

## F4D MAQUETAS

PARTICIPANTE: \_\_\_\_\_  
MODELO: \_\_\_\_\_

### PUNTUACIÓN DEL REALISMO DE VUELO

	Nota sobre	Puntos obtenidos en el vuelo				Coeficiente K	Puntuación Total			
		1º	2º	3º	4º		1º	2º	3º	4º
1) Despegue	10					10				
2) Subida	10					8				
3) Descenso y aproximación	10					12				
4) Calidad del aterrizaje	10					11				
5) Realismo del vuelo	10					24				
Tiempo de vuelo										

Nota: Tiempo mínimo de vuelo 15 s. Menos no se clasifica.

## F4D MAQUETAS

PARTICIPANTE: \_\_\_\_\_

MODELO: \_\_\_\_\_

### PUNTUACIÓN ESTÁTICA

	Nota sobre	Jueces			Coef. K	Puntos obtenidos		
		1	2	3		1	2	3
1) Exactitud y reproducción a escala								
Vista lateral	10				10			
Vista frontal	10				10			
Vista Planta	10				10			
2) Colores	10				6			
3) Marcas	10				6			
4) Calidad de la superficie	10				6			
5) Calidad de la realización	10				10			
Total:								

### BONIFICACIÓN A LA COMPLEJIDAD

		Bonos en %	Bonos acordados
1) Motores funcionales (sobre ejes diferentes)	Simple	0	
	Dos	10	
	Tres	10	
	Cuatro	20	
2) Tren de aterrizaje	Fijo	0	
	Tren retráctil, (aterriza retraído)	10	
	Tren retráctil, (vuelve a la posición normal)	20	
TOTAL BONOS :			

PUNTUACIÓN FINAL:

Mejor vuelo + (Total estática x (100% + Bonos)) = Puntuación Final

Ejemplo: Mejor vuelo 405, Total estática: 1171, Bonos: Bimotor con tren retráctil (aterriza plegado): 20%  
 Puntuación final: 405 + (1171 x 1,20) = 1405,2 osea **1405** puntos