

Nytt flygprogram F3A-Sport.

F3A-Populär försvinner.

F3A-Populär kommer att utgå som den officiella instegsklassen till F3A (konstflyg med modellflyg) i år. Programmet kommer att ersättas av detta nya F3A-Sport. Programmet har tagits fram av Urban Forslöf från Södertälje. Urban som på två år tagit sig upp till den absoluta toppen i F3A-Nordic (mellanklassen) har påpekat att Populär programmet varit aldeles för tråkigt att flyga och behöver bytas ut. Detta nya Sport program är något svårare än det förra Populär. Fram för allt är det sammansatt av fler antal olika manövrar, för att få lite mer flyt i flygningen.

Gäller från och med 2003.

F3A-Sport slogs igenom på SMFF's årsmöte i början av april och kommer att gälla från och med i år (2003). De program som endast flygs i norden, beslutas vid detta årsmöte till skillnad mot de internationella klasserna (typ F3A), som beslutas vid de årliga möterna i CIAM.

Allmänt.

Flygningen i Sport går till på samma sätt som i de andra F3A-klasserna, det vill säga att flygningen sker på ett avstånd av 150m från piloten. Manövrarna delas upp i huvudmanövrar (H) och i vändmanövrar (V). Huvudmanövrarna utförs rakt framför sig medan vändmanövrarna skall ligga innanför 60gr vinklarna, se bild 1. Manövrarna värderas olika hårt, av så kallade K-faktorer. Man multiplicerar sedan det poäng som man får med denna K-faktor och får sedan sin totalpoäng för respektive manöver. Man kan bryta flygningen efter manöver 5 och 10 utan poängavdrag. Man får naturligtvis flyga programmet i ett svep, men om man kommer ur flyglinjen kan det vara bra att bryta för att komma i rätt spår igen. Från det att man får starttillstånd har man 7 minuter på sig att utföra samtliga manövrar. Det finns ingen begränsning på hur länge man får försöka att starta sin motor, men ju längre tid man försöker desto kortare tid får man på sig i luften.

Programmet:

- | | | |
|--|--------------------------------|-----|
| 1. | Startsekvens | K=1 |
| 2. | Looping | K=2 |
| 3. | Halv omvänd kubansk åtta | K=2 |
| 4. | Roll | K=2 |
| 5. | Immelman | K=1 |
| (Möjlighet till avbrott, ej obligatoriskt) | | |
| 6. | Stallning | K=2 |
| 7. | Halv fyrkants looping | K=1 |
| 8. | Ryggflygning (Rak inverterad) | K=3 |
| 9. | Halv looping | K=1 |
| 10. | Cobra | K=2 |
| (Möjlighet till avbrott, ej obligatoriskt) | | |
| 11. | Stall turn | K=3 |
| 12. | Triangel looping | K=3 |
| 13. | Immelman | K=1 |
| 14. | Två varv spinn | K=3 |
| 15. | Landning | K=1 |

1. Startsekvens.

Starten börjar med att modellen står still på startbanan. Modellen sticker i väg och lyfter mot vinden där manövern avslutas med en 90graders sväng ut från domarna. Manövern bedöms endast med 0 eller 10 poäng (flygning bakom domarna ger noll poäng).

2. Looping (H).

Loopingen startar och slutar på samma ställe och höjd och skall naturligtvis vara helt rund.

3. Halv omvänd kubansk åtta (V).

Manövern börjar med att modellen stiger 45gr, gör en kort rakflygning. Halvrollar, flyger rakt lika långt som den första rakflygningen och utför sedan en 5/8 looping så att modellen flyger horisontellt igen.

4. Roll (H).

Rollen skall utföras så att modellen ligger inverterat exakt framför sig.

5. Immelman (V).

Immelman är en looping som avslutas med en halvroll. Det skall inte finnas någon rakflygning mellan loopen och halvrollen.

6. Stallning (H).

Stallning är i princip en spinningång utan att spinn. Vingarna skall inte rotera. Manövern avslutas i den lägre flygnivån.

7. Halv fyrkants looping (V).

Modellen skall stiga rakt upp för att sedan komma ut inverterad på den övre flygnivån.

8. Ryggflygning (H).

Ryggflygningen skall vara hela den övre flygsträckan utan att skjunka eller stiga.

9. Halv looping (V).

Manövern skall börja inverterat för att avslutas i den lägre flygnivån rättvänt.

10. Cobra (H).

Manövern börjar med att man stiger 45gr, dyker 90 grader för att komma till en 45gr. Dykning. Vid den lägre nivån planar modellen ut till horisontell flygning.

11. Stallturn (V).

Modellen stiger rakt upp, utför en Hjulning (vrider sig 180gr med hjälp av sidorodret). Dyker rakt ner igen, gör en kvarts loop till horisontell flygning igen.

12. Triangellooping (H).

Manövern börjar med att modellen stiger 45gr utför en 3/8 looping så att den flyger horisontellt (inverterat). Utför ytterligare en 3/8 looping för att komma till en 45gr. dykning (rättvänd) mot mitten. Vid mitten längst ner planar modellen ut till horisontell flygning.

13. Immelman (V).

En Immelman är en looping som avslutas med en halvroll. Det skall inte finnas någon rakflygning mellan loopen och halvrollen.

14. Två varv spinn (H).

Innan modellen utför själva spinnen måste modellen stallas (rakt framför sig på hög nivå) för att senare utföra sina två varv spinn. Modellen skall planas ut horisontellt.

16. Landning.

Modellen skall endast utföra två svängar för att sedan landa. Manövern bedöms endast med 0 eller 10 poäng (flygning bakom domarna eller extra landningsförsök ger noll poäng).

Vi syns på tävlingarna i år!

Flyg med finesse!

Bernt Olsson (AU-Konstflyg)