

LIGA PYLON RACE SERI II
PERATURAN PERTANDINGAN
RC AEROPLANE TOUCH AND GO

1. Definisi

RC Aeroplane Touch and GO adalah pertandingan aeromodelling pesawat model (Fixed Wing) RC yang mempunyai ketentuan untuk melakukan take off dan landing dalam periode tertentu . Pemenangnya adalah peserta yang mampu menyelesaikan TO/ L dengan jumlah terbanyak selama 5 (lima) menit .

2. Karakteristik Model

- a. Model bebas
- b. Kapasitas motor bebas
- c. Model harus mempunyai roda pendarat.
- d. Setiap team boleh membawa 2 (dua) model , dan hanya 1 (satu) model digunakan dalam penerbangan resmi . 1 (satu) model sebagai cadangan untuk seluruh pertandingan.
- e. Seluruh model harus didaftarkan kepada panitia.
- f. Model harus memiliki standard keamanan dan keselamatan .
- g. Bahan bakar bebas.

3. Peserta

- a. Peserta terdiri dari 1 (satu) orang penerbang dan 1 (satu) mekanik utama serta kalau dibutuhkan dapat ditambah satu mekanik pembantu. Penerbang dan mekanik utama disebut **satu TEAM**. Mekanik pembantu tidak termasuk dalam satu team.
- b. Pilot dan Mekanik boleh menghidupkan motor dengan atau tanpa alat bantu.
- c. Pilot , Mekanik dan mekanik pembantu diharuskan memakai helm pelindung kepala selama balapan. Setiap team harus menyediakan helmnya masing-masing

4. Arena Perlombaan

- a. Satu arena perlombaan terdiri dari landasan sepanjang 10 meter yang memiliki batas Take Off dan Landing.
- b. Model harus TO/L pada tempat yang telah ditentukan.

5. Organisasi dan Tata Laksana Pertandingan

- a. Dalam satu pertandingan resmi akan diikuti oleh 1 penerbang, 1 mekanik utama dan 1 mekanik pembantu.
- b. Penerbang dan teamnya harus memiliki nomor peserta dan dipakai selama pertandingan berlangsung.

LIGA PYLON RACE SERI II
PERATURAN PERTANDINGAN
RC AEROPLANE TOUCH AND GO

- c. Penerbang yang tidak memakai nomor , tanda atau identitas resmi maka penerbangannya dianggap tidak sah.
- d. Penerbangan resmi dipimpin oleh 1 (satu) Marshal yang membawahi 2 orang pencatat waktu (Time Keeper) dan 2 orang pencatat jumlah TO/L .
- e. 1 (satu) team dipanggil masuk lapangan dan sebelumnya diadakan undian serta mempersiapkan segala sesuatunya dalam dua menit.
- f. Penerbang harus masuk posisi yang telah ditentukan dan selama penerbangan resmi berlangsung tidak boleh keluar.
- g. Model harus dihidupkan dan setelah selesai harus menempati tempat yang telah ditentukan selama penerbangan resmi.
- h. Sebelum ada aba-aba untuk balap dimulai, mekanik tidak boleh menghidupkan motor .
- i. Marshal akan menanyakan kesiapan para mekanik tiga puluh detik sebelum tanda penerbangan resmi dimulai dan bila semua telah siap maka marshal akan memberi aba-aba start dimana para mekanik team mulai menghidupkan mesin dan juri pencatat waktu mulai menghidupkan stopwatchnya.
- j. Model harus take off dengan roda menyentuh tanah.
- k. Penerbangan resmi adalah jika penerbang telah menyelesaikan periode terbang selama 5 (lima) menit termasuk start motor.
- l. Model harus rolling pada landasan dan take off pada posisi yang ditentukan
- m. Penggantian model cadangan hanya dapat dilakukan setelah penerbangan resmi setiap ronde selesai.

Kwalifikasi

- a. Setiap penerbang berhak mengikuti 2 (dua) ronde penerbangan resmi.
- b. Dari 2 ronde penerbangan akan diambil nilai terbaik dan 6 peserta dengan waktu terbaik masuk ke ronde berikutnya.
- c. Hasil ronde ini akan diambil 3 (tiga) penerbang waktu terbaik sebagai pemenang