

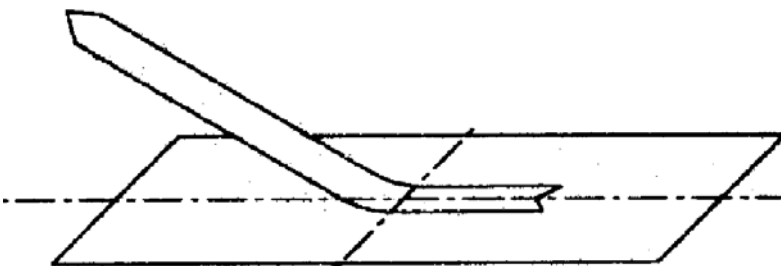
# Beskrivelse av Vingtreff øvelsene

## 1. Start

Modellen står stille på bakken, uten å bli holdt av noen, og tar så av. Rullingen på bakken må være rett. Modellen tar rolig av, og stiger med gradvis økende vinkel. Avgangen er avsluttet når modellen er ca. 4 meter over bakken.

Det skal trekkes når modellen :

1. Ikke står stille når øvelsen kalles ut.
2. Forandrer kurs i noen del av øvelsen.
3. Spretter av bakken
4. Berører bakken etter at den har kommet i luften.
5. Stiger med for bratt vinkel.
6. Ikke stiger jevnt.
7. Ikke har vingene vannrett hele tiden.
8. Må håndstartes (kraftig trekk)



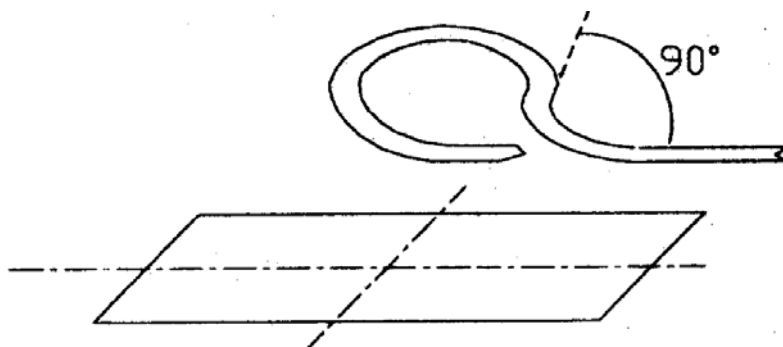
Hvis modellen blir berørt etter at piloten har kalt ut til start, men før modellen har tatt av fra bakken, skal det gis 0 poeng. Håndstart er tillatt, men det skal trekkes i poeng.

## 2. Prosedyresving

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, svinger så  $90^\circ$  ut fra kursen til høyere eller venstre. Svinger så umiddelbart  $270^\circ$  i motsatt retning, for så å komme ut av øvelsen i samme høyde og på samme linje som inngangen, men på motsatt kurs.

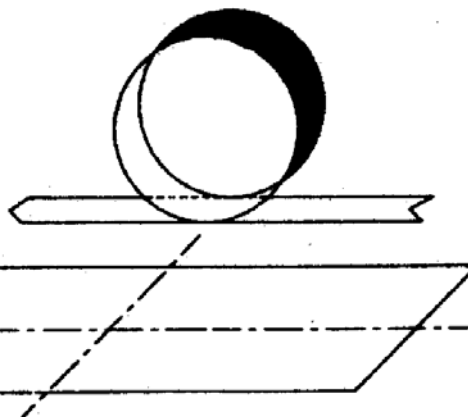
Det skal trekkes når modellen :

1. Ikke svinger nøyaktig  $90^\circ$  ut i første sving.
2. Ikke svinger nøyaktig  $270^\circ$  i andre sving.
3. Ikke tar  $270^\circ$  svingen umiddelbart etter  $90^\circ$  svingen.
4. Ikke har konstant radius i svingene.
5. Ikke holder konstant høyde gjennom hele øvelsen.
6. Har unormal stor eller liten krengeing.
7. Ikke kommer ut av øvelsen på samme linje som inngangen.



### 3. To looper

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, trekkes så rolig opp og gjennomfører to looper, som skal være helt runde og ligge i samme plan. Modellen skal komme ut av øvelsen i samme høyde og med samme kurs som inngangen.



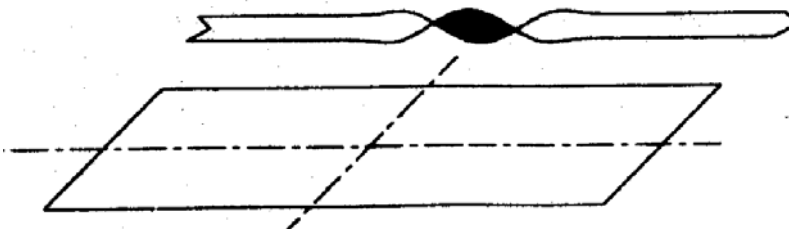
Det skal trekkes når modellen :

1. Ikke flyr helt runde looper.
2. Ikke flyr loopene i nøyaktig samme bane.
3. Driver av til høyere eller til venstre i loopen.
4. Ikke har vingene vannrett hele tiden.
5. Ikke flyr ut av øvelsen i samme høyde og med samme kurs som inngangen.

### 4. En roll

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, og roterer så en hel omdreining om lengdeaksen, til høyere eller venstre. Øvelsen skal ta 2 sekunder.

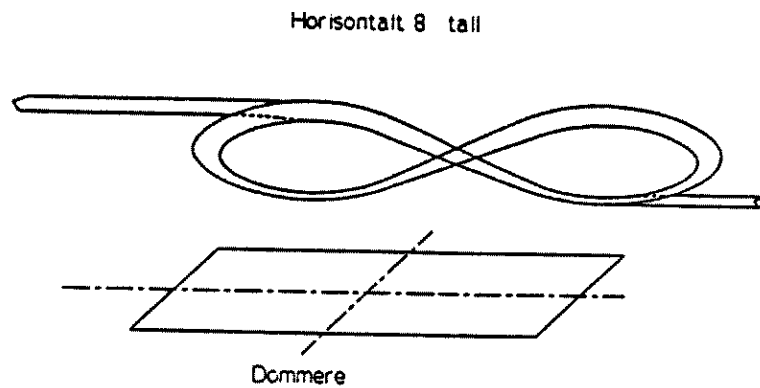
Det skal trekkes når modellen :



1. Forandrer kurs under øvelsen.
2. Forandrer høyde under øvelsen
3. Ikke ruller med konstant hastighet.
4. Ikke ruller nøyaktig 360°.
5. Bruker under 1 sekund eller over 3 sekunder på rollen.
6. Ikke har vingene horisontalt før og etter rollen.

Alternativ øvelse:**Horisontalt 8-tall**

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, svinger så  $45^\circ$  ut fra kursen og flyr så rett en kort stund for å markere midtpunktet. Så svinger modellen  $270^\circ$  i motsatt retning og flyr en kort stund rett, for igjen å markere midtpunktet. Deretter flys en ny  $270^\circ$  sving i motsatt retning og modellen flyr gjennom midtpunktet for 3. gang. Øvelsen avsluttes så med å svinge  $45^\circ$  inn på samme kurs og i samme høyde som inngangen (men ikke samme avstand fra dommerne).



Det skal trekkes når modellen :

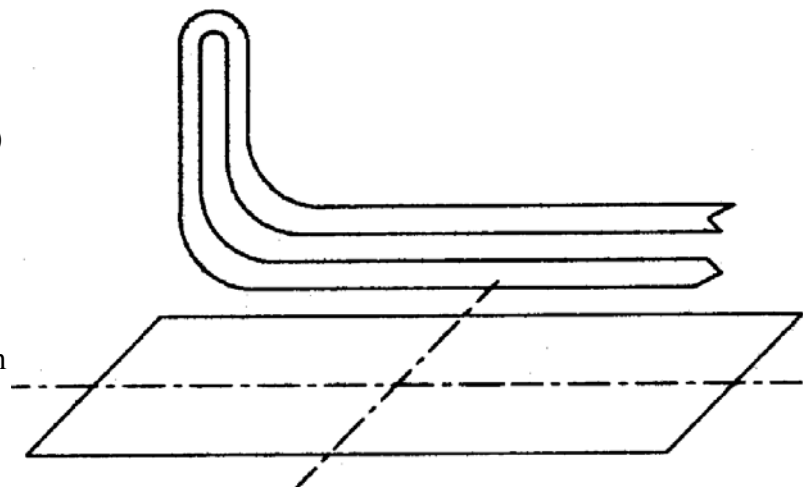
1. Ikke flyr nøyaktig gjennom midtpunktet alle 3 gangene.
2. Ikke markerer midtpunktet ved å fly rett en kort stund.
3. Ikke har samme radius i alle svinger.
4. Ikke holder konstant høyde gjennom øvelsen.
5. Har unormal stor eller liten krengeing i noen del av øvelsen.
6. Ikke kommer ut av øvelsen med samme høyde og kurs som inngangen.

**5. Stallsving**

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde. Den trekkes opp i en vertikal stigning, tar en stallsving på  $180^\circ$  i vilkårlig retning, stuper vertikalt ned og flater ut i samme høyde, men på motsatt kurs av inngangen.

Det skal trekkes når modellen :

1. Ikke ligger vertikalt før og etter stallsvingen. (\*)
2. Ikke stallsvinger nøyaktig  $180^\circ$ .
3. Ikke tar vertikal stigning og stup parallelt.
4. Bredden av stallsvingen er mere en  $1/2$  vingespenn.



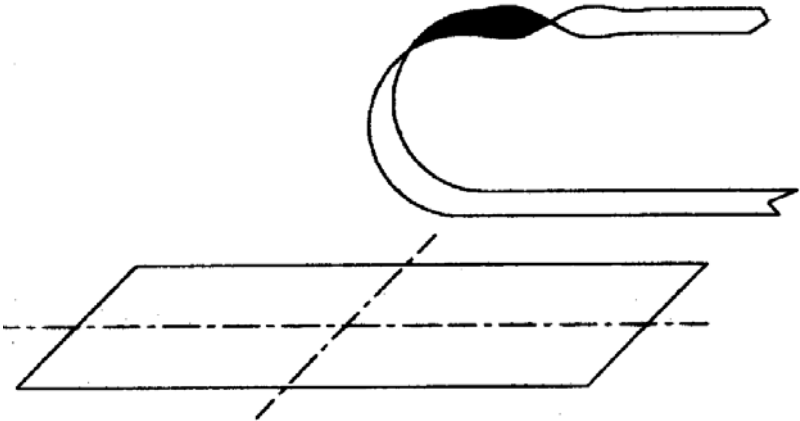
(\*) I klubb stevner behøver ikke modellen trekkes opp i loddrett stigning.

## 6. Immelman

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, trekkes så opp i en halv innvendig loop, umiddelbart etterfulgt av en halv roll i vilkårlig retning. Modellen skal fly ut av øvelsen, med konstant høyde, men på motsatt kurs av inngangen.

Det skal trekkes når modellen :

1. Ikke tar nøyaktig en halv loop.
2. Driver av til siden i halv-loopen
3. Ikke tar halv-rollen umiddelbart etter halv-loopen.
4. Forandrer kurs i halv-rollen.
5. Ikke halv-roller nøyaktig  $180^\circ$ .
6. Ikke har vingene horisontale før og etter øvelsen.



Alternativ øvelse:

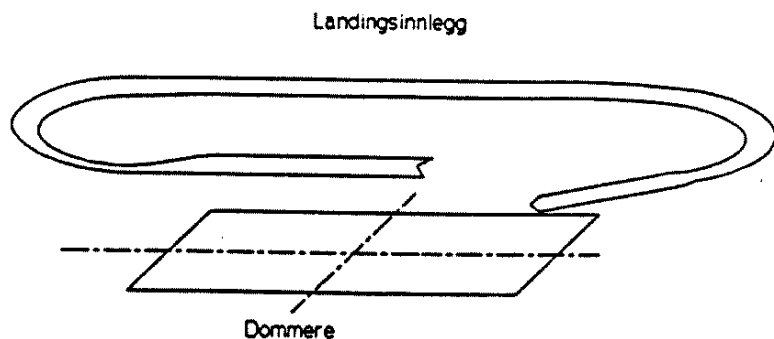
## Landingsinnlegg

Modellen flyr på rett kurs, med konstant høyde over landingspunktet. Flyr så en langside rett frem og svinger  $180^\circ$  ut fra senterlinjen. Denne svingen etterfølges av en ny langside, som er parallellt med den første. Så begynner modellen en jevn gjennomsynkning og en ny  $180^\circ$  sving inn mot senterlinjen. Modellen rettes opp av svingen og fortsetter på synkende rett kurs, med samme retning som inngangen.

Øvelsen avsluttes i ca 4 m høyde.

Det skal trekkes når modellen :

1. Ikke svinger nøyaktig  $180^\circ$ .
2. Ikke flyr langsidene parallellt.
3. Ikke har konstant radius i svingene.
4. Ikke holder konstant høyde til andre sving starter.
5. Har unormal stor eller liten krenkning i noen del av øvelsen.
6. Ikke har jevn gjennomsynk.
7. Ikke avslutter øvelsen på samme kurs som inngangen.

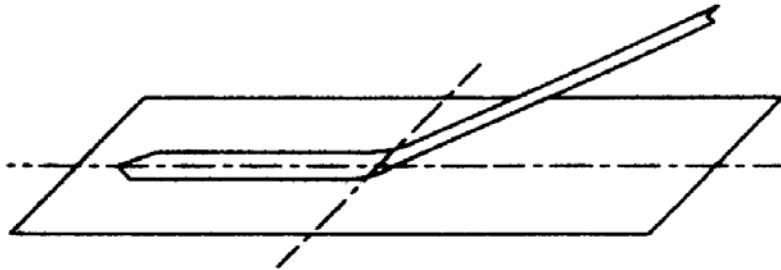


## 7. Landing

Modellen flater mykt ut og lander utstallet uten å sprette og uten å forandre kurs, i noen del av øvelsen. Manøveren starter når modellen er ca 4 m over bakken og avsluttes når modellen har stoppet.

Det skal trekkes når modellen :

1. Ikke foretar en jevn utflating.
2. Spretter i landingen.
3. Ikke er utstallet i det modellen tar bakken.
4. Ikke har vingene horisontalt hele tiden.
5. Forandrer kurs i noen del av øvelsen.
6. Ikke har stoppet når det ropes ferdig.



Det skal gis 0 poeng hvis :

1. Modellen havner på ryggen.
2. Et eller flere hjul slås inn i landingen.
3. Landing utenfor landingsområdet.