



FEDERASI AERO SPORT INDONESIA PERSATUAN OLAH RAGA DIRGANTARA AEROMODELLING



PENENTUAN PEMENANG NOMOR LOMBA GABUNGAN

Dalam PON XVIII / 2012 Riau, kecuali F2D dan F3J, nomor lomba lain (misal : Terbang Bebas) terdiri dari beberapa matalomba (dwi / tri lomba). Sebagai contoh, nomor lomba Terbang Bebas terdiri dari matalomba OHLG, F1A dan F1H.

Untuk setiap nomor lomba berlaku ketentuan sebagai berikut :

1. Setiap peserta nomor dwi atau tri lomba wajib bertanding dalam setiap matalomba didalamnya.
2. Bobot masing-masing mata lomba dalam satu nomor (gabungan matalomba) adalah sama.
3. Dalam setiap matalomba, untuk setiap peserta akan ditetapkan peringkatnya (sesuai perolehan nilai) dari urutan tertinggi sampai dengan terendah.
4. Penilaian tiap matalomba akan dinormalisasikan dengan aturan sebagai berikut:
 - a. Untuk nomor lomba Kendali Tali (F2A, F2C) dan Aerobatik Kendali Radio (F3A, F3C) normalisasi akan dilakukan terhadap peringkat peserta dengan nilai tertinggi 100.
 - b. Untuk nomor lomba Terbang Bebas (OHLG, F1A, F1H) normalisasi akan dilakukan terhadap nilai prestasi peserta dengan nilai tertinggi 100.
5. Untuk F2A dan F2C:
 - a. Untuk F2A, kedua atlet dalam satu tim akan bertanding, namun nilai tertinggi dari kedua atlet tersebut yang akan diambil sebagai nilai tim.
 - b. Untuk penentuan peringkat F2C berlaku hirarki berikut:
 - i. Landing $\geq 2x$.
 - ii. 100 Lap.
 - iii. Waktu tercepat.
6. Nilai hasil normalisasi setiap atlet per matalomba dalam satu nomor lomba dijumlahkan untuk menentukan pemenangnya.
7. Jika ada dua atau lebih atlet dengan nilai yang tidak dapat ditetapkan karena nilai yang sama (draw) dalam satu nomor, maka akan dilakukan undian untuk mengambil satu matalomba dalam nomor tersebut untuk dimainkan 1 ronde. Apabila ternyata masih terjadi draw, maka akan dimainkan lagi dengan ketentuan FAI (Untuk A1, A2, penambahan waktu max sesuai FAI ; Untuk OHLG, dimainkan ulang sampai mendapatkan hasil yang tidak draw).
8. Jika seorang atlet tidak ikut dalam satu matalomba, maka akan diberikan nilai terendah untuk matalomba tersebut.