

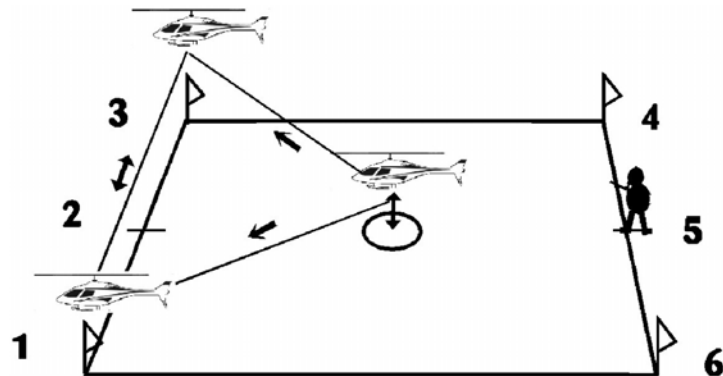
Beskrivelse av Heli-Cup øvelsene

1: Hovrende triangel

Piloten står ved platsen för flagga 2 eller 5.

Modellen lyfter vertikalt från mittcirkeln med stjärten mot piloten till ögonhöjd och stannar.

Förflyttar sig sedan snett framåt höger eller vänster till framförvarande hörnflagga och stannar.



Fortsätter rakt till vänster eller höger utmed sidlinjen till nästa flagga och stannar. Förflyttar sig snett bakåt till centrum av helipaden, stannar och landar vertikalt i mittcirkeln.

Nosen på helikoptern skall peka rakt fram åt samma håll under hela manövern.

Poängavdrag:

1. Modellen stannar inte exakt över flaggorna
2. Förflyttningen över sidlinjen är ej rak.
3. Ej konstant höjd och fart
4. Start och landning ej vertikalt och mjukt.
5. Nosen på modellen pekar ej rakt fram under manövern.

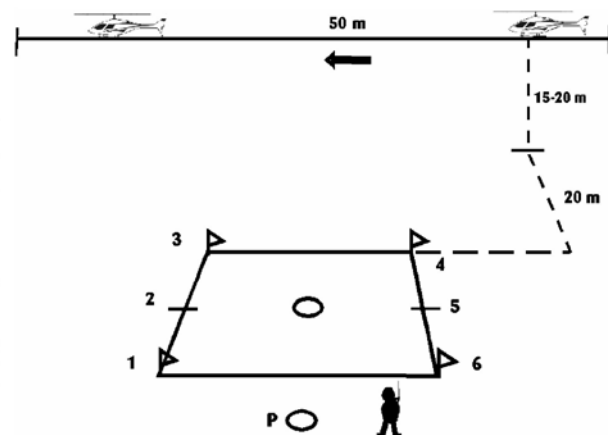
2: Rett forbiflygning

Piloten står på valfri plats mellan domarna och helipaden.

Modellen flyger minst 20 meter från vänster eller höger sida av helipaden på en höjd av 15-20 meter och på en flyglinje placerad parallellt med domarlinjen och 20 meter från helipadens yttre sida.

Manövern avslutas 20 meter efter motstående sida av helipaden.

Förflygningen skall ske med konstant kurs och angiven höjd och flyglinje. Manövern skall flygas och poängavdrag för hovring skall ske.



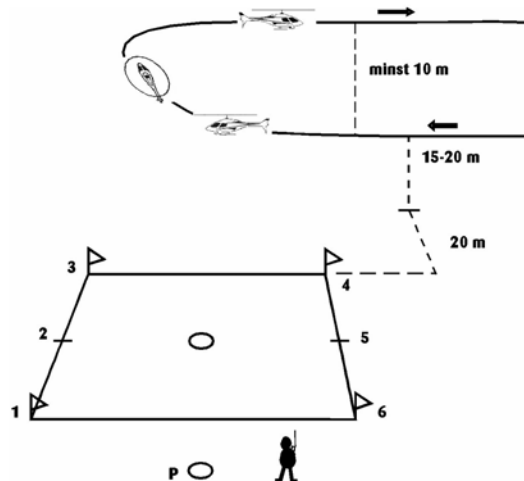
Poängavdrag:

1. Flyglinjen ej parallell med domarlinjen.
2. Flyglinjen fel placerad i höjd- och djupled.
3. Ej konstant höjd och fart.
4. Förflygningen ej minst 50 m
5. Manövern utförs med fart som kan bedömas som hovring.

3: Stigende sving

Piloten står på valfri plats mellan domarna och helipaden.

Modellen flyger rakt fram minst 20 meter parallellt med domarlinjen på en höjd av 15-20 meter och 20 meter från helipadens yttre sida. Mitt framför domarna påbörjar modellen en stigande 180 graders sväng åt vänster eller höger och flyger tillbaka på samma flyglinje som manövern påbörjades med under minst 20 m.



Höjdvinsten skall vara minst 10 meter.

Modellen skall svänga kontinuerligt under den 180-gradiga stigningen och avsluta sväng och höjdvinst samtidigt för att sedan direkt fortsätta i framåtflykt. Manövern avslutas lika långt bort som den avslutas. Manövern är en flygmanöver och poängavdrag för hovring skall ske.

Poängavdrag:

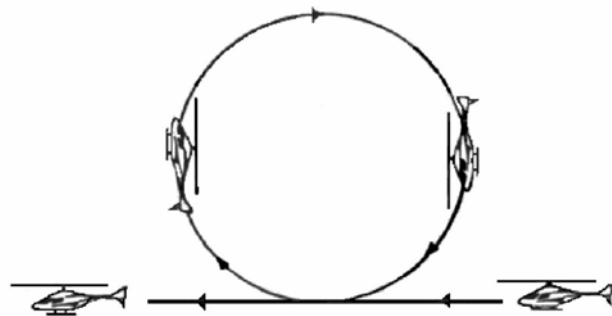
1. Stigande svängen påbörjas ej mitt framför domarna.
2. Flyglinjen ej parallell med domarlinjen.
3. Flyglinjen fel placerad i höjd- och djupled.

4: Loop

Piloten står i cirkel P.

Modellen flyger rakt fram och horisontellt på valfri konstant höjd under minst 10 m och gör en looping i flygriktningen med utgång i samma höjd och riktning som ingången och flyger sedan rakt och horisontellt ut ur manövern under minst 10 m.

Manöverns centrum skall vara mitt framför domarna.



Poängavdrag:

1. Modellen svänger, ändrar riktning eller höjd under den horisontella flygningen
2. Loopen är ej rund.
3. Modellen stannar ej kvar i samma vertikalplan.
4. Loopen slutar på annan höjd eller med annan riktning än dess början.

5: Stallturn

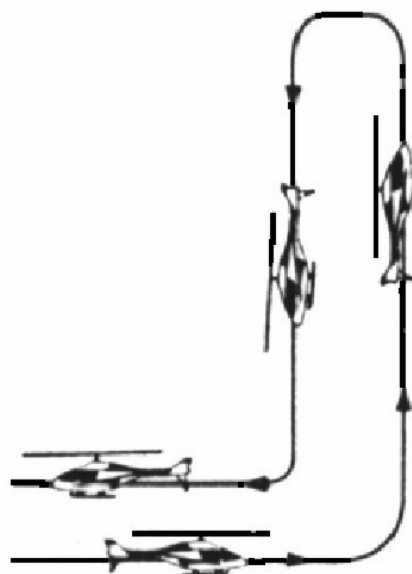
Piloten står i cirkel P.

Modellen flyger på valfri konstant höjd och hastighet 20 m rakt fram och stiger vertikalt med en avrundad kurva på 90 grader.

När modellen stannar, roteras modellen 180 grader så att nosen pekar nedåt.

Modellen flyger ut ur manövern i exakt samma bana som den flög in.

Manövern skall påbörjas och avslutas mitt framför domarna.



Poängavdrag:

1. Modellen svänger, ändrar riktning eller höjd under den horisontella delen av manövern.
2. Rotationen är ej 180 grader.
3. Rotationen är före eller efter slutet av den vertikala stigningen när modellen stannar.
4. Avdrift sker under stigning, rotation eller urgång.
5. Modeller stiger/dyker ej vertikalt.
6. Modellen går ej ur manövern med samma höjd och riktning som vid ingången.
7. Manövern påbörjas och avslutas ej mitt framför domarna.

6: 1 roll / Pushover (valgfri)

- Roll:

Piloten står i cirkel P.

Modellen flyger på valfri konstant höjd och hastighet minst 10 m rakt fram och påbörjar en roll åt endera hållet kring en axel sammanfallande med flygriktningen. Den fortsätter rollen i samma riktning tills den åter flyger horisontellt och på konstant höjd under minst 10 m. Manövern centrum skall vara mitt framför domarna.



Poängavdrag:

1. Modellen tappar höjd eller stiger under manövern.
2. Modellen ändrar riktning.

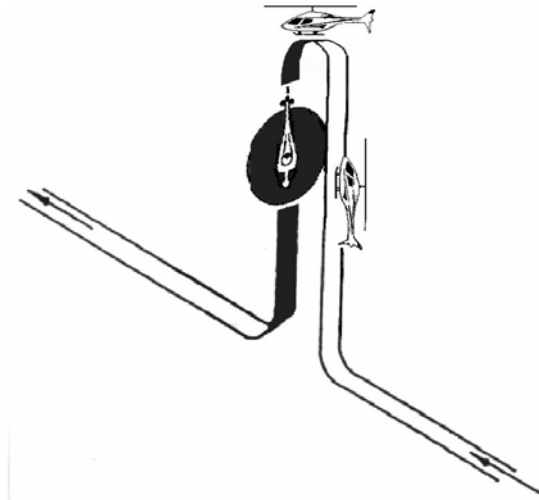
- Pushover

Piloten står i cirkel P. Modellen flyger på valfri konstant höjd och hastighet minst 10 meter rakt fram och stiger vertikalt med en avrundad kurva på 90 grader.

När modellen stannar, tippas den framåt till hovringsposition och hoverar markerat, utför en ny tippning nedåt, dyker vertikalt och går ur manövern med en avrundad kurva på 90 grader och med samma höjd och riktning som ingången i minst 10 meter rakflykt.

Poängavdrag:

1. Manövern utförs ej mitt framför domarna
2. Modellen hoverar inte markerat på toppen av manövern.
3. Modellen går ej ur manövern med samma höjd och riktning som vid ingången.
4. Modellen stiger/dyker ej vertikalt



7: Landing/rett autorotasjon.

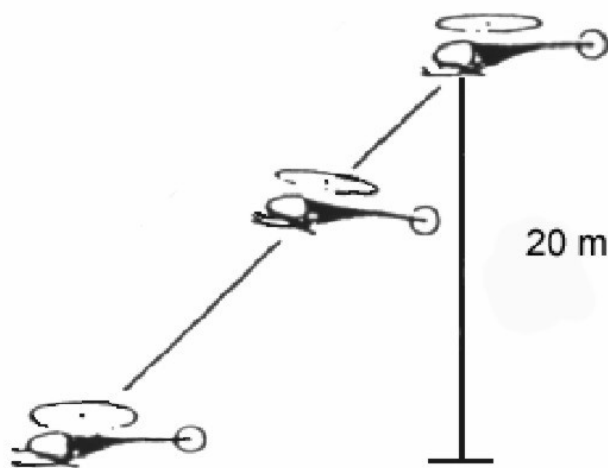
Piloten står i sirkel P eller utmed en linje dragen gjennom dess centrum og parallellt med domarlinjen.

Rak autorotationslandning

Från en höjd av minst 20 meter och med en kurs parallell med domarlinjen företar modellen en rak autorotation med jämn hastighet och valfri vinkel mot centrum av helipaden.

Motorn får vara på tomgång.

Manövern måste påbörjas från framåtflykt. Nedstigningen och modellens positionering med den avslutande landningen tills modellen stannat, måste vara parallell med domarlinjen.



Poängavdrag:

1. Modellen avviker från den raka nedstigande vinkeln og drages eller backas in mot mittcirkeln (Avsevärt avdrag)
2. Landningen är hård
3. När modellen stannat står den inte parallellt med domarlinjen.
4. Manövern påbörjas på för låg höjd.
5. Motorpådrag efter påbörjad manöver.

Poängberäkning vid landning:

Maximal poäng kan endast erhållas med en perfekt utförd manöver og med modellens medar eller hjul i centrum av mittcirkeln.

Maximum 9 poäng kan erhållas när någon del av modellens ställ eller hjul berör mittcirkeln.
Maximum 8 poäng kan erhållas när modellen är utanför mittcirkeln men inom helipaden.
Maximum 5 poäng kan erhållas om modellen landar utanför helipaden.