

Slovenija 2004

Program letenja za daljinsko vodene letalske modele kategorije F3A

F3A - Junior Lažji tekmovalni program

OPIS FIGUR

SLO-J04.01 VZLET

Model vzleti in napravi 90 stopinjski zavoj proti letalnemu področju, nato napravi 270 stopinjski zavoj na letalno linijo z vetrom v hrbet. Napravi en prelet, ki lahko služi namenu trimanja. Sledi 180 stopinjski zavoj na letalno linijo proti vetru z namenom izvajanja programa.

Odbitki točk:

- model ne sledi predpisani vzletni proceduri (0 točk),
- model prileti za linijo sodnikov (0 točk).

Vzlet se oceni samo z dvema ocenama 0 ali 10, vmesnih ocen ni.

SLO-J04.02 LUPING

Model leti naravnost na uvajalni višini, napravi pozitivni luping. Figura se konča na uvajalni višini

Odbitki točk:

- luping ni okrogel,
- sprememba smeri letenja,
- luping je segmentiran,
- krila niso horizontalno poravnana.

SLO-J04.03 PREMET PREKO KRILA (Raversmann)

Model iz horizontalnega leta napravi 1/4 lupinga v navpični let, se ustavi in napravi 180 stopinjski obrat preko krila v navpično spuščanje, ter nato konča s 1/4 lupinga v horizontalnem letu v isti smeri.

Odbitki točk:

- model se ne vzpenja in spušča navpično,
- obrat preko krila ima premer večji od 1½ razpetine krila,
- polmer vhodnega lupinga ni enak izhodnemu,
- 1/4 valjčka nima točno 90 stopinj.

SLO-J04.04 VALJČEK

Model izvede obrat za točno 360 stopinj okoli vzdolžne osi. Center je na sredini letalne linije.

Odbitki točk:

- sprememba višine,
- spremenljiva hitrost vrtenja,
- obrat ni točno 360 stopinj

SLO-J04.05 HUMPTY BUMP Z 1/2 VALJČKA NA VZPONU

Model iz vodoravnega leta naredi 1/4 lupinga v vertikalni let, izvede 1/2 valjčka, 1/2 notranjega lupinga, navpični spust in 1/4 lupinga. Let nadaljuje vodoravno v nasprotni smeri.

Odbitki točk:

- vertikalni vzpon in spust nista navpična,
- 1/2 lupinga nima konstantnega polmera,
- 1/2 valjčka nima točno 180 stopinj,
- model spremeni smer med 1/2 valjčka.

SLO-J04.06 KUBANSKA OSMICA

Model naredi 5/8 pozitivnega lupinga in nadaljuje spuščajoče pod kotom 45 stopinj. Na sredini spusta napravi 1/2 valjčka in enako ponovi na drugi strani. Figura se konča s prehodom v vodoravni let.

Odbitki točk:

- 5/8 lupinga nima konstantnega polmera,
- premera lupingov nista enaka,
- model ne leti spuščajoče po kotom 45 stopinj pred in po 1/2 valjčka.
- 1/2 valjčka ni izvedenega na sredini spuščajoče linije.
- 1/2 valjčka ni točno 180 stopinj.

SLO-J04.07 ZOB MORSKEGA PSA

Model iz vodoravnega leta preide v 45 stopinjski vzpon, na sredi vzpona napravi 1/2 valjčka v hrbtni let, nato preide v spuščajoči navpični let in figuro konča z 1/4 pravokotnega lupinga v nasprotni smeri.

Odbitki točk:

- kot vzpona ni točno 45 stopinj,
- 1/2 valjčka ni izvedeno na sredini vzpona,
- 1/2 valjčka ni točno 180 stopinj,
- sprememba smeri,
- spuščanje ni točno navpično.

SLO-J04.08 KLOBUK

Model naredi 1/4 lupinga v vertikalni let, leti navpično, naredi 1/4 negativnega lupinga v vodoravni let, izvede 1/4 negativnega lupinga v let navpično navzdol, na koncu pa s 1/4 lupinga preide v vodoravni let.

Odbitki točk:

- vertikalni vzpon in spust nista navpična,
- model spremeni smer med 1/4 valjčka.
- lupingi nimajo enakega polmera

SLO-J04-09 POL OBRNJENE KUBANSKE OSMICE

Model iz vodoravnega leta preide v vzpenjanje pod kotom 45 stopinj, na sredini vzpona naredi 1/2 valjčka in izvede 5/8 lupinga.

Odbitki točk:

- 5/8 lupinga nima konstanten polmer,
- vzpon ni pod kotom 45 stopinj,
- 1/2 valjčka ni izvedenega na sredini vzpona,
- 1/2 valjčka ni točno 180 stopinj.

SLO-J04-10 GOLF ŽOGICA

Model iz vodoravnega leta preide v vzpenjanje pod kotom 45 stopinj nato naredi 3/4 lupinga in preide v spust pod kotom 45 stopinj ter zaključi figuro v vodoravnem letu na začetni višini.

Odbitki točk:

- 3/4 lupinga nima konstanten polmer,
- vzpon ni pod kotom 45 stopinj,
- spust ni pod kotom 45 stopinj,
- liniji vzpona in spusta se ne križata na sredini.

SLO-J04.11 PRISTANEK

Pri zmanjšani hitrosti model opravi 180 stopinj zavoj. Preleti letalno območje z vetrom v hrbet in opravi 180 stopinj zavoj v veter. Izvede pristajalni manever s pristankom v pristajalno območje, ki je krog s polmerom 50 m ali pista dolžine 100 m in širine najmanj 10 m. Pristanek je končan, ko model opravi 10 m vožnje po tleh ali se ustavi.

Odbitki točk:

- model ne opravi predpisanega pristajalnega manevra (0 točk),
- model pristane zunaj pristajalnega območja (0 točk),
- model izgubi kolo ali se to zapre (0 točk).

F3A JUNIOR PROGRAM 2004 - OCENJEVALNI LIST

PRIIMEK IN IME PILOTA: _____

DRUŠTVO: _____

LICENCA: _____

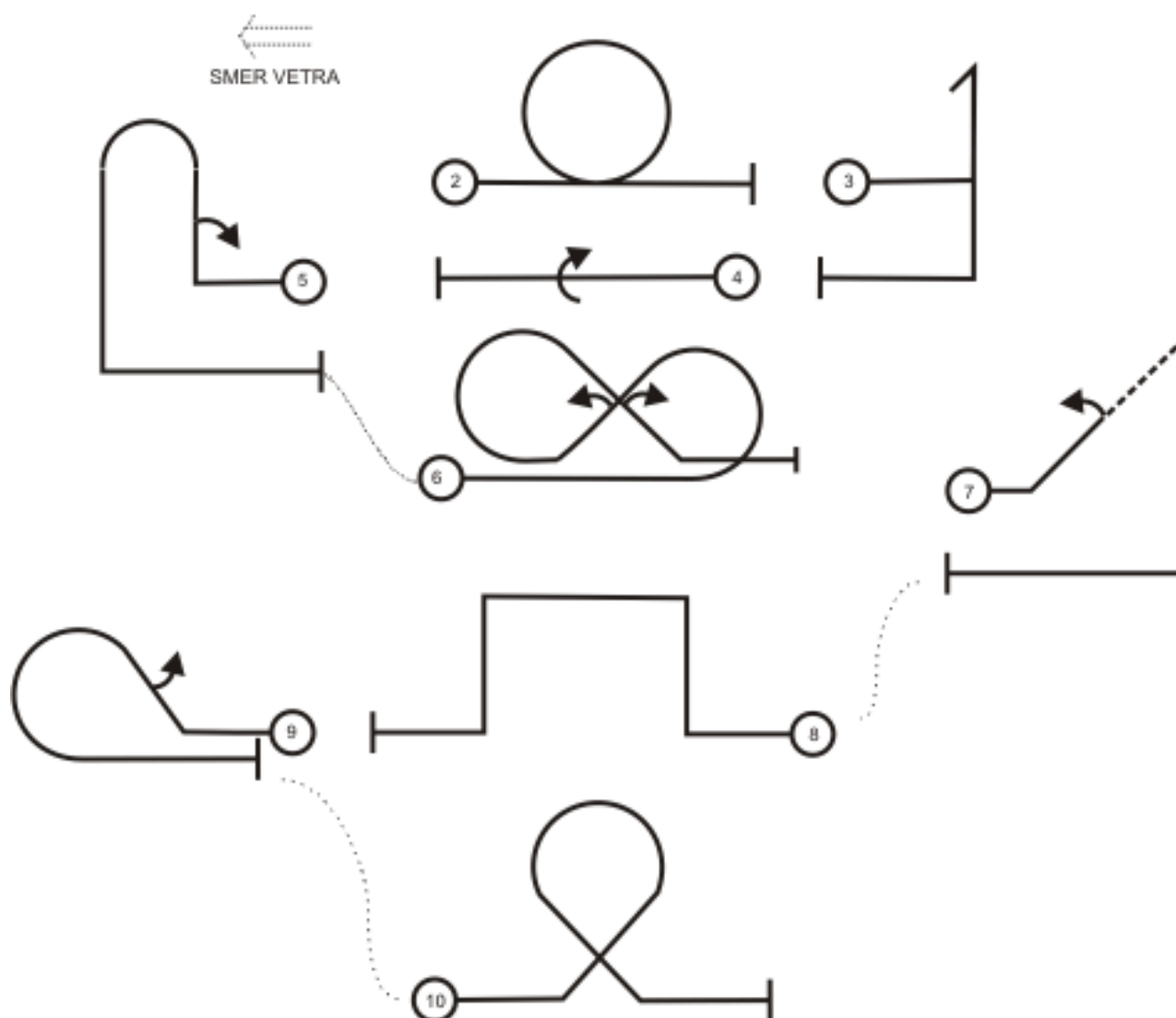
MODEL (mot., razp., dolž., teža): _____

RC POSTAJA (kanal): _____

KRAJ IN DATUM TEKMOVANJA: _____

ŠT.	FIGURA	K	LET 1		LET 2		LET 3	
			OCENA	TOČK	OCENA	TOČK	OCENA	TOČK
1	Vzlet (ocena 0 ali 10)	1						
2	Luping	2						
3	Premet prek krila	2						
4	Valjček	2						
5	Humpty bump s pol valjčka na vzponu	3						
6	Kubanska osmica	3						
7	Zob morskega psa s pol valjčka na vzponu	2						
8	Klobuk	2						
9	Pol obrnjene kubanske osmice	2						
10	Golf žogica	3						
11	Pristanek	1						
Priimek in ime sodnika:		SKUPNO TOČK		/		/		
Podpis:		NORMIRANO TOČK		/		/		

F3A JUNIOR PROGRAM ZA LETO 2004



1. vzlet
2. luping
3. Premet prek krila
4. valjček
5. Humpty bump z 1/2 valjčka na vzponu
6. Kubanska osmica
7. zob morskega psa z 1/2 valjčka na vzponu
8. klobuk
9. pol obrnjene kubanske osmice
10. golf žogica
11. pristanek