

# ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ F3AGR A

Ολες οι ασκήσεις αρχίζουν και τελειώνουν σε ευθεία οριζοντία πτήση. Οι κεντρικές ασκήσεις αρχίζουν και τελειώνουν με την ίδια κατεύθυνση, ενώ οι υπόλοιπες (TURNAROUND) τελειώνουν με διαφορά 180° από την κατεύθυνση της εισόδου. Εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά η είσοδος και η έξοδος είναι στο ίδιο ύψος.

Ολες οι ασκήσεις που έχουν περισσότερα από ένα Loop, θα τα έχουν όλα με την ίδια διάμετρο και το ένα πάνω από το άλλο. Ομοίως οι ασκήσεις με περισσότερα του ενός Roll, πρέπει να έχουν τον αυτό ρυθμό περιστροφής. Όλα τα Rolls πρέπει να έχουν το ίδιο ύψος και την ίδια κατεύθυνση.

Ολες οι ασκήσεις που έχουν 1/2 ή 1/4 Roll έχουν μικρές παύσεις ίσου μήκους πριν και μετά τα Rolls εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά.

Κάθε παράβαση από τα παραπάνω είναι λόγος για αφαίρεση βαθμών.

## ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΣΚΗΣΕΩΝ

### K - FACTOR

1. TAKE-OFF SEQUENCE	1
2. THREE INSIDE LOOPS	3
3. HALF REVERSE CUBAN EIGHT	1
4. ROLL (2 Seconds)	1
5. STALL TURN	2
6. COBRA POINT ROLL	2
7. HUMPTY BUMP WITH OPTIONS	2
8. KNIFE EDGE (5 seconds)	2
9. IMMELMAN TURN	2
10. REVERSE TOP HAT	2
11. SPLIT "S"	1
12. CUBAN EIGHT	2
13. HALF SQUARE LOOP WITH HALF ROLL IN VERTICAL	2
14. THREE TURN SPIN	3
15. LANDING SEQUENCE	1

=====

ΣΥΝΟΛΟ K = 27

### 1. TAKE-OFF SEQUENCE

Το μοντέλο τοποθετείται στο διάδρομο, απογειώνεται, στρίβει 90° προς την σημαία που βρίσκεται στην άκρη του διαδρόμου. Μόλις βρίσκεται περίπου πάνω από την σημαία στρίβει 270° και κατευθύνεται ενάντια στον άνεμο προς την σημαία που βρίσκεται στο άλλο άκρο του διαδρόμου. Όταν βρεθεί πάνω από την σημαία εκτελεί μία στροφή 180° εκλογής του αθλητή.

#### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Εάν το μοντέλο δεν ακολουθείσει την διαδικασία μηδενίζεται. Γιαυτή την άσκηση μόνο 0 ή 10 δίνονται από τους κριτές.

### 2. 3 INSIDE LOOPS

Το μοντέλο στρέφει προς τα επάνω και εκτελεί 3 loops. Τα loops πρέπει να είναι στρογγυλά και το ένα να είναι πάνω από το άλλο.

#### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Loops όχι στρογγυλά
- Αλλαγή κατεύθυνσης στην διάρκεια του
- Φτερά όχι επίπεδα στην είσοδο-έξοδο
- Τα loops δεν είναι το ένα πάνω στο άλλο
- Εξοδος σε διαφορετικό επίπεδο από εκείνο της εισόδου

### 3. HALF REVERSE CUBAN EIGHT

Το μοντέλο στρέφει προς τα επάνω με 45° κλίση, εκτελεί μισό Roll και στην συνέχεια ένα εσωτερικό Loop και επανέρχεται στην ευθεία οριζοντία θέση.

#### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Το μοντέλο δεν βρίσκεται με κλίση 45° πριν την αρχή του Roll
- Αλλαγή κατεύθυνσης στην διάρκεια του μισού Roll
- Loop όχι στρογγυλό
- Μισό Roll όχι στο κέντρο της ευθείας που εκλείται με 45° κλίση

#### 4. ROLL (2 seconds)

Το μοντέλο περιστρέφεται αργά, δεξιά ή αριστερά μέχρι να συμπληρώσει μία πλήρη περιστροφή 360°. Η περιστροφή πρέπει να εκτελεστεί σε χρόνο 2 δευτερολέπτων τουλάχιστον.

##### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Ο ρυθμός περιστροφής δεν είναι σταθερός
- Το μοντέλο δεν περιστρέφεται ακριβώς 360°
- Αλλαγή επιπέδου ή κατεύθυνσης

#### 5. STALL TURN

Το μοντέλο στρέφει προς τα επάνω και ανέρχεται κατακόρυφα στην συνέχεια εκτελεί Stall Turn 180° και αφού κατέβει απόσταση ίση με όση ανέβηκε επανέρχεται σε ευθεία οριζοντία πτήση.

##### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Το μοντέλο δεν είναι κάθετο πριν και μετά το Stall Turn
- Stall turn όχι ακριβώς 180°
- Κάθοδος όχι ίση με άνοδο

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ : Στο Stall Turn το μοντέλο πρέπει να περιστραφεί γύρω από τον διαμήκη άξονα, η ουρά και η μύτη αλλάζουν θέση ενώ το μοντέλο εξακολουθεί να βρίσκεται στην κατακόρυφη θέση. Εάν αντί για Stall Turn γίνει Wingover, μεγαλύτερο από δύο εκπετάσματα η άσκηση μηδενίζεται.

#### 6. COBRA POINT ROLL

Το μοντέλο ανέρχεται με 45° κλίση εκτελεί 1/2 Roll, πετώντας ανάποδα εκτελεί 1/4 loop, στρέφει σε κάθοδο 45° εκτελεί το άλλο 1/2 Roll και επανέρχεται στην ευθεία οριζοντία πτήση.

##### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Κλίση στην άνοδο ή στην κάθοδο όχι 45°
- Τα Rolls μεγαλύτερα ή μικρότερα των 180°
- Loop μεγαλύτερο των 90°
- Rolls σε διαφορετική θέση στην άνοδο και κάθοδο
- Αλλαγή κατεύθυνσης

#### 7. HUMPTY BUMP WITH OPTIONS

Το μοντέλο στρέφει προς τα επάνω και ανεβαίνοντας εκτελεί μισό (ή 1/4 Roll) στρέφει προς τα μπρός ή πίσω (δεξιά ή αριστερά) εκτελώντας μισό Loop, (εκτελεί το άλλο 1/4 Roll) και επανέρχεται στην ευθεία οριζοντία πτήση.

##### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Το μοντέλο δεν είναι κάθετο στην αρχή και στο τέλος του ή των Rolls
- Μισό ή 1/4 Roll όχι ακριβώς 180° ή 90° αντίστοιχα
- Μισό Loop όχι στρογγυλό

#### 8. KNIFE EDGE (5 Seconds)

Το μοντέλο εκτελεί περιστροφή 90° δεξιά ή αριστερά, παραμένει σε αυτή την θέση για 5 δευτερόλεπτα και στην συνέχεια εκτελεί περιστροφή 90°, αντίθετη της πρώτης και επανέρχεται στην ευθεία οριζοντία πτήση.

##### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Περιστροφές όχι ακριβώς 90°
- Αλλαγή στην διεύθυνση ή στο ύψος
- Χρόνος παραμονής σε Knife Edge περισσότερος από 6 ή μικρότερος από 4 δευτερόλεπτα.

#### 9. IMMELMAN TURN

Το μοντέλο στρέφει προς τα επάνω και εκτελεί ένα μισό εσωτερικό Loop, αμέσως μετά μισό Roll και επανέρχεται σε ευθεία οριζοντία πτήση σε ψηλότερο επίπεδο όμως.

##### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Αλλαγή κατεύθυνσης στην διάρκεια του Loop και του Roll
- Μισό Roll όχι αμέσως μετά το μισό Loop
- Μισό Loop όχι σταθερής ακτίνας

#### 10. REVERSE TOP HAT

Το μοντέλο στρέφει προς τα κάτω, πετά στην συνέχεια ανάποδα απόσταση ίση με αυτή που κατέβηκε, στρέφει προς τα επάνω, και επανέρχεται στην ευθεία οριζοντία πτήση.

##### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Μοντέλο όχι κάθετο στο πρώτο και τρίτο σκέλος της άσκησης

- Το μοντέλο δεν πετά ευθεία στην διάρκεια της ανάποδης πτήσης
- Οριζόντιο και κάθετα σκέλη άνισα μεταξύ τους

### 11. SPLIT "S"

Το μοντέλο εκτελεί μισό Roll, έπειτα αμέσως εκτελεί μισό εσωτερικό Loop και επανέρχεται σε ευθεία οριζοντία πτήση αλλά σε χαμηλότερο επίπεδο από αυτό της εισόδου.

#### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Αλλαγή κατεύθυνσης στην διάρκεια του μισού Roll ή μισού Loop
- Μισό Loop όχι αμέσως μετά μισό Roll
- Μισό Loop όχι σταθερής ακτίνας

### 12. CUBAN EIGHT

Το μοντέλο ανεβαίνει προς τα επάνω και εκτελεί ένα εσωτερικό loop. Όταν βρίσκεται ανάποδα και κατεβαίνει με 45°, διατάζει και εκτελεί μισό roll, διατάζει και στην συνέχεια εκτελεί άλλο ένα εσωτερικό loop. Όταν βρίσκεται σε κάθοδο πάλι 45° εκτελεί μισό roll διατάζει και στην συνέχεια επανέρχεται σε ευθεία οριζοντία θέση.

#### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Loops όχι στρογγυλά και του ίδιου μεγέθους
- Το μοντέλο δεν βρίσκεται σε 45° πριν την αρχή των rolls
- Αλλαγή στην διεύθυνση στην διάρκεια των loops ή rolls
- Rolls όχι στο κέντρο, και όχι στην ίδια θέση

### 13. HALF SQUARE LOOP WITH 1/2 ROLL IN VERTICAL

Το μοντέλο στρέφει προς τα επάνω, εκτελεί μισό Roll συνεχίζει την άνοδο και επανέρχεται στην ευθεία οριζοντία πτήση αλλά σε επίπεδο ψηλότερο της εισόδου.

#### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Φτερά όχι παράλληλα στην διάρκεια των 1/4 Loops
- Μοντέλο όχι κάθετο στην αρχή και το τέλος του μισού Roll
- Roll όχι 180° ακριβώς
- Roll όχι στο κέντρο του κάθετου σκέλους

### 14. THREE TURNS SPIN

Το μοντέλο πετώντας ευθεία οριζοντία μειώνει την ισχύ του κινητήρα και κρατιέται με την μύτη ψηλά μέχρι να πέσει σε απώλεια στήριξης και να μπει σε spin. Το μοντέλο αυτοπεριστρέφεται 3 ολόκληρες φορές και αφού βρεθεί στην αυτή διεύθυνση με εκείνη της εισόδου συνεχίζει με ευθεία οριζοντία.

#### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Φτερά όχι ευθυγραμμισμένα στην είσοδο και έξοδο του spin
- Σπειροειδής βύθιση βαθμολογείται με 0
- Εξοδος με λάθος διεύθυνση
- Λιγότερα από 2 και περισσότερα από 4 spin βαθμολογούνται με 0

### 15. LANDING SEQUENCE

Με μειωμένη την ισχύ το μοντέλο εκτελεί στροφή 180° και πετά ένα σκέλος με τον αέρα, στην συνέχεια εκτελεί άλλη μία στροφή 180° και πετά ενάντια στον αέρα. Το μοντέλο πετά χάνοντας ύψος προς την ζώνη προσγείωσης. Η διαδικασία τελειώνει αφού το μοντέλο προσγειωθεί και διανύσει 10 μέτρα στον διάδρομο.

#### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

- Το μοντέλο εάν δεν ακολουθήσει την διαδικασία βαθμολογείται με 0
- Εάν κάτι από το σύστημα προσγείωσης δεν λειτουργήσει η άσκηση μηδενίζεται
- Εάν το μοντέλο προσγειωθεί εκτός ζώνης βαθμολογείται με 0

Ζώνη προσγείωσης νοείται είτε κύκλος διαμέτρου 100 μέτρων είτε διάδρομος μήκους 100 μέτρων και πλάτους 10 μέτρων τουλάχιστον.

Η άσκηση αυτή βαθμολογείται είτε με 10 είτε με 0 μόνον.

