



RALLY AEREO

2010

Comissió Tècnica de Vol Virtual

Federació Aèria Catalana

Info@volvirtual.com



REGLAMENTO RALLY AEREO

1. PREÁMBULO

Este reglamento es una adaptación del Reglamento Internacional FAI de vuelo a motor adaptado al vuelo virtual.

1.1. Ámbito

Este reglamento es aplicable a la modalidad de Rally Aéreo en todas las competiciones de vuelo virtual organizadas en Catalunya, sean de carácter local, nacional o internacional.

1.2. Objetivos

La modalidad de Rally Aéreo pretende mejorar el vuelo elemental permitiendo a un equipo navegar y manejar su avión bajo las condiciones meteorológicas visuales (VMC) sin ayuda de los sistemas técnicos y de navegación.

Se pretende motivar la capacidad del piloto de navegar a partir de unas instrucciones dadas usando los instrumentos básicos, seguir una ruta precisa mientras se mantienen unos tiempos de vuelo determinados y realizar tareas de observación mientras se navega.

2. REGLAS

- 2.1 La prueba se realizará únicamente en condiciones meteorológicas visuales (VMC) tal y como las define OACI y sujetas a los estándares nacionales VFR.
- 2.2 El uso de ayudas electrónicas y/o piloto automático queda a discreción del organizador.
- 2.3 Entre un mínimo de 15 minutos y un máximo de 60 minutos antes del despegue debe repartirse a la tripulación toda la información e instrucciones para la ejecución del vuelo.
- 2.4 El organizador utilizará los datos de una caja negra instalada en el simulador de vuelo para evaluar la prueba.
- 2.5 Después del aterrizaje la tripulación debe quedarse en el puesto de vuelo hasta que haya entregado la hoja de respuestas y el juez se lo indique. Durante este periodo no deben comunicarse con nadie excepto con los miembros de la organización.
- 2.6 Las tripulaciones que terminen antes de que la última tripulación haya comenzado serán aislados en una zona habilitada al efecto.

3. DETALLES DE LA COMPETICIÓN

3.1 Prueba de navegación

- 3.1.1 La prueba de navegación tendrá una longitud entre 70 y 150 km. Constará de un mínimo de 5 tramos y un máximo de 10. La distancia de cada tramo estará entre 10 y 20 km.
- 3.1.2 La prueba estará formada por:
 - La preparación del vuelo trazando la ruta en un mapa.
 - Prueba de crono.
 - Prueba de identificación
 - Aterrizaje de precisión.
- 3.1.3 Después del despegue el piloto debe seguir las instrucciones de salida. La Puerta de entrada (SP) debe ser sobrevolada en el rumbo de salida. Los puntos de giro (CP) y puerta de salida (FP) deben ser sobrevoladas en el rumbo de llegada.



REGLAMENTO RALLY AEREO

- 3.1.4 Después de la puerta de salida (FP) se deben seguir las instrucciones prescritas por la organización.
- 3.1.5 Los giros de más de 90° en ruta entre el SP y el FP mantenidos durante más de 5 segundos se penalizarán.
- 3.1.6 Los giros después de pasar los puntos de giro deben de ejecutarse en la dirección más corta entre el rumbo de entrada y el de salida. Estos giros no se consideran bajo la norma anterior si el giro se completa con un máximo de 45 segundos después de sobrevolar el punto de giro.
- 3.1.7 Las puertas de entrada (SP), puntos de giro (CP) y puerta de salida (FP) tienen un ancho de 2 kilómetros. Cruzar en dirección opuesta estas puertas incurrirá en penalizaciones de giro de más de 90° cada vez.
- 3.1.8 Todos los puntos de giro (CP) serán descritos claramente en el rutómetro y serán puntos exactos en tierra y en el mapa.
- 3.1.9 Las instrucciones de los puntos de giro y las puertas de entrada y salida serán dados como:
 - a) Una posición conocida
 - b) Coordenadas (latitud y longitud)
 - c) Combinación de rumbo y/o distancia desde o hacia a) y b)
- 3.1.10 Los rumbos serán dados en grados geográficos.
- 3.1.11 Las distancias serán dadas en décimas de millas náuticas o en kilómetros. Se dará un factor de conversión de milímetros en el mapa a NM y/o km.

3.2 Prueba de regularidad

- 3.2.1 La hora oficial utilizada durante la competición será la del simulador de vuelo.
- 3.2.2 El tiempo de inicio será tomado durante el despegue de la hora del simulador y anotado en la hoja de respuestas.
- 3.2.3 El control de crono se realizará cuando el avión cruce una línea perpendicular al rumbo de llegada al punto de giro o puerta de salida, o al rumbo de salida de la puerta de entrada, siendo la línea perpendicular de 1 km a cada lado de la ruta.

3.3 Prueba de identificación

- 3.3.1 La prueba de identificación empieza en la puerta de entrada (SP) seguida por los puntos de giro (CP) y termina en la puerta de salida (FP).
- 3.3.2 Los elementos que componen la prueba de observación son fotografías.
- 3.3.3 A cada tripulación se le proporcionará un juego de fotografías.
- 3.3.4 Las fotografías de los puntos de giro pueden estar tomadas desde cualquier dirección y pueden ser correctas o incorrectas. Si es correcta, el objeto de la foto será el punto de giro. La tripulación marcará en la hoja de respuestas si la fotografía es verdadera o falsa. Si la fotografía es incorrecta, el objeto de la foto no estará a menos de 2 km del punto de giro. Las fotografías estarán marcadas con el punto de giro y estarán en secuencia.

3.4 Aterrizaje de precisión

- 3.4.1 El aterrizaje de precisión se realizará como toma final, donde el uso de motor, flaps, alerones y resbales son a discreción del piloto.



REGLAMENTO RALLY AEREO

- 3.4.2 El contacto debe ser con las dos ruedas del tren principal.
- 3.4.3 Si las ruedas principales tocan en diferentes cajas de la parrilla, será aplicada la de mayor penalización.
- 3.4.4 Se considera que un avión está botando cuando después del contacto, todas las ruedas vuelven a estar en el aire y el avión se desplaza sobre dos o más cajas de la parrilla.
- 3.4.5 Se define el aterrizaje anormal cuando ocurren los siguientes hechos:
- a) La rueda de morro contacta con el suelo antes que el tren principal o al mismo tiempo.
 - b) Una rueda principal levantada del suelo a una altura de más de un diámetro de la rueda en el contacto inicial.
 - c) El contacto con el suelo de cualquier parte del avión distinta de las ruedas.
 - d) La retracción de los flaps dentro de la parrilla de tomas antes del contacto.

4. PENALIZACIONES

- 4.1. Prueba de regularidad
- | | |
|---|------------|
| Cruzar la puerta en el tiempo dado +/- 2 seg. | 0 puntos |
| Más de +/- 2 seg de adelanto /retraso por segundo | 2 puntos |
| Máx. | 200 puntos |
- No cruzar la puerta de entrada (SP) o Salida (FP)
o puntos de giro 200 puntos
- 4.2 Prueba de identificación
- | | |
|--|------------|
| Identificación correcta de la foto en el punto de giro | 0 puntos |
| No observada (en blanco) | 50 puntos |
| Identificación incorrecta | 100 puntos |
- 4.3 Uso de equipos electrónicos o piloto automático
si la organización no lo permite DESCALIFICACIÓN
- 4.4 Maniobras de más de 90º de la ruta entre SP y FP 200 pts cada vez
- 4.5 Aterrizajes de precisión (ver APENDICE)
- | | |
|-----------------------------|-----------|
| Línea de FE (Franja blanca) | 0 puntos |
| Zona "A" | 10 puntos |
| Zona "B" | 20 puntos |
| Zona "C" | 40 puntos |
| Zona "D" | 60 puntos |
- Aterrizar o rodar fuera de la parrilla 200 puntos
- Abortar (Sin ser forzoso) 200 puntos
- Aterrizaje anormal 150 puntos
- Máximo por toma 300 puntos
5. Aquello que no esté dispuesto en este reglamento debe consultarse al Comité de Competición quién resolverá oportunamente.



REGLAMENTO RALLY AEREO

ANEXO I

PARRILLA DE PRECISIÓ

30 m	C 40 puntos	
30 m	B 20 puntos	
15 m	A 10 puntos	
7 m	0	LINEA DE FE
15 m	D 60 puntos	