

OPIS PROGRAMOV IN MANEVROV ZA KATEGORIJO F3P

F3P - B

B01: Luping (centralni maneuver)

K = 2

Iz ravnega leta povleci in izvedi luping. Izhod v ravnem pozitivnem letu (v nadaljevanju: poz. izhod).

B02: Premet čez krilo (robni maneuver)

K = 1

Iz ravnega leta povleci navzgor v vertikalno in izvedi premet čez krilo. Po vertikali navzdol poravnaj. Poz. izhod.

Napotki:

- radij premeta 2 razpetini krila ali več bo ocenjen z 0.
- če model izvede premet naprej ali nazaj bo ocenjen z 0.

B03: Dva valjčka (centralni maneuver)

K = 3

Iz ravnega leta izvedi dva sledeča si valjčka z enako hitrostjo vrtenja.

Napotki:

- sredina dveh valjčkov mora biti točno nad centralno linijo.

B04: Polovica kubanske osmice (robni maneuver)

K = 2

Iz ravnega leta povleci in izvedi 5/8 lupinga, nato sledi let pod 45° navzdol s polovico valjčka. Poravnaj v poz. izhod.

Napotki:

- polovica valjčka mora biti izvedena na polovici linije pod 45° navzdol.

B05: Trikotni luping (centralni maneuver)

K = 3

Iz ravnega leta povleci v linijo pod 45° navzgor, povleci za 135° v nasprotni negativni let, povleci za 135° v linijo 45° navzdol. Poravnaj v poz. izhod.

B06: Pol obratne kubanske osmice z 2/4 valjčka (robni maneuver)

K = 2

Iz ravnega leta povleci v linijo pod 45° navzgor, izvedi 2/4 valjčka, ki mu sledi 5/8 lupinga. Poz. izhod.

B07: Kubanska osmica z polovicama valjčka (centralni maneuver)

K = 4

Iz ravnega leta povleci in izvedi 5/8 lupinga, ki mu sledi linija pod 45° navzdol z polovico valjčka. Zravnaj in povleci v 3/4 lupinga, ki mu sledi linija pod 45° navzdol z polovico valjčka. Poravnaj v poz. izhod.

B08. Povleci – povleci – povleci »humpty bump« (robni maneuver) K = 2

Iz ravnega leta povleci v vertikalo, izvedi polovico valjčka, nato polovico poz. lupinga v vertikalo navzdol. Poravnaj v poz. izhod.

B09: Dvojni Immelman (centralna figura) K = 3

Iz ravnega leta povleci v polovico poz. lupinga, kateremu takoj sledi polovica valjčka. Nadaljuj v ravnem letu, nato izvedi polovico negativnega lupinga, ki mu takoj sledi pol. valjčka. Poz. izhod.

Napotki:

- dolžina ravnega leta na vrhu manevra in spodaj je enaka polmeru dveh lupingov, ki se stikata.

B10: Premet čez krilo z polovico role (robni maneuver) K = 3

Iz ravnega leta povleci v vertikalo s polovico role, nato izvedi premet čez krilo. Po vertikali navzdol poravnaj v negativen izhod.

B11: Negativni let (na hrbtu) (centralni maneuver) K = 2

Iz neg. leta izvedi ravno linijo na hrbtu. Neg. izhod.

B12: Potisni – potisni – povleci »humpty bump« (robni maneuver) K = 2

Iz neg. leta, potisni v vertikalo navzgor, zatem potisni v polovico neg. lupinga. Po vertikali navzdol poravnaj v poz. izhod.

B13. »Torque Roll« (centralni maneuver) K = 5

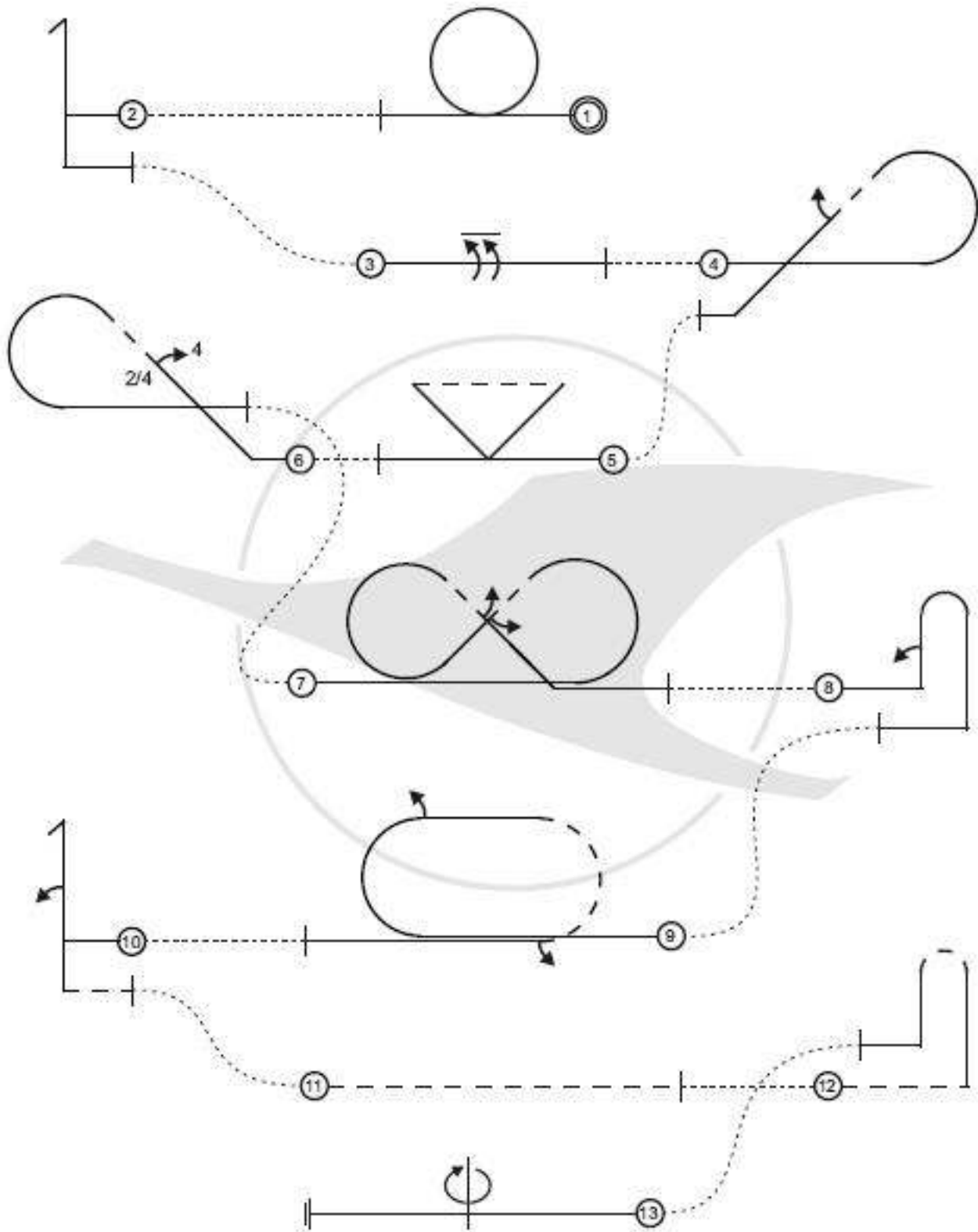
V ravnem letu zmanjšuj hitrost letenja do ničle oz. visenja zgolj na propelerju. V tej poziciji izvedi en obrat (rotacijo) in potem pospešuj v poz. izhod.

Napotki:

- višina in pozicija modela morata biti med manevrom nespremenjena.

Vzlet in pristane sta v F3P-B programu neocenjena.

F3P-B



F3P-C

C1: Vzlet in prelet

Postavi model na tla in vzleti vzporedno z varnostno linijo. Dvigni model na primerno višino in izvedi 90° zavoj stran od varnostne linije. Leti v ravni liniji do roba in ponovno izvedi 90° zavoj na najdaljšo stranico. Po ravnem letu izvedi še dva oz eden zavoj in se v ravnem letu približaj centralni liniji.

Napotki:

- drugi 90° zavoj in vsi ostali elementi zatem morajo biti izvedeni na enaki višini.

C2: Premet čez krilo

Na robu letalnega prostora povleci model v vertikalo, izvedi premet čez krilo in po vertikali navzdol poravnaj model v izhod v pozitivnem letu (v obratni smeri kot si začel manever).

C3: Valjček

Izvedi cel valjček na ravni liniji.

C4: Pol obratne kubanske osmice

Povleci v linijo pod 45° navzgor in izvedi polovico role. Potem povleci 5/8 pozitivnega lupinga in poravnaj v poz. izhod (v obratni smeri kot si začel).

C5: Krog v negativnem letu (na hrbtu)

Izvedi polovico role, kateri sledi 360° zavoj na hrbtu. Po izvedenem krogu izvedi pol role. Poz. izhod.

Napotki:

- krog naj ima konstantni radij (naj ne bo stopničast)
- višina leta se med celim manevrom ne sme spreminjati

C6: Luping

Povleci in izvedi pozitivni luping. Poz. izhod.

C7: Prelet in pristanek

Po izvedenem lupingu izvedi zavoj in leti v ravni liniji v nasprotni smeri od vzleta, nato izvedi 90° zavoj proti varnostni liniji. Leti ravno linijo, ki ji sledi drugi 90° zavoj. Leti konstantno padajočo linijo v smeri vzleta in izvedi pristanek.

Napotki:

- prvi zavoj, linija in sledeči 90° zavoj morajo biti izvedeni na enaki višini

F3P-C program sestavlja le en manever na ravnini. Po vsakem manevru nadaljuj linijo do roba, nato izvedi zavoj in se v ravni liniji vrni na drugi rob. Tam izvedi zavoj in se pripravi na nov manever.

F3P – C

