

**REGLAMENTO**  
**FLOTA CRUZ DEL SUR**

**COMBATE NAVAL A ESCALA 1/72**  
**RADIOCONTROLADO**

**Año 2004**

**INDICE**

<b>CAPITULO I.....</b>	<b>4</b>
ORGANIZACIÓN.....	4
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>6</b>
BARCOS: TIPOS, CLASES Y REGLAS PARA SU CONSTRUCCION.....	6
TIPOS DE BARCOS.....	6
BARCOS DE COMBATE.....	6
CLASES:.....	6
Clase "721": .....	6
Clase "722": .....	7
Clase "723": .....	7
Clase "724": .....	7
Clase "725": .....	8
Clase "725a": .....	8
Clase "726": .....	8
Clase "X":.....	9
Clase 727 (X): .....	9
Clase 728 (X): .....	9
Clase 729 (X): .....	9
EXCEPCIONES A LAS CLASES.....	10
PERIODOS Y ESCALA.....	10
PRINCIPIO GENERAL EN LA CONSTRUCCION .....	11
EL BARCO:.....	11
CASCO:.....	11
ENCHAPADO DEL CASCO:.....	11
CUBIERTA PRINCIPAL:.....	12
CONTENIDO DEL CASCO:.....	12
PROTECCION BALISTICA:.....	13
PINTURA:.....	13
SUPERESTRUCTURA:.....	13
BARCOS CIVILES (CONVOY SHIPS).....	14
ARMAMENTO:.....	14
CALIBRE DEL CAÑON .....	15
VARIACIONES TECNICAS.....	15
TORPEDOS.....	15
MINAS.....	16
BOMBAS DE ACHIQUE.....	16
LLAVE DE CORTE DEL RADIO:.....	16
FRECUENCIAS.....	17
CONTROL DE FUEGO/DISPARO SEMIAUTOMATICO.....	17
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>18</b>
REQUERIMIENTOS TECNICOS.....	18
.....	18
GAS:.....	18
VELOCIDADES:.....	18

## Reglamento Flota Cruz del Sur

REQUISITOS DE SEGURIDAD EN LOS COMBATES:.....	19
TEST DE PENETRACIÓN:.....	20
<b>CAPITULO IV.....</b>	<b>21</b>
REGLAS GENERALES DE COMBATE.....	21
COLISIONES.....	21
FACTOR DE COMBATE.....	22
SANCIONES.....	22
DESARROLLO DEL COMBATE.....	22
SCORING DE COMBATE.....	24
VALUACION DE DAÑOS DE COMBATE POR CLASE DE BARCO.....	25
GALLARDETE DE CAPITANES.....	25
APLICACION SUPLETORIA DEL REGLAMENTO DEL "QUEEN'S OWN 1/72 RC SCALE MODEL WARSHIP CLUB".....	25

# CAPITULO I

## ORGANIZACIÓN

1. Los requisitos básicos para ser miembro de esta agrupación son:
  - a) Ser dueño u operador de un barco cuya escala sea 1/72.
  - b) Que el barco sea una réplica de alguno que se encontraba en servicio en los países beligerantes en la Segunda Guerra Mundial.
2. La organización tendrá un presidente cuyo mandato durará un año, y puede ser reelegible solamente por un nuevo periodo más. Su designación se hará por la mayoría de votos.
3. El presente reglamento es de carácter obligatorio para todos los miembros.
4. Para modificar alguna regla del presente reglamento el quórum es del 75% de los votos de los miembros presentes en la reunión que a tales efectos se haga. Un presidente será encargado de presidirla y convocarla.
5. Se conformará un "comite de certificación" que estará compuesto por 3 miembros de la organización. Uno de ellos será el presidente de la agrupación.
6. Dicho órgano debe certificar que los barcos que participen en el evento se encuentren contruidos de conformidad con lo establecido en este reglamento.
  - a) Deberán establecer una fecha y lugar para la certificación de las naves, donde cada dueño y operador deberá concurrir con su barco que deberá tener las baterías cargadas, y estar sin municiones.
  - b) Cumplido con dicho trámite, se extenderá una constancia de certificación del barco. De no reunirse los extremos reglamentarios se designará nueva fecha para su examen, y se extenderá un documento donde se hagan saber los puntos que deben ser modificados.
  - c) Pueden solicitar la revisión de los barcos luego del finalizado el encuentro.

## Reglamento Flota Cruz del Sur

- d) Debe llevar el registro de naves y de las frecuencias de los radios.
- 
- 7. Cualquier miembro de la asociación que comience la construcción de un barco debe dar aviso de ello.
  
  - 8. Pueden participar en los eventos personas que no sean miembros de la organización con la debida autorización del presidente de la misma, y siempre que su barco se encuentre certificado.

## CAPITULO II

### BARCOS: TIPOS, CLASES Y REGLAS PARA SU CONSTRUCCION

#### TIPOS DE BARCOS

Dos son los tipos de barcos contemplados por este reglamento, los denominados "de guerra", que pueden portar armamento y los civiles ( Convoy Ships) que no pueden hacerlo.

#### BARCOS DE COMBATE

#### CLASES:

Los barcos de guerra, se dividirán en clases de acuerdo a su desplazamiento, lo que determinará la cantidad de cañones, proyectiles, y capacidad de las bombas de achique que podrán transportar.

#### Clase "721":

Todo barco militar, cuyo desplazamiento sea inferior a las 400 toneladas. Naves comunes a esta clase son las lanchas torpederas, lanchas cañoneras y los patrulleros (PT; MTB, "E" boats, MGB etc.).

Armamento: 1 cañon/ 20 rondas o torpedos, no tiene permitido bombas de achique.

#### Nota:

- 1) El dueño de la unidad 721 debe poseer también otro barco al menos de la clase 724 -o mayor-, y ambos deben participar en el mismo evento.
- 2) Si el barco de la clase 724 -o mayor-, es hundido en el evento, el de la clase 721 armada con torpedos ya no puede seguir participando.
- 3) Deben existir en el mismo bando al menos 3 barcos de la clase 724 o mayores por cada uno de la clase 721 armado con torpedos.
- 4) La unidad de la clase 721 armada con torpedos, solo podrá entrar en combate cuando lo haya hecho el barco de la clase 724 -o mayor- del mismo dueño. Posterior a su ataque, lanzando sus torpedos, solo puede volver a combatir previo a que lo haga nuevamente la unidad del tipo 724 -o mayor-. De esto se desprende que el los dos navios (la clase 721 armada con torpedos y el 724 o mayor del mismo dueño), no pueden estar al mismo tiempo en un combate.

- 5) La cantidad de salidas del barco de la clase 721 armado con torpedos, no puede ser mayor a la de la clase 724 -o mayor- que tenga el mismo dueño.

### **Clase "722":**

Todo barco militar, cuyo desplazamiento sea de 400 a 1.199 toneladas. Naves comunes a esta clase son las Corvetas, Patrulleros, cazadores de submarinos (Corvettes, Patrol Vessels, Sub Chasers).

Armamento: 1 cañon/50 rondas y bomba de achique con capacidad 24 galones/hora.

### **Clase "723":**

Todo barco cuyo desplazamiento sea de 1.200 a 2.799 toneladas. Comunes a esta clase con los destructores de escolta y destructores (Destroyers Escorts y Destroyers).

Armamento: 2 cañones/100 rondas y Bomba de achique con capacidad de 36 galones/hora.

### **Clase "724":**

Todo barco cuyo desplazamiento sea de 2.800 a 3.999 toneladas. Naves comunes a esta clase son los destructores, minadores, y algunos cruceros ligeros (Destroyers, Minelayers, y Light Cruisers).

Armamento: 3 cañones/165 rondas y bomba de achique con capacidad de 48 galones/hora.

### **Clase "725":**

Barcos de guerra cuyo desplazamiento sea de 4000 a 6.999 toneladas. Barcos comunes a esta clase son los cruceros ligeros (light cruiser).

Armamento: 5 cañones/375 rondas y bomba de achique con capacidad de 90 galones por hora.

### **Clase "725a":**

Barcos de guerra cuyo desplazamiento sea de 7000 a 9.999 toneladas. Comunes a esta clase son cruceros ligeros y pesados. (Light Cruiser y Heavy Cruisers).

Armamento: 6 cañones/450 rondas y bomba de achique con capacidad de 100 galones por hora.

### **Clase "726":**

Barcos de guerra cuyo desplazamiento sea de 10.000 a 19.999 toneladas. Barcos comunes a esta clase algún crucero pesado (heavy cruiser).

Armamento: barco armado con cañones de calibre de 6 pulgadas tiene permitido llevar 9 cañones/450 rondas. Barco armado con cañones de 8 pulgadas tiene permitido 6 cañones/450 rondas. Capacidad de la bomba 125 galones/hora. Este tipo de buques pueden ser elegibles para el combate, si ambos bandos contendientes poseen un barco de esta clase.

**Nota:** Los Cruceros Armados acorazados (armored Heavy Cruisers) y acorazados y cruceros de batalla ( Battle Ships and Battle Cruiser) en las categorías indicadas no pueden participar a excepción del encuentro denominado Clase X (X class).

### **Clase "X":**

### **Clase 727 (X):**

Barcos de guerra hasta un desplazamiento de 49.999 toneladas. Barcos comunes a esta clase serían Cruceros acorazados o acorazados de bolsillo (Battlecruiser - Pocket Battleships).

Armamento: 8 cañones con 720 rondas, y una bomba de achique con una capacidad de 48 galones por hora.

### **Clase 728 (X):**

Barcos de guerra hasta un desplazamiento de 51.999 toneladas. Barcos comunes a esta clase serían los Acorazados.

Armamento: 10 caños con 1200 rondas, y una bomba de achique de 60 galones la hora.

### **Clase 729 (X):**

Barcos de guerra hasta un desplazamiento de más de 52.000 toneladas. Barcos comunes a esta clase son los Acorazados.

Armamento: todos los cañones principales con 1500 rondas y una bomba de achique de 80 galones por hora.

**Nota:** Excepciones a la construcción en barcos de la clase X:

- 1) El espesor de los llamados "main deck" -cubierta principal- y "subdeck" -sub cubierta- no debe ser mas grueso que 5/8 de pulgada.
- 2) El casco puede tener un espesor de hasta 1/8 de pulgada logrado con papel japones grueso, pero el caso debe ser penetrable hasta una pulgada por debajo de la linea de flotación (Water Line).
- 3) Todas estas clases (X), deben ser completadas con el enchapado exigido a las unidades de la clase 726. A la clase 729 se le puede agregar una tira de 1/8 de balsa en el lugar prototípico del cinturón acorazado.
- 4) No hay restricción en la elevación de los cañones. La medida de éstos no debe exceder a la escala.

## Reglamento Flota Cruz del Sur

- 5) Los monitores y otros barcos no considerados aquí, no pueden participar en ningún encuentro por no ser considerados barcos de flotas oceánicas.
- 6) Los portaaviones cualquiera sea su desplazamiento, están permitidos a participar en cualquier evento. El armamento y construcción contiene instrucciones especiales en este reglamento.

### EXCEPCIONES A LAS CLASES

- Destrotores de la Clase Kagero se incluyen a los efectos de este reglamento en la clase 724.
- Destrotores de la Clase Tribal, se incluyen a los efectos de este reglamento en la clase 724.
- Destructor Shimakaze, tiene permitido 4 cañones con 60 proyectiles por cada uno.
- Clase Le Fantastic: Tiene permitido 4 cañones con 60 proyectiles cada uno.
- Clase Tashkent: tiene permitido 4 cañones con 60 proyectiles cada uno.

### PERIODOS Y ESCALA

- 1) Todos los barcos deben ser construídos en escala 1/72.
- 2) Todos los barcos deben ser de aquellos que efectivamente se encontraban en servicio en los países beligerantes de la Segunda Guerra Mundial, hubieran o no entrado en combate real.

## **PRINCIPIO GENERAL EN LA CONSTRUCCION**

### **EL BARCO:**

El barco debe poder hundirse. Ningún elemento colocado en él debe impedir o reducir el ingreso de agua en su interior; brindarle más flotabilidad o reducir esta posibilidad de hundimiento. Los compartimientos estancos están prohibidos.

### **CASCO:**

1. Las costillas para la construcción del casco no deben ser más gruesas de 10mm (3/8 de pulgada.)
2. Pueden ser construidas en madera terciada.
3. Si se utiliza costillas de 3/8 de pulgada, éstas deben estar separadas entre sí, no menos de 3 pulgadas, a contar desde el centro de cada una de ellas.-
4. Si se utiliza costillas de 1/4 de pulgada, éstas deben estar separadas entre sí no menos de 2 pulgadas, a contar desde el centro de cada una de ellas
5. Si se utiliza costillas de 1/8 de pulgada, estas deben estar separadas entre sí, no menos de 1 pulgada.
6. El casco puede contener una sola costilla transversal en el fondo del mismo que también puede ser realizada en madera terciada.
7. El área entre la proa y la primera costilla puede ser sólida.

### **ENCHAPADO DEL CASCO:**

1. Todo el enchapado del casco debe ser de madera balsa solamente.
2. El espesor del enchapado para la clase de barcos es el siguiente:
  - a. Clase "721": 1 mm
  - b. Clase "722/725": 2 mm
  - c. Clase "725a/726": 3 mm
3. El fondo del casco puede ser reforzado desde la quilla hacia arriba, hasta un punto que se encuentre a media pulgada por debajo de la llamada Light water Line.

4. Deberá existir una separación de no menos de 1/4 de pulgada entre el enchapado que constituya el casco y los equipos que deban colocarse en su interior.
5. El casco puede ser cubierto, por una sola capa del llamado "Silk span" o "papel japonés", a los fines de eliminar irregularidades en el mismo.
6. El laminado de balsa no está permitido. Se entiende por laminado pegar tramos de balsa de un espesor para llegar a otro mayor.

### **CUBIERTA PRINCIPAL:**

El espesor de toda la cubierta (la sub y la principal), no puede exceder de 3/8 pulgada.

### **CONTENIDO DEL CASCO:**

1. Todos los cascos deben completarse de acuerdo a lo siguiente:
  - a) Debe contener el correcto número de hélices y timones en su correcta posición.
  - b) Los timones pueden ser contruídos un 25% más grande.
  - c) Las hélices pueden ser contruídas en un 50% más grandes.
  - d) El pantoque no necesariamente debe ser instalado.
  - e) El barco no debe flotar más profundamente que la línea de flotación de máximo desplazamiento (Heavy walter Line). Tampoco deberá flotar menos que la línea de mínimo desplazamiento (Light walter Line).
2. Si la información de un barco en particular no puede ser encontrada, el constructor puede (previa autorización), usar las dimensiones conocidas de un barco similar y que sea del mismo tonelaje para poder lograr su construcción.
3. Para la propulsión del barco solamente pueden ser utilizados motores eléctricos. Pueden tener reversa (ver a estos efectos reglas de combate).

4. No está permitido la reforma de la popa o casco, para disminuir la resistencia y aumentar la velocidad del barco.

### **PROTECCION BALISTICA:**

1. El uso de protección balística alrededor de equipos delicados (servos y receptores) está permitida. Pueden ser colocados en el casco y ser estancos.
2. Los compartimientos más arriba indicados, no pueden ser construídos de manera que restrinja o impida el hundimiento, tampoco que ayude a la flotabilidad del barco.

### **PINTURA:**

1. Todos los barcos deben ser pintados de acuerdo a los colores y esquemas utilizados por el barco real.
2. No pueden ser pintados de manera que se incremente con ello la dureza y elasticidad de la madera.
3. No está permitida la pintura tipo látex.
4. Puede utilizarse para su pintado, dope, alguna pintura al agua, acrílica o sintética.

### **SUPERESTRUCTURA:**

1. Puede ser realizada en cualquier material - y debe construirse en forma fiel a su original y respetando la escala.
2. La superestructura de los portaaviones, debe tener en la cubierta principal las puertas y elevadores abiertos. No puede ser construida de manera que inhiba el hundimiento.

## Reglamento Flota Cruz del Sur

3. Todas las partes de la superestructura del barco más largas a 3/4 de pulgadas deben ser reproducidas en el modelo.
4. Un número (no menor del 50% del real contenido) de bita, Calzas, puertas, cabestrantes, escotillas, etc, deben ser reproducidas.
5. Los ojos de buey en el casco pueden ser pintados.
6. Las armas anti aéreas de un calibre menor al 20 mm no es necesario que sean instaladas.
7. No es necesario que se encuentren en el barco la totalidad de aparejos, líneas, cables etc, pero un número representativo es necesario que se coloquen.

### **BARCOS CIVILES (CONVOY SHIPS)**

1. Las exigencias para su construcción son las mismas que la de los barcos de guerra. Enchapado del casco igual que la clase 722.
2. No pueden llevar armamento.
3. Deben ser reproducciones de un original.
4. Pueden tener bomba de achique con igual capacidad que los Barcos de Guerra de la clase "722".
5. Pueden navegar a 25 nudos.
6. Por lo demás deberá estarse a los requerimientos de los Barcos de Guerra.

### **ARMAMENTO:**

1. Solamente podrán armarse el armamento principal del buque.
2. Calibres:

## CALIBRE DEL CAÑÓN

Calibre real del cañón	Calibre a escala del cañón
3" a 7"	3/16 de pulgada
8" a 20"	1/4 de pulgada

1. El cañón del arma utilizada en el barco, que se exhibe, no debe exceder en la escala 15 % de la longitud del real.
2. El máximo ángulo que puede elevarse un cañón es de tres grados.
3. Los portaaviones que lleven cañones de 1/4 de pulgada no tiene permitida la depresión.
4. Los cañones deben ser montados en el lugar que los tenga el barco real.
5. No pueden ser colocados de manera que se les incremente el arco de fuego.

## VARIACIONES TECNICAS

1. Se admite un error en la escala de hasta un 5% en la construcción del barco.
2. Cualquier variación técnica en la construcción del barco y en el armamento debe ser autorizada por el Comité de certificación.

## TORPEDOS

Nota: Los torpedos son un arma de la clase X (X Class) y no pueden ser utilizados en eventos regulares con la excepción de la clase 721.

1. Diámetro máximo: 5/16 de pulgada
2. Diámetro mínimo: 3/16

3. Longitud máxima: 6 pulgadas
4. Longitud mínima: 2 pulgadas
5. Deben ser disparados desde el lugar donde el barco real lo hace.
6. Solamente esta permitido un torpedo por tubo.
7. Se permite la recarga automática de torpedo si el barco real la tuviere.
8. Los torpedos pueden ser balísticos o autopropulsados.
9. La cabeza de guerra de los torpedos debe ser en forma de domo.

## **MINAS**

No permitidas.

## **BOMBAS DE ACHIQUE**

1. Los barcos pueden llevar cualquier número de bombas de achique, pero combinadas, no pueden tener más capacidad de la establecida para cada categoría de barco.
2. Las bombas de achique deben encontrarse certificadas por el comité de certificación y se le debe asentar una inscripción en ellas que indique la capacidad de achique en galones por hora (GPH).

## **LLAVE DE CORTE DEL RADIO:**

1. Todo barco debe tener una llave de corte del radio montado en él, y que pueda ser utilizada sin necesidad de desensamblar algún parte del barco.

2. Los barcos pueden llevar una antena para el radio.

## **FRECUENCIAS**

1. Todos los barcos deberán operar en las frecuencias asignadas.
2. No podrán operar dos o más en la misma frecuencia.
3. La asignación de frecuencias la efectuará la agrupación sin perjuicio de lo que los miembros acuerden entre ellos, y que no violen lo establecido en este capítulo.-
4. Durante el evento no podrán utilizarse elementos electrónicos que puedan producir interferencia en los equipos de control.
5. Todo sistema eléctrico o electrónico fuera de los equipos de radio debe ser autorizado.

## **CONTROL DE FUEGO/DISPARO SEMIAUTOMATICO**

1. Todos los cañones deben ser de disparo semiautomático.
2. Las armas de tiro automático (tipo ametralladora) no está permitido.
3. Por cada accionamiento del swicth de disparo, solamente podrá efectuarse uno.

## CAPITULO III

### REQUERIMIENTOS TECNICOS

#### GAS:

Solamente se puede utilizar el CO2.

#### VELOCIDADES:

1. Para la certificación de la velocidad de los barcos, éstos deben efectuar un trayecto determinado con baterías frescas y totalmente cargadas y a máxima velocidad.
2. El barco debe efectuar un doble recorrido (ida y vuelta) de un largo de 100 pies en línea recta. El promedio de esos dos recorridos se tendrá en cuenta para determinar su velocidad en miras a su certificación.
3. Todo barco cuya velocidad sea menor a 25 nudos podrá navegar a esta velocidad a los efectos de determinar su velocidad a escala.
4. Para la determinación de la velocidad a escala se tendrá en cuenta la siguiente tabla:

NUDOS	SEGUNDOS
25	49.14
26	47.25
27	45.25
28	43.87
29	42.36
30	40.95

## Reglamento Flota Cruz del Sur

<b>31</b>	<b>39.62</b>
<b>32</b>	<b>38.39</b>
<b>33</b>	<b>37.22</b>
<b>34</b>	<b>36.12</b>
<b>35</b>	<b>35.10</b>
<b>36</b>	<b>34.12</b>
<b>37</b>	<b>33.20</b>
<b>38</b>	<b>32.32</b>
<b>39</b>	<b>31.50</b>
<b>40</b>	<b>3071</b>
<b>41</b>	<b>29.96</b>
<b>42</b>	<b>29.25</b>
<b>43</b>	<b>28.56</b>
<b>44</b>	<b>27.92</b>
<b>45</b>	<b>27.30</b>
<b>46</b>	<b>26.70</b>
<b>47</b>	<b>26.13</b>
<b>48</b>	<b>25.59</b>

### **REQUISITOS DE SEGURIDAD EN LOS COMBATES:**

1. Cada participante es responsable de la seguridad.
2. Todos los participantes y miembros deben adherir a estas normas.
3. Todos los participantes o ayudantes deben utilizar anteojos protectores que incluyan los laterales. El combate no podrá iniciarse sino se cumple con este requisito.
4. Si la protección visual no es adecuada, debe ser reemplazada en forma inmediata, de lo contrario, esa persona debe retirarse.
5. Deberá establecerse una línea de seguridad de no menos de 50 pies desde la línea de costa y que deberá abarcar todo el perímetro o sector donde tendrán lugar los combates.
6. La línea de seguridad deberá ser controlada por todos los participantes, si alguien no autorizado la sobrepasa, una bandera roja deberá ser izada y el combate debe pararse inmediatamente.
7. En caso de que algún participante o ayudante pierda su protección visual, debe izarse la bandera roja y detenerse el evento, hasta tanto dicha deficiencia se subsane

o la persona se retire del lugar.

8. Hay ocasiones en las que debe efectuarse tareas sobre el barco, o limpiar sus hélices. Cuando el trabajo deba hacerse, el barco no podrá estar a una distancia de la orilla de más de dos largos de su eslora. El operador no podrá entrar al agua a realizar tareas sobre el barco, mientras éste se encuentra trabado en batalla. El barco no puede ser levantado fuera del agua como un medio para drenar el agua. En la condición indicada, el barco se encuentra en situación de fuera de combate. El operador no puede prevenir el daño del barco con su presencia.
9. Los cañones y torpedos no pueden ser operados a una presión superior de 100 PSI.
10. Cada barco debe contener algún tipo de dispositivo de recuperación y locación. Este dispositivo debe permitir recuperar el barco de una profundidad de 20 pies, sin que nadie tenga que nadar para hacerlo.
11. Cada barco debe tener una llave para cortar todos los sistemas y así poder sacarlo del agua en estado totalmente inoperativo.

### **TEST DE PENETRACIÓN:**

1. Espuma de alta densidad (color rosa), es la que debe ser usada para efectuar la prueba de penetración de los cañones.
2. Para la prueba el foam debe encontrarse a 6" de la boca del cañón.
3. Un cañón será aprobado para el uso en los eventos si no atraviesa más de 2" de la espuma.

## **CAPITULO IV**

### **REGLAS GENERALES DE COMBATE**

1. Es requisito esencial para que un barco pueda participar de un evento de combate, que el mismo se encuentre certificado, en cuanto a sus requisitos de construcción, armamento, velocidad, y seguridad.
2. Sin perjuicio de la certificación que tuviere el barco, antes de comenzar un evento debe corroborarse su velocidad.
3. Los barcos deben estar completamente operacionales y totalmente armados antes de empezar el evento de combate.
4. Todos los participantes deben ser miembros de la agrupación. Modelistas independientes pueden ser invitados a participar; pero sus barcos deben encontrarse certificados por el comité.
5. En el evento no pueden haber dos barcos de la misma clase y nombre cuando en la realidad no existieran. Por ejemplo dos acorazados Hood.

### **COLISIONES**

1. Las colisiones intencionales no están permitidas. Excepción de: un convoy ship puede colisionar con un buque armado enemigo.
2. Cualquier contacto entre dos barcos es definido como una colisión.
3. Cualquier daño causado, desvío de curso, o interrupción del recorrido de un barco por una colisión accidental será contabilizado para disminuir su score.
4. Una colisión intencional que cause algún daño será sancionada con el cesa de un minuto de fuego, periodo durante el cual el barco puede ser libremente atacado.

5. El hundimiento de un barco como consecuencia de una colisión intencional, automáticamente acarreará el hundimiento del agresor y la imposibilidad de participar en el próximo encuentro.

## **FACTOR DE COMBATE**

1. Su utilizará para determinar el ganador del encuentro.
2. El último número de cada clase indica el Factor de Combate.
3. En los encuentros de clase X (x class), el barco que lleve torpedos dobla su factor de combate.

## **SANCIONES**

1. La primer sanción por una violación al reglamento será un llamado de atención. La próxima sanción implicará un minuto de cese el fuego. La próxima, dos minutos y así sucesivamente.
2. Los barcos en violación a la velocidad a escala serán inmediatamente declarados hundidos y no podrán participar en el próximo evento que efectúe la agrupación.

## **DESARROLLO DEL COMBATE**

1. los contendientes se dividirán en dos grupos: aliados y fuerzas del Eje.
2. Ambos grupos ocuparán un sector diferente y opuesto, de ser ello posible, en el lugar donde se desarrollará el conflicto.
3. El lugar que ocuparán los bandos contendientes, y que desde ahora se llamará "Puerto de Asentamiento", deberá tener la forma de una bahía. En este caso, los extremos de la misma deberán unirse mediante algún tipo de valla que no debe cerrarse totalmente. La abertura dejada es por la cual deberán ingresar o egresar los barcos. En caso de no hallarse un lugar con esas características deberá confeccionárselo artificialmente de ser ello posible.

## Reglamento Flota Cruz del Sur

4. En el deberán permanecer aquellas naves que se encuentren momentáneamente fuera de combate ya sea por averías sufridas o por no participar del mismo. Las hundidas o declaradas en este carácter deberán ser retiradas del puerto y zona de confrontación.
5. Ningún barco de guerra podrá ingresar al puerto del bando opuesto a los efectos de entablar combate. Ello a excepción de los barcos de clase "721" que si podrán hacerlo.
6. Podrán atacar a cualquier barco que se encuentre allí estacionado o navegando.
7. Los barcos de guerra no podrán disparar sus cañones o torpedos desde el sector externo al puerto de asentamiento del bando opuesto contra las unidades que se encuentren dentro de tal sector. Tampoco estos últimos podrán atacar a los barcos oponentes que se encuentren fuera del mismo.
8. Duelos cañoneros: los barcos podrán acercarse a cualquier distancia desde la cual podrán efectuarse los disparos. Los barcos no pueden tocarse y se deberá mantener una distancia prudencial entre ellos para evitar causar daños, su armamento a raíz de la colisión.
9. No podrá combatirse en reversa. La reversa solo esta autorizada para frenar la velocidad del barco, para el ingreso al puerto y efectuar maniobras. En el combate los barcos deben siempre navegar hacia adelante o estar estáticos.
10. No está permitido rendirse en un combate.
11. Cañones costeros: están permitidos solamente dos (puede acordarse una cantidad mayor entre ambos grupos); y deben ser instalados con el objeto de proteger el ingreso de los barcos al puerto, o a éste mismo contra las naves que puedan ingresar en él. No pueden ser destruídos, pero agotadas sus municiones no pueden ser recargados. El calibre es de 1/4", y la capacidad es de 100 rondas cada uno.
12. En caso de que un barco encalle, el operador podrá: a) declararlo hundido, con lo cual queda automáticamente en condición de "fuera de combate" y no puede ser atacado y b) continuar en combate pudiendo ser atacado. Si nada dice el operador, se entiende que continúa en combate, pero puede sin embargo, luego de intentar en vano revertir esa situación -ya sea por si mismo o con la ayuda de otra unidad-, declararse hundido.
13. Si el barco por cualquier avería o desperfecto, ya sea producidos por combate o colisión permitida, se quedara sin propulsión, dirección, o capacidad de disparo el operador puede declararlo hundido con lo cual ya no puede ser atacado y debe ser retirado inmediatamente. O bien puede continuar en el combate y ser retirado, para su reparación en su puerto o un lugar cercano a él, remolcado por un barco amigo. En estas últimas condiciones ambos barcos pueden ser sometidos a fuego enemigo.
14. El encuentro de combate sólo puede suspenderse por lluvia o por común acuerdo de todos los participantes miembros de la agrupación.
15. Las municiones, baterías y gas pueden ser recargados. Esta actividad deberá realizarse en el puerto de asentamiento, pero en ningún caso, podrá sacarse el

barco del agua. Si se incumple con ello, el barco se declarará hundido. Los torpedos también pueden recargarse.

16. Si por algún motivo deben limpiarse las hélices, el barco no deberá ser levantado del agua para tal tarea. Si se incumple con ello el barco se declarará hundido.
17. Reparaciones en combate: el casco puede ser reparado en combate, solamente con cinta adhesiva de papel y el parche deberá ser lo suficientemente grande para cubrir el agujero.
18. Las reparaciones en combate solamente pueden hacerse en el puerto de asentamiento y para ello no puede levantarse el barco del agua. Si así se lo hiciera se lo declarará hundido.
19. El barco se considera hundido cuando tiene el 50% de la cubierta bajo el agua.
20. Luces: Las luces de combate deben estar tapadas para permitir solamente la emisión de un rayo angosto por ellas. Las luces del arma deben tener al menos un escudo de 2" en frente del bulbo.
21. las luces de búsqueda son opcionales y no están restringidas en tamaño y voltaje.
22. Las luces de navegación deben estar prendidas en el barco al abandonar el puerto en un encuentro nocturno. El barco debe tener por lo menos una luz roja, verde y blanca en la posición verdadera.

## SCORING DE COMBATE

- 1) Un impacto debajo de la Light Water Light 10 puntos.
- 2) Un impacto entre la Heavy Water Light y Light Water Light 5 puntos
- 3) Un impacto en el resto del casco 3 puntos.
- 4) Para ser considerado un impacto, el proyectil debió haber efectuado un agujero.
- 5) En el resto del barco los impactos no se contabilizan.
- 6) Entrada y Salida de un agujero por un impacto se contabilizan igual.
- 7) La constatación del score debe hacerla el propio dueño del barco, sin embargo alguna persona nombrada como referí puede verificar el score correcto.
- 8) Los impactos en el borde de la cubierta no se cuentan.

## VALUACION DE DAÑOS DE COMBATE POR CLASE DE BARCO

Clase	Hundido
721	25
722	50
723	75
724	113
725	163
725a	213
726	275

## GALLARDETE DE CAPITANES

1. Designa la experiencia de cada capitán del Barco. El número de rayas que tenga indicará la cantidad de batallas en las que participó.
2. Debe ser blanco y debe ser puesto en su barco insignia.
3. Cada diez encuentros debe ser agregada una banda roja. Cada cincuenta una de color azul. Por cien, una de color dorada.
4. Puede ser construido en papel en la siguiente medida 3/4 de pulgada de ancho por 1 ½ de largo.
5. Más de un gallardete puede ser colocado si es necesario.

## APLICACION SUPLETORIA DEL REGLAMENTO DEL "QUEEN'S OWN 1/72 RC SCALE MODEL WARSHIP CLUB"

En caso de alguna duda sobre la interpretación de este reglamento, o la existencia de alguna cuestión no receptada por el mismo, supletoriamente se aplicará el utilizado por "Queen's Own Club".

