à un avion 1914/1918.
- Esthétique et humoristique.

Avec vérification des encombrements, moteur ,cylindrée et marquage des éléments.

2 juges féminins et 2 juges aéromodélistes.

2^{ième} épreuve : Cassé de baguettes (5mn).

- Départ style « RENO ».
- 7 à 9 modèles en vol.
- Touché ou cassé compte 10 points.
- Les baguettes au nombre de 30 sont plantées sur piste en herbe et font 1 mètre de haut
- Bonification de 3 points par « Touch and Go » sur cible.

3^{ième} épreuve : Pylône racing (5mn).

- Départ style « RENO ».
- 7 à 9 modèles en vol.
- Le décompte est effectué par pylône franchit (5 points) → 1 tour = 10 points.
- Bonification de 3 points par « Touch and Go » sur cible.

4^{ième} épreuve : Le renard (5mn)

- Départ style « RENO ».
- 7 à 9 modèles en vol
- 1 coupe ou touche effectif de banderole → 40 points.
- Bonification de 3 points par « Touch and Go » sur cible.

5^{ième} épreuve : Limbo (5mn).

- Départ style « RENO ».
- 7 à 9 modèles en vol
- Passage sous limbo (15 points).
- Passage sous limbo en looping (30 points).(Plus de cumul 15+30 !)
- Bonification de 3 points par « Touch and Go » sur cible.

La destruction du limbo élimine le pilote et annule la manche

Le « Touch and Go » sur cible sera bonifié de 3 points durant les épreuves 2, 3,4 ou5

Les participants aux épreuves 2, 3, 4 ou 5 se verront attribuer un bonus de 10 points dans chaque épreuve s'ils ont au moins effectué le décollage.

NB

Le départ type « RENO » :

Mise en vol de la série à convenance et ensuite le Directeur des Vols annonce au top le début de l'épreuve.