

Opis figur akrobacji dla modeli klasy F2B/M

1.START

Start uważany jest za prawidłowy, jeśli model kołuje jednostajnie bez podskoków na przestrzeni co najmniej 4,5 m, ale nie dłużej niż $\frac{1}{4}$ kręgu, następnie łagodnie odrywa się od ziemi i wznosi się pod stałym kątem, przechodzi do lotu poziomego na przepisowej wysokości nad punktem rozpoczęcia kołowania i wykonuje dwa równe poziome okrążenia na wysokości początkowego przejścia w lot poziomy.

Błędy: Model podskakuje podczas rozbiegu na ziemi i zbyt wcześnie lub zbyt późno rozpoczyna lot. Oderwanie, wznoszenie i przejście do lotu poziomego nie są płynne i regularne. Przejście do lotu poziomego następuje zbyt wcześnie lub zbyt późno. Przejście do lotu poziomego oraz lot poziomy nie odbywa się w przedziale wysokości 1,20 — 1,80 metra.

2. PĘTLE WEWNĘTRZNE I, II, III.

Pętle są wykonywane prawidłowo, jeżeli model wchodzi w figurę na przepisowej wysokości z lotu poziomego, wykonuje regularną i kołową wewnętrzną pętlę. Kolejne pętle wszystkie w jednym miejscu, przy czym dolny punkt pętli leży na przepisowej wysokości lotu poziomego, a górny przy kącie nachylenia linek 45° . Model następnie kontynuuje lot przez pół pętli, przechodzi do lotu poziomego plecowego, schodzi do przepisowej wysokości lotu poziomego i wykonuje dwa okrążenia na normalnej wysokości przed rozpoczęciem oceniania lotu na plecach.

Błędy: Pętle są nieforemne i nieprawidłowe (np. owalne, sześciokątne, itd.). Dolne punkty pętli nie leżą na wysokości od 1,20 do 1,80 m. Górne punkty odchylają się o $\pm 0,60$ m od wysokości wyznaczonej przez końce linek, gdy ich kąt nachylenia wynosi 45° . Tor lotu modelu wykonującego drugą i trzecią pętlę odchyła się o więcej niż 0,60m od toru lotu modelu podczas wykonywania pierwszej pętli

3. LOT PLECOWY (dwa okrążenia).

Lot plecowy uważa się za prawidłowy, gdy model wykona dwa płynne i stateczne okrążenia na przepisowej wysokości lotu.

Błędy: Wysokość lotu nie zawiera się w zakresie od 1,20 do 1,80 m. Wysokość lotu wykazuje odchyłki większe niż $\pm 0,60$ m.

4. PĘTLE ZEWNĘTRZNE I, II, III.

Pętlę zewnętrzną uważa się za prawidłową, gdy model rozpocznie tą figurę z lotu plecowego na przepisowej wysokości i wykona regularną i kołową zewnętrzną pętlę. Kolejne pętli w tym samym miejscu, przy czym dolny punkt tych pętli będzie znajdował się na przepisowej wysokości lotu, a górny punkt będzie położony na wysokości wyznaczonej przez końce linek, gdy ich kąt nachylenia wynosi 45° . Następnie model będzie kontynuował lot po połowie pętli, przejdzie przez górny punkt pętli i powróci na przepisową wysokość normalnego lotu poziomego.

Błędy: Pętle są nieforemne i nieprawidłowe (np. owalne, sześciokątne, itd.). Dolne punkty pętli nie leżą na wysokości 1,20 — 1,80 m. Górne punkty pętli odchylają się o +/- 0,60 m od wysokości wyznaczonej przez końce linek, gdy ich kąt nachylenia wynosi 45°. Tor lotu modelu wykonującego drugą i trzecią pętlę odchyła się o więcej niż +/- 0,60 m od toru lotu modelu podczas wykonywania pierwszej pętli.

5. WEWNĘTRZNE PĘTLE KWADRATOWE I, II.

Pętlę kwadratową wewnętrzną uważa się za prawidłową, gdy model rozpocznie figurę z przepisowej wysokości lotu i będzie leciał po torze kwadratowym, składającym się z pętli, która zawiera cztery zakręty wewnętrzne o promieniu około 1,5 m oraz cztery odcinki proste, przy czym odcinki dolne będą znajdować się na przepisowej wysokości lotu, a odcinki górne będą lotem plecowym położonym na wysokości wyznaczonej przez końce linek, gdy kąt nachylenia linek wynosi 45°. Oba zakręty górne, jak również oba zakręty dolne powinny być jednakowe. Figura zaczyna się i kończy wtedy, kiedy model znajdzie się w locie poziomym w początkowym punkcie pierwszego zakrętu. Druga pętla powinna pokrywać się z pierwszą.

Błędy: Model chwieje się podczas wykonywania zakrętów. Wysokość, na której znajduje się odcinek dolny pętli nie mieści się w zakresie 1,20 — 1,80 m. Wysokość, na której znajduje się odcinek górny pętli wykazuje odchyłkę większą niż +/- 0,60 m w stosunku do wysokości wyznaczonej przez końce linek, gdy ich kąt nachylenia wynosi 45°. Zakręty nie są wykonane dokładnie, a ich promień przekracza 2,10 m. Tor lotu modelu podczas wykonywania drugiej pętli jest inny niż podczas wykonywania pierwszej pętli.

6. ÓSEMKI POZIOME I, II.

Model powinien rozpocząć ósemkę poziomą w punkcie przecięcia torów lotu i styczności obu okręgów, po czym wyjść z tych figur również w tym samym punkcie. Model musi wykonać najpierw pętlę wewnętrzną. Ósemki uważa się za prawidłowe, gdy model wykona dwie ósemki, z których każda składa się z dwóch kołowych kręgów (pętli) o jednakowej średnicy, stycznych wzajemnie do siebie i położonych w linii poziomej. Model musi rozpocząć ósemkę z przepisowej wysokości lotu i przyjąć położenie pionowe w punkcie przecięcia torów lotu i styczności okręgów. Ósemki muszą być wzajemnie symetryczne. W górnym punkcie każdego z okręgów model musi znajdować się na wysokości wyznaczonej przez końce linek, gdy ich kąt nachylenia wynosi 45°. Dolne punkty okręgów muszą leżeć na przepisowej wysokości lotu.

Błędy: Model nie znajduje się w położeniu pionowym w chwili rozpoczęcia figury. W górnych punktach okręgów model nie znajduje się na wysokości wyznaczonej przez końce linek, gdy ich kąt nachylenia wynosi 45°. Dolne punkty okręgów nie leżą na wysokości 1,20 — 1,80 m. Pętle nie są okrągłe i nie mają jednakowej średnicy. Punkt przecięcia torów lotu zmienia położenie. Druga ósemka ma inne położenie niż pierwsza.

7. ÓSEMKI PIONOWE I, II.

Model powinien rozpocząć i zakończyć ósemki pionowe lecąc na plecach w punkcie położonym na wysokości wyznaczonej przez końce linek, gdy ich kąt nachylenia wynosi 45°. Model musi wykonać pętlę wewnętrzną w pierwszej kolejności. Ósemki uważa się za prawidłowe, gdy model ósemkę, która składa się z dwóch kołowych pętli o jednakowej średnicy, stycznych wzajemnie do siebie i położonych w linii pionowej. W punkcie przecięcia torów lotu i styczności pętli model musi znajdować się w położeniu poziomym. Ósemki

muszą być wzajemnie symetryczne. Górny punkt wiązanki ósemek musi znajdować się prostopadle nad głową zawodnika pilotującego model, a dolny punkt powinien leżeć na przepisowej wysokości lotu.

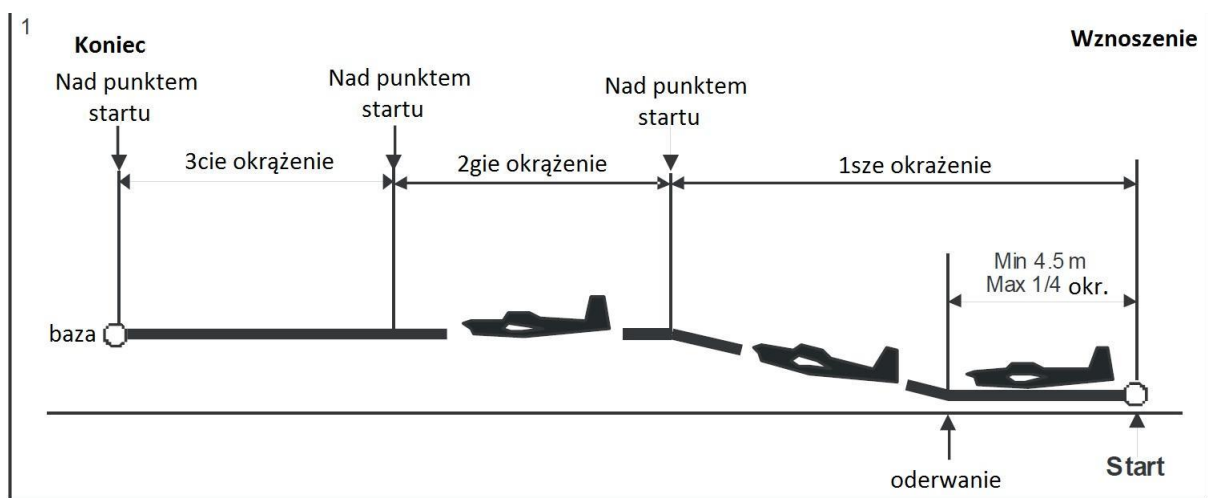
Błędy: Model nie rozpoczyna figury w położeniu poziomym. Początkowy punkt figury odchyła się więcej niż o $+1-0,6m$ od wysokości wyznaczonej przez końce linek, gdy ich kąt nachylenia wynosi 45° . Górny punkt wiązanki ósemek odchyła się więcej niż o 1,20 metra od położenia prostopadłego nad głową zawodnika. Dolny punkt wiązanki ósemek nie znajduje się na wysokości 1,20 — 1,80 m. Pętle nie są kołowe i nie mają jednakowej średnicy. Punkt przecięcia torów lotu zmienia położenie. Druga ósemka ma inne położenie w przestrzeni niż pierwsza.

8. LĄDOWANIE.

Lądowanie modelu uważa się za prawidłowe, jeżeli model wykona płynne schodzenie z przepisowej wysokości lotu oraz przyziemienie bez podskoków i wstrząsów, przy czym dotknie ziemi tylko kołami podwozia. Model powinien się zatrzymać po wykonaniu najwyżej jednego okrążenia od miejsca przyziemienia. Punkt przyziemienia powinien leżeć w odległości jednego okrążenia od punktu, w którym rozpocznie schodzenie z wysokości lotu poziomego. Dopuszcza się lądowanie na koła główne albo na trzy punkty. W przypadku modeli z napędem elektrycznym, po zatrzymaniu modelu, pomocnik musi przytrzymać model i odłączyć zasilanie. Do tego czasu pilot nie może opuścić centrum kręgu lotu oraz wypuścić z ręki uchwytu sterującego. Nie zastosowanie grozi utratą punktów za lądowanie.

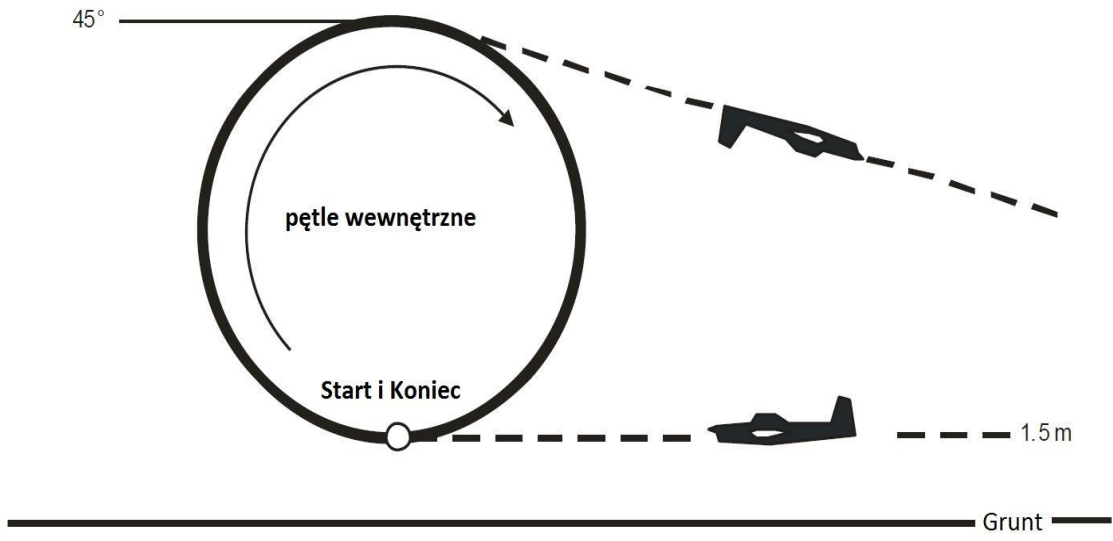
Błędy: Podczas przyziemienia model podskakuje lub dotyka ziemi nie podwoziem, lecz jakkolwiek inną częścią. Jeżeli podczas lądowania model będzie miał schowane podwozie, dozna uszkodzeń lub nastąpi kapotaż, zawodnik nie otrzyma punktów za lądowanie. Schodzenie modelu z wysokości lotu poziomego nie jest płynne albo jest krótsze lub dłuższe od jednego okrążenia. Model nie zatrzymuje się po wykonaniu jednego okrążenia od punktu przyziemienia. Jeżeli wymienione błędy będą spowodowane przez okoliczności wyjątkowe, niezależne od zawodnika pilotującego model, sędziowie mogą je wziąć pod uwagę przy punktacji.

Diagramy figur akrobacyjnych F2B/M



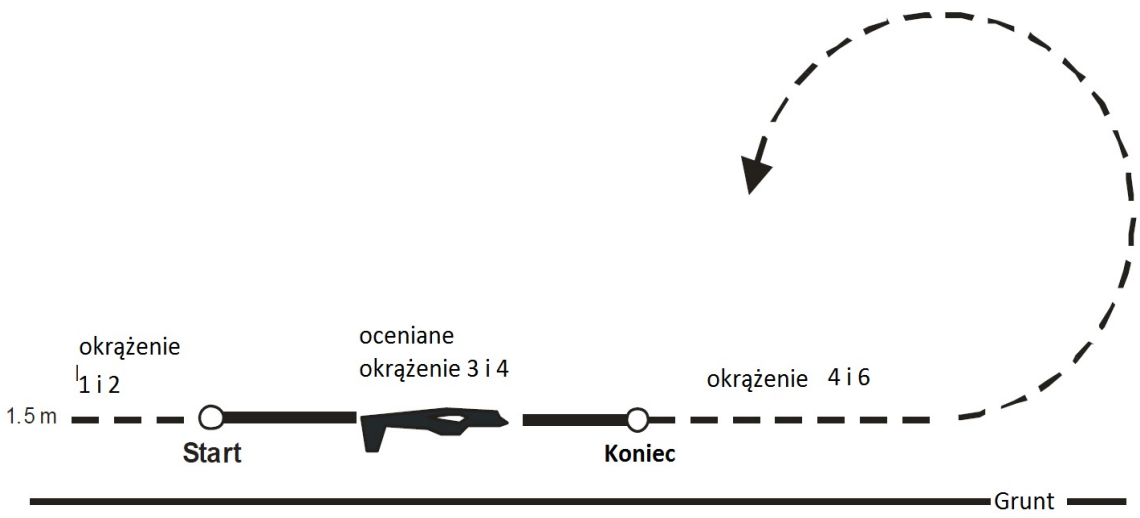
2

Pętle wewnętrzne



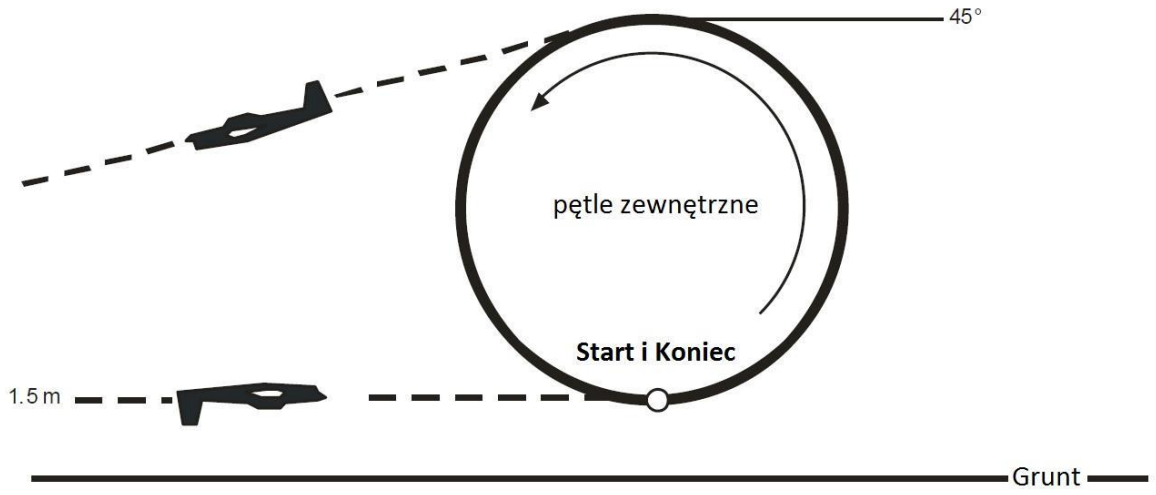
3

Lot plecowy - dwa okrążenia



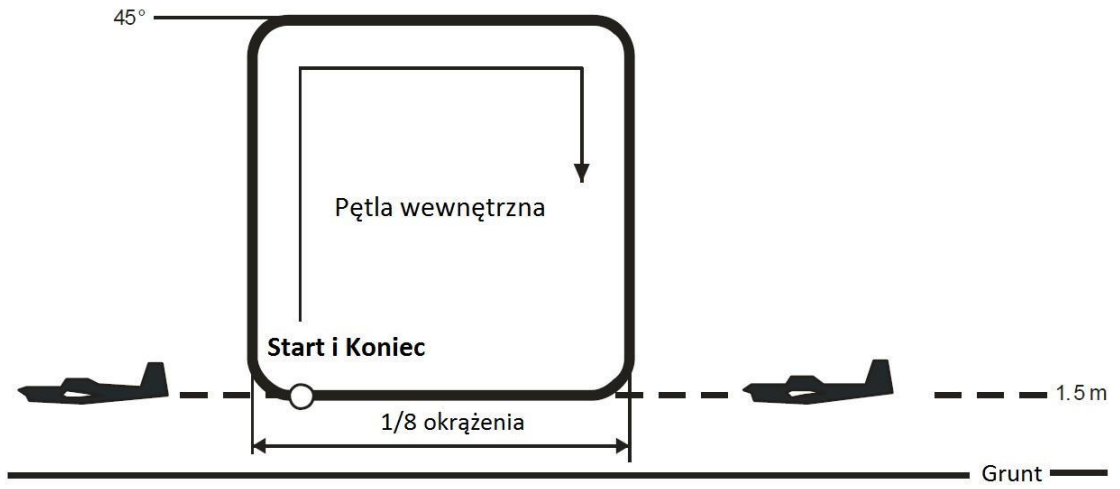
4

Pętle zewnętrzne



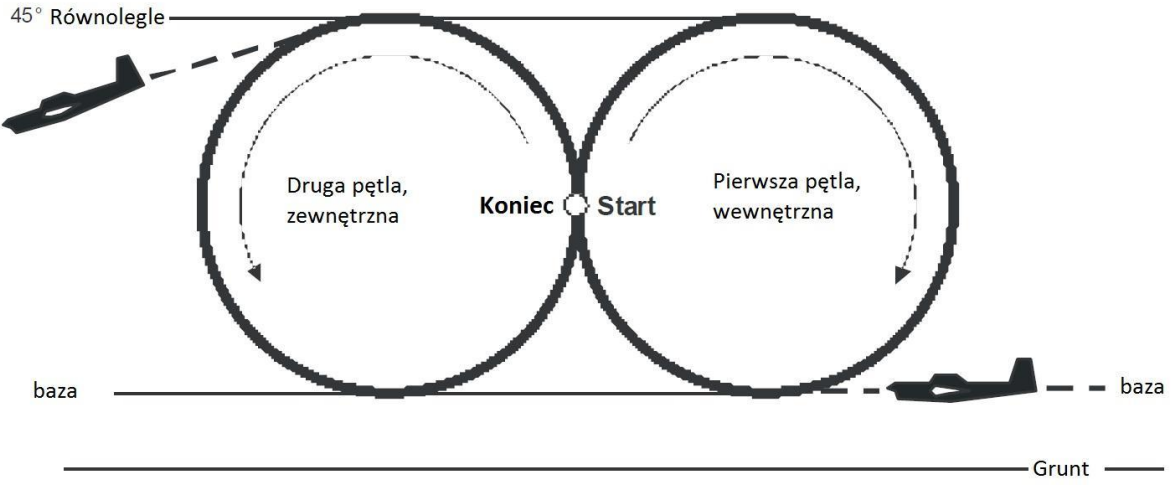
5

Wewnętrzne pętle kwadratowe



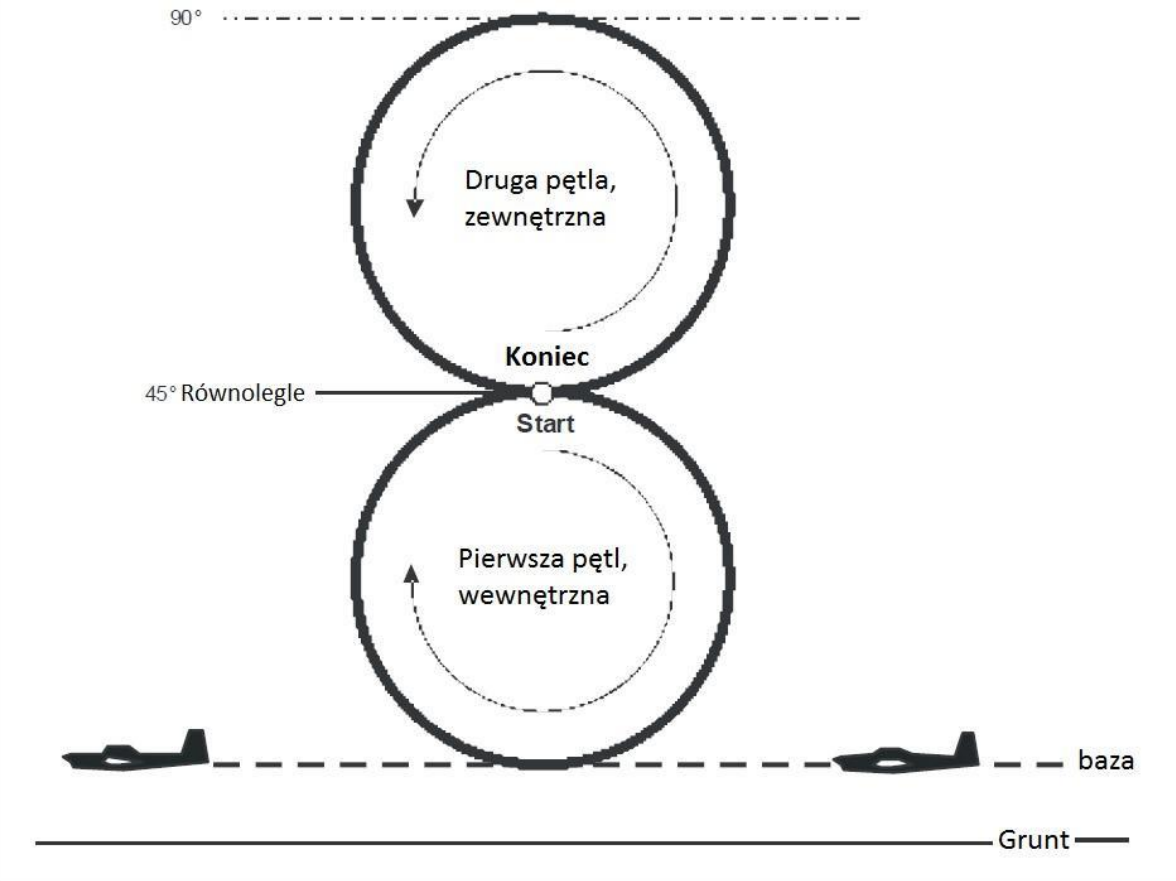
6

Ósemki poziome



7

Ósemki pionowe



Lądowanie

