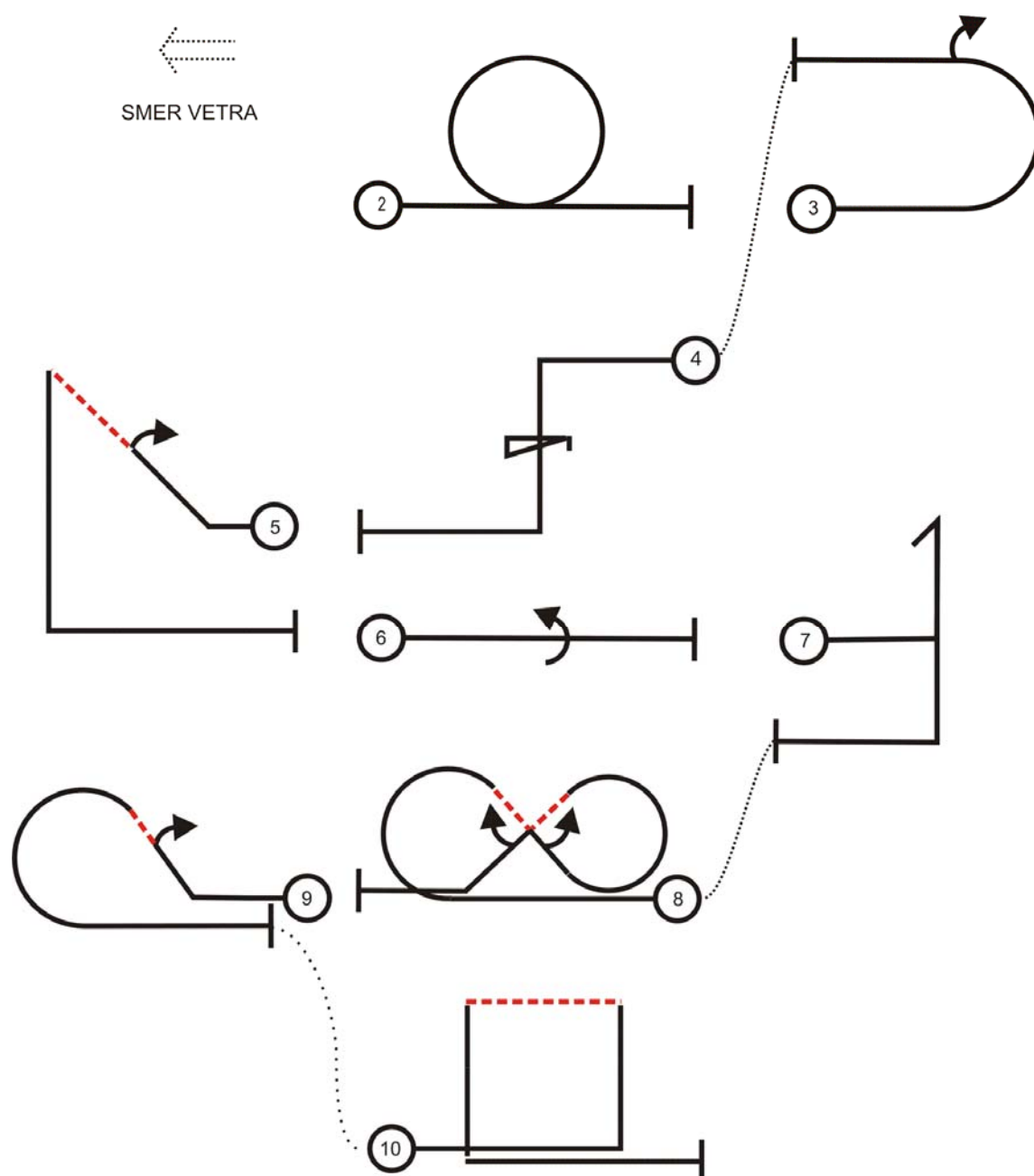


F3A JUNIOR PROGRAM ZA LETO 2006/07



1. vzlet	K
2. luping	1
3. immelman	1
4. sveder	2
5. zob morskega psa s 1/2 valjčka na vzponu	1
6. valjček	2
7. premet preko krila	2
8. kubanska osmica	2
9. pol obrnjene kubanske osmice	3
10. kvadratni luping	2
11. pristanek	3
	1
	21

Program letenja za daljinsko vodene letalske modele kategorije F3A-junior za leti 2006 in 2007

SI 06-01 VZLET (K1)

Modelar z modelom vzleti in napravi 90 stopinjski zavoj proti letalnemu področju, leti približno do letalne linije in nato napravi 270 stopinjski zavoj na letalno linijo z vetrom v hrbet. Napravi en prelet, ki lahko služi namenu trimanja. Sledi 180 stopinjski zavoj ali druga figura po izboru pilota na letalno linijo z namenom izvajanja programa.

Odbitki točk:

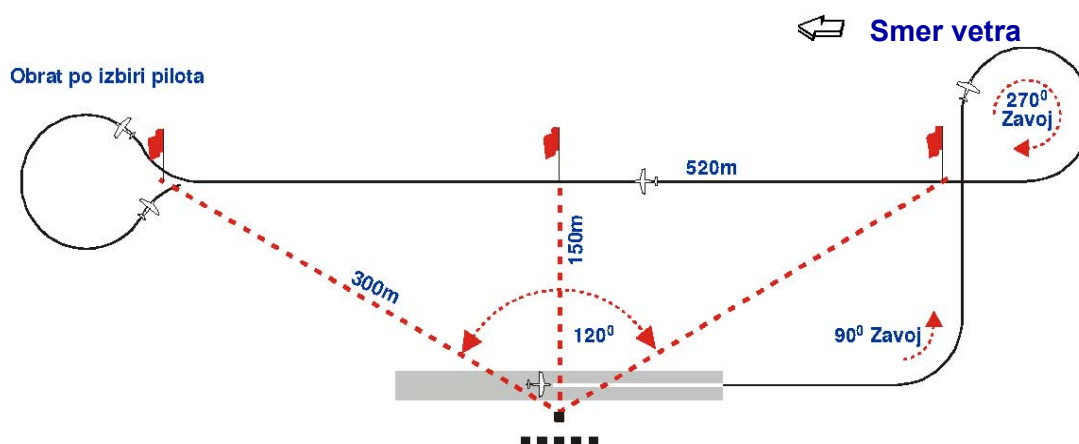
- model ne sledi predpisani vzletni proceduri (-10 točk),
- model prileti za linijo sodnikov (-10 točk).

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

OPOMBA:

Zaradi posebnosti letališč, je dopustno odstopanje od predpisane procedure.

Odstopanje se dogovori v naprej in velja kot predpisana figura.



SI 06-02 LUPING (K1)

Modelar leti z modelom naravnost na uvaljni višini ter napravi pozitivni luping. Figura se konča na višini, na kateri se je začela.

Odbitki točk:

- Luping ni okrogel
- Sprememba smeri letenja
- Segmentiran luping
- Krila niso horizontalno poravnana

SI 06-03 IMMELMAN (K2)

Modelar napravi z modelom $\frac{1}{2}$ notranjega lupinga ter takoj za tem $\frac{1}{2}$ valjčka. Zaključek figure je na srednji višini.

Odbitki točk:

- $\frac{1}{2}$ lupinga nima konstantnega premera
- Sprememba smeri letenja
- $\frac{1}{2}$ valjčka ni izvedena takoj po $\frac{1}{2}$ lupinga
- $\frac{1}{2}$ valjčka ni točno 180°

SI 06-04 SVEDER (K1)

Modelar zmanjšuje hitrost modelu ter z višinskim krmilom ohranja višino. Vpadni kot se polagoma veča. Z dodajanjem smeri se prevleče eno krilo in model omahne v sveder. Figura se zaključi v isti smeri v normalnem letu.

Odbitki točk:

- model ne leti vodoravno ob uvajanju
- izvede se dinamični valjček ob vstopu (-10 točk)
- spiralno spuščanje več kot $1/2$ obrata
- izhod ni navpičen

SI 06-05 ZOB MORSKEGA PSA Z $\frac{1}{2}$ VALJČKA NA VZPONU (K2)

Modelar z modelom iz vodoravnega leta preide v vzpon pod kotom 45° ter na sredini leta napravi $\frac{1}{2}$ valjčka tako, da naprej leti hrbtno. Zatem se navpično spusti ter figuro zaključi s $\frac{1}{4}$ pravokotnega lupinga v nasprotni smeri.

Odbitki točk:

- Kot vzpona ni točno 45°
- $\frac{1}{2}$ valjčka ni izvedeno na sredni vzpona
- $\frac{1}{2}$ valjčka ni točno 180°
- sprememba smeri
- spuščanje ni točno navpično

SI 06-06 VALJČEK (K2)

Modelar z modelom izvede obrat za točno 360° okoli vzdolžne osi. Center je na sredini letalne linije.

Odbitki točk:

- Sprememba višine
- Spremenljiva hitrost vrtenja
- Obrat ni točno 360°

SI 06-07 PREMET PREKO KRILA (Raversmann) (K2)

Modelar z modelom iz horizontalnega leta napravi $\frac{1}{4}$ lupinga v navpični let, se zaustavi na najvišji točki ter napravi 180° obrat preko krila v navpično spuščanje. Figuro konča s $\frac{1}{4}$ lupinga v horizontalnem letu v nasprotni smeri.

Odbitki točk:

- Model se ne vzpenja in spušča navpično
- Obrat preko krila ima premer večji od $1\frac{1}{2}$ razpetine krila
- Polmer vhodnega lupinga ni enak izhodnemu

SI 06-08 KUBANSKA OSMICA (K3)

Modelar z modelom naredi $\frac{5}{8}$ pozitivnega lupinga in se zatem spusti pod kotom 45° . Na sredini spusta naredi $\frac{1}{2}$ valjčka ter enako ponovi na drugi strani. Figura se konča s prehodom v vodoravni let.

Odbitki točk:

- $\frac{5}{8}$ lupinga nima konstantnega polmera
- premera lupingov nista enaka
- model se ne spušča pod kotom 45° pred in po $\frac{1}{2}$ valjčka
- $\frac{1}{2}$ valjčka ni izvedeno na sredni spusta
- $\frac{1}{2}$ valjčka ni točno 180°

SI 06-09 POL OBRNJENE KUBANSKE OSMICE (K2)

Modelar z modelom iz vodoravnega leta preide v vzpenjanje pod kotom 45° . Na sredini vzpona naredi $\frac{1}{2}$ valjčka ter za tem $\frac{5}{8}$ lupinga.

Odbitki točk:

- $\frac{5}{8}$ lupinga nima konstantnega polmera
- model se ne vzpenja pod kotom 45° pred in po $\frac{1}{2}$ valjčka
- $\frac{1}{2}$ valjčka ni izvedeno na sredni vzpona
- $\frac{1}{2}$ valjčka ni točno 180°

SI 06-10 KVADRATNI LUPING (K3)

Modelar z modelom prične figuro v vodoravnem letu, nato sledi $\frac{1}{4}$ lupinga v navpični let, $\frac{1}{4}$ lupinga v vodoravni hrbtni let v nasprotno stran, $\frac{1}{4}$ lupinga v navpični spust, $\frac{1}{4}$ lupinga v vodoravni let, ki mora biti na isti višini in v isti smer, kot je bil vstop v figuro.

Odbitki točk:

- Posamezne stranice lupinga niso enake
- Sprememba smeri letenja
- Linije niso ravne
- Polmeri četrtin lupingov niso enaki
- Krila niso horizontalno poravnana
- Začetek in konec figure ni na isti višini

SI 06-11 PRISTANEK (K1)

Pri zmanjšani hitrosti model napravi 180 stopinjski zavoj, ki je lahko na isti ali v spuščajoči višini. V spuščajočem letu preleti letalno območje z vetrom v hrbet in napravi 180 stopinjski zavoj v veter. Izvede pristajalni manever s pristankom v pristajalno območje, ki je krog s polmerom 50 m ali pristajalna steza dolžine 100 m in širine najmanj 10 m. Pristanek je končan, ko model napravi 10 m vožnje po tleh ali se ustavi.

Odbitki točk:

- model ne opravi predpisanega pristajalnega manevra (-10 točk),
- model pristane zunaj pristajalnega območja (-10 točk),
- model izgubi kolo ali se to zapre (-10 točk).

Vzlet je lahko ocenjen le z ocenami 10 ali 0 brez vmesnih ocen.

OPOMBA:

Zaradi posebnosti letališč, je dopustno odstopanje od predpisane procedure. Pilot lahko pristane iz smeri po želji tako, da doda še največ en prelet pred začetkom prej opisane procedure. Procedura mora biti prej dogovorjena oziroma najavljena.

