



KASAU CUP AEROMODELLING SERIES 2016

PERATURAN UMUM LOMBA



LANUD SULAIMAN
[Company address]

PIALA dan PIAGAM.

Setiap peserta yang terdaftar pada kejuaraan ini akan mendapatkan Medali, Piagam Penghargaan dan Uang Pembinaan

Piala dan Piagam akan diberikan kepada:

Juara I, Juara II dan Juara III.

PENDAFTARAN.

Pendaftaran Melalui FAX

E-mail :

Kontak Person :	Iskandar	0821 1241 9590
	Yuyus BK	0821 1234 2007
	Ade E Sumarsono	0816 6050 84

PERATURAN PERLOMBAAN.

1. OHLG – Out door Hand Launch Glider

1. Definisi Umum

Model Outdoor Handlaunched Glider atau sering disebut Chuck Glider adalah model yang dirancang untuk terbang bebas dengan daya yang ada pada model itu sendiri dimana untuk memulai penerbangannya model itu dilempar dengan tangan manusia agar mencapai ketinggian tertentu untuk memulai penerbangannya.

2. Ketentuan Model

- a. Bentuk bebas.
- b. Luas sayap minimum 187,5 cm² dan maksimum 800 cm².
- c. Setiap peserta berhak atas 3 buah model.

3. Penerbangan

- a. Lomba dilakukan dengan sistim 7 round.
- b. Penerbangan hanya dilakukan dengan melemparkannya dengan berdiri di atas tanah.
- b. Tiap peserta berhak atas 5 (lima) kali penerbangan. Semua penerbangan dicatat sebagai penerbangan resmi apapun hasilnya (AMA Competition regulation 2000-2001 page 16, event 140). Dalam keadaan khusus (misal : waktu tidak memungkinkan), jumlah penerbangan resmi dan penerbangan terbaik dapat dikurangi, dan akan diumumkan sebelum dimulainya lomba.

- c. Tiap penerbangan hanya dicatat sampai dengan waktu 60detik, selebihnya tidak diperhitungkan.
- d. Bila selama penerbangan ada bagian pesawat yang jatuh atau lepas, maka penerbangan tersebut dianggap batal dan diberi kesempatan untuk mengulang sekali lagi.
- e. Bila penerbangan dibawah 10 detik, diberi kesempatan mengulang sekali lagi dalam ronde tersebut.
- f. Pengambilan waktu penerbangan dilakukan oleh 2 (dua) orang pencatat waktu yang telah ditunjuk oleh penyelenggara.
- g. Hasil rata-rata dari 2 orang pencatat waktu sebagai hasil yang dicapai.
- h. Waktu penerbangan dicatat sejak pesawat lepas dari tangan sampai pesawat menyentuh tanah, terhenti penerbangannya karena suatu halangan, 10 detik setelah hilang dari pandangan mata pencatat waktu, bila sebelum 10 detik nampak kembali, maka pencatat waktu diteruskan.

4. Pemenang

Pemenang adalah peserta yang mempunyai jumlah waktu penerbangan terbanyak. Bila ini masih belum memastikan, akan diadakan penerbangan tambahan tanpa pembatasan waktu.

2. F2D Combat

- a. Peraturan pertandingan Menggunakan FAI RULE
- b. Pesawat yang menggunakan non Ball Bearing dapat mengikuti lomba ini selama menggunakan Fuel Shut off (Safety)

3. F3R INA , PYLON RACE

1. Peraturan Umum

- a. Definisi Radio Control Pylon Race adalah perlombaan pesawat terbang

model yang dikendalikan dengan remote control, menggunakan tipe dan jenis pesawat model tertentu yang ditetapkan dengan penggunaan teknologi yang dibatasi pada bentuk pesawat, aerodinamika pesawat dan power yang digunakan.

- b. Jumlah pesawat model per peserta

Setiap peserta diperbolehkan mendaftarkan maksimal 3 pesawat model dan boleh dipergunakan setiap saat.

c. Peserta (Pilot)

- i. Setiap peserta wajib bisa mengendalikan dan menerbangkan pesawat model.
- ii. Wajib menggunakan helmet untuk alasan keselamatan.
- iii. Wajib melakukan take off dan landing sendiri, tanpa bantuan orang lain.

d. Caller

- i. Setiap pilot wajib didampingi seorang caller
- ii. Tugas seorang caller membantu melepaskan pesawat di garis start pada saat juri sudah memberikan sinyal untuk take off dan membantu pilot untuk mengarahkan pesawat modelnya melewati setiap tiang.
- iii. Caller dilarang berkomunikasi dengan pilot atau orang lain selama perlombaan, dengan menggunakan peralatan komunikasi elektronik.
- iv. Caller wajib mengenakan helmet dengan warna yang sama dengan pilot.

2. Spesifikasi teknis

a. Pesawat model

- i. Wing Area, minimal sebesar 3.200 cm²
- ii. Wing Span, minimal sebesar 1.270 mm, maksimal 1.397 mm.
- iii. Tebal aerofoil pada sayap minimal 2,54 cm (1 inchi)
- iv. Berat pesawat model yang siap terbang, minus bahan bakar, minimal 1.400 gram.
- v. Landing Gear
Setiap pesawat terbang model wajib menggunakan minimal 2 (dua) buah landing gear tetap (non retractable).

b. Propeller

- i. Tidak boleh menggunakan propeller berbahan metal.
 - ii. Tipe propeller yang digunakan adalah tipe fixed propeller.
- c. Engine
- i. Wajib menggunakan tipe engine yang tersedia secara komersial, front intake, side exhaust.
 - ii. Displacement maksimal adalah 7,6 cc (0,46 inchi³), seperti OS 0.46,

Super Tigre 0.45, Thunder Tiger 0.46, ASP 0,46.

iii. Wajib menggunakan engine standar tanpa modifikasi.

iv. Spesifikasi lebih lanjut mengenai penggunaan dan ketentuan engine

terlampir pada Engine Specification to Use.

c. Fuel (bahan bakar)

i. Bahan bakar yang digunakan mengandung maksimal 15% nitro.

ii. Wajib menggunakan bahan bakar yang disediakan oleh panitia (VP Power Master 15%)

e. Race Course / Sirkuit Perlombaan

i. Denah sirkuit perlombaan terlampir.

ii. Setiap pesawat model peserta wajib melewati tiang no. 1, no. 2, dan no. 3.

iii. Start mengarah ke tiang no. 1.

iv. Pada setiap lap pesawat tidak wajib memutar tiang no. 1, tapi wajib

melewati batas tiang no. 1.

v. Pada setiap lap Pesawat wajib melewati sisi luar tiang no.2 dan no. 3,

dilihat dari pilot area.

vi. Arah terbang selalu berlawanan dengan arah jarum jam, selalu berputar ke kiri.

3. Perlombaan dan Penilaian

a. Jumlah rounds yang dilombakan minimal 4 rounds, maksimal 12 rounds.

b. Masing-masing rounds 10 laps.

c. Dari semua rounds yang dilombakan, catatan waktu satu rounds yang

terjelek diabaikan, sisa catatan waktu yang lebih baik dijumlahkan.

d. Setiap heat perlombaan maksimal diikuti tiga peserta.

e. Di setiap heat, masing-masing starter diberikan jeda waktu 4—7 detik

untuk take off sesuai dengan urutannya dan aba-aba dari juri.

f. Setiap peserta diberi waktu 60 detik untuk start engine sebelum heat

dimulai.

g. Peserta yang tidak berhasil start engine setelah 60 detik, peserta tersebut

harus mundur dari heat tersebut dan diberi kesempatan satu kali untuk

mengikuti heat berikutnya sesuai dengan keputusan juri.

h. Bagi peserta yang mengalami masalah dengan pesawat modelnya sebelum aba-aba untuk take off diberikan, peserta tersebut dapat mengundurkan diri dari heat tersebut dan diberikan kesempatan satu kali untuk ikut start di heat berikutnya sesuai dengan keputusan juri.

i. Bagi peserta yang mengalami masalah dengan pesawat modelnya setelah aba-aba untuk take off diberikan, peserta tersebut dianggap sudah start pada heat tersebut.

j. Apabila pada saat heat sedang berlangsung terjadi crash akibat tabrakan antara dua atau lebih pesawat model peserta, heat tersebut harus diulangi sesuai dengan keputusan juri.

k. Apabila pada saat heat sedang berlangsung, tiang (pylon) tertabrak oleh pesawat model peserta dan tiang tersebut mengalami kerusakan, heat tersebut harus diulang sesuai dengan keputusan juri. Peserta yang pesawat modelnya merusakkan tiang didisqualifikasi dari rounds tersebut.

l. Setiap pilot wajib didampingi caller dan boleh dibantu seorang helper pada saat sebelum start.

m. Peserta harus melakukan take off di garis start dengan posisi pesawat model terletak di lintasan. Roda pesawat model yang paling depan harus dibelakang garis start.

n. Setiap peserta yang telah melakukan start akan dihitung waktu tempuhnya (time) dari garis start sampai 10 laps finish di garis finish setelah tiang no. 3.

o. Scoresheet akan diproses oleh juri dengan ketentuan:

- i. Pada miss (tidak melewati tiang) pertama akan didenda dengan tambahan waktu sebesar 10% dari waktu tempuh peserta pada heat tersebut.
- ii. Pada miss kedua dan seterusnya akan didenda dengan tambahan waktu 300 detik setiap miss-nya.
- iii. Setelah dikoreksi, catatan waktu akan dikonversi menjadi point dengan ketentuan 1 detik = 1 point.

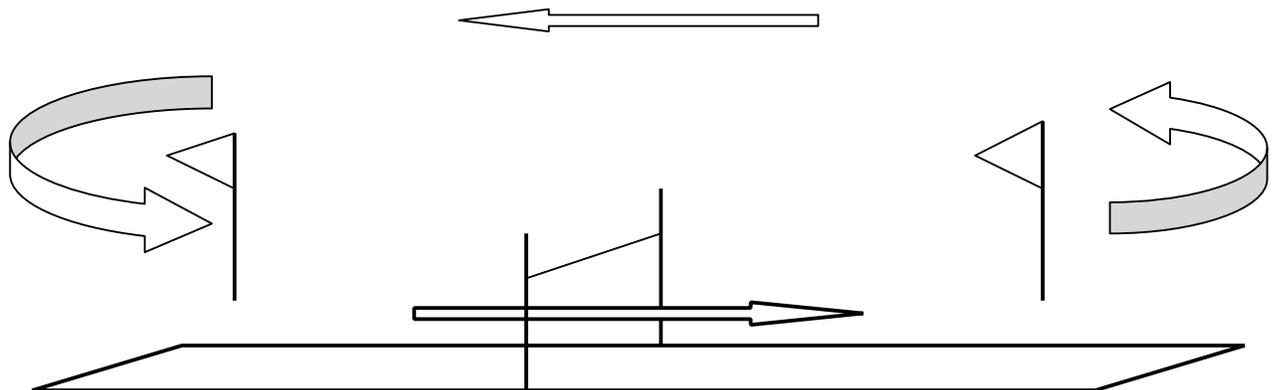
p. Pemenang lomba adalah peserta dengan jumlah point terkecil setelah semua rounds diselesaikan.

4. Force majeure

Jika perlombaan harus dihentikan karena force majeure sebelum semua rounds dilaksanakan, maka point semua peserta dihitung berdasarkan rounds yang sudah diselesaikan.

4. PYLON RACE WITH LIMBO.

1. Setiap peserta mempunyai waktu 4 menit dari mulai menghidupkan pesawat.
2. Pesawat harus melewati dibawah pita yang telah ditentukan ketinggiannya dikedua gawang dan melakukan patern flight yang telah ditentukan sebanyak-banyaknya putaran.
3. Perhitungan berdasarkan saat pesawat melakukan underpass digawang yang ketinggian pita 1,5 meter.
4. Peserta yang dapat underpass terbanyak yang menjadi pemenangnya.
5. Jika terjadi kesamaan jumlah underpass diantara peserta, maka peserta akan melakukan pengulangan sebanyak 3(tiga) kali underpass. Pemenang diambil dari waktu tercepat diantara peserta tsb.
6. Jenis pesawat dan mesin yang dipergunakan oleh peserta adalah bebas.



PYLON RACE WITH LIMBO

5. DRONE FUN TARGET

1. Pengendalian pesawat drone.
2. Dengan di pasang ya beberapa balon gas serta air gate sebagai rintangan
3. Balon gas ini sebagai sasaran untuk dipecahkan memakai pesawat drone.
4. serta menempuh waktu tercepat melalui gawang-gawang hingga garis finish.
5. Permainan ini menggunakan sistem gugur
5. Panjang trek sepanjang 200 m.

***SELAMAT BERTANDING
JUNJUNG SPORTIFITAS***